

# 親しい友人同士の雑談における共同構築による「仮想世界」での遊びの構造

## －日本語母語話者の自然会話を例として－

張洋子(東京外国語大学大学院生)

### 1. はじめに

近年、自然会話における遊びの現象は注目されつつあり、大島(2006)と定延(2016)の研究では、日本語母語話者が面白い話として投稿した話において、個人的な体験談の形式の話がもっとも多いという指摘が見られる。

しかし、過去の面白い経験をシェアすること以外にも、会話参加者はリアルタイムで積みあがっていく情報をベースにし、現実世界と異なる「仮想世界」をダイナミックに共同で構築した上で、その世界の世界観を具現化し、そこでの出来事を楽しむ現象も観察されるが、その実態はまだ解明されていない部分が残っていると思われる。

本研究は、親しい友人同士2人間の雑談会話を対象に、話者が「仮想世界」を構築した上で遊ぶ現象に注目し、その談話構成を分析する。

### 2. 研究の理論的枠組み

#### 2.1 「仮想世界」について

言語の共同行為論を主張する Clark (1996)は遊びの典型的な現象の一つ「ジョークを言う」行為について、'hypothetical joke world' (Clark, 1996, p. 16) という一般的な言い方を使用し、会話において構築される現実世界と異なる仮想的な世界の存在を指摘し、このような世界を話者の間に共同で構築することを'joint pretense' (Clark, 1996, p. 360) と呼んでいる。また Georgakopoulou (2001)も類似する概念を'hypothetical taleworld'と呼び、例として仮のシナリオを挙げている<sup>1</sup>。

#### 2.2 「疑似的合理性」について

このような「仮想世界」を楽しむことについて、Chafe (2007)はユーモア研究の観点から、人間が会話でしばしば「nonseriousness (非真面目)」を楽しむ現象に注目し、その背景にある"(...) situation that could, by some kind of pseudo-logic, be imagined, but a situation that is at the same time easily recognized as absurd: in conflict with what we know of how the world really is." (Chafe, 2007, p. 96) が提示されていることを指摘し、さらにこのような性質を「pseudo-plausibility (疑似的合理性)」として定義している。つまり、「仮想世界」が会話の遊びの土台として成り立つ要素として、1) 想像ができる、2) 現実と対立する、3) 疑似的合理性を持つ (仮想世界における合理性と現実世界における不合理性を同時に持つ) という3つの点が挙げられる。例として Chafe (2007)が"the dog looked as if she were reading the newspaper"を提示したが、この例では、現実世界において犬は文字を読むことができないことは誰でも簡単に認識できることである一方、もし犬が文字を読めるという設定の「仮想世界」が存在するとしたら確かにそのように見えるというところに「疑似的合理性」が存在すると言えよう。

### 3. 研究の目的と手法

本研究は会話参加者がリアルタイムで「仮想世界」をダイナミックに共同で構築しながら会話を楽しむ現象にフォーカスし、「仮想世界」の共同構築を中心とした談話構成を分析する。

<sup>1</sup> In addition to referring to actual past events, tellers frequently resort to the strategy of setting up a hypothetical taleworld, i.e. a scenario phrased as 'suppose or what if X were to happen': e.g. Yes but what is a twenty six year old going to think, if somebody goes and asks him out, that they are going out as friends? (Georgakopoulou, 2001, p. 1892)

具体的に、まず「笑い」に加え、Coates(2007)が指摘した会話における協力的遊びに見られる特徴「重複」、「共話」、「繰り返し」、「メタファー」を参照し、「仮想世界」の遊びの断片を抽出する。次に、Chafe (2007)が提示した「pseudo-plausibility (擬似的合理性)」を手がかりに、話し手によって提示された「仮想世界」が仮のものであること、すなわち現実と対立していることを聞き手に認識してもらう段階と、「仮想世界」における合理性を聞き手に認識してもらう段階に注目し、そこに見られる「不合理」の一面と「合理」の一面の内容を記述し、話者はどのように「仮想世界」を構築し拡張していくのかについて、談話の展開と全体的な構成を帰納的分析する。

データとして筆者が収集した20代の日本語母語話者の親しい友人同士2人ペアによる雑談会話の録音データ5組を使用する。

## 4. 結果と考察

研究結果として、5組の会話に共通して、話者間の「仮想世界」での遊びでは、「仮定の宣言→合理性の交渉・確認→仮定の具現化→現実への帰還」という構造が見られた。それぞれの段階は以下に例を挙げながら考察をしていく。

### 4.1 「仮定の宣言」

まず、最初に「仮定の宣言」は話し手は「これからの話は仮の話である」という前提を聞き手に示す段階となる。

例1は、男性2人の喫茶店での雑談から抽出した断片である。Sは喫茶店の外にあるスーパーの宣伝内容についてPと話している。

例1「Aの正体は？」

- |    |   |   |    |   |                                       |
|----|---|---|----|---|---------------------------------------|
| 1  | S | あそこに、なんか,super A market, we are open って書いてあって,[せやなっつて]. | 12 | S | なるほどね                                 |
| 2  | P | [そんなに,A,A]売ってるんすか.                                      | 13 | S | あの産地ごとに分けたりするんだろうね                    |
| 3  | S | &ははは&,分かんない,全商品「A」から始まるみたいなさういう.                        | 14 | P | &ははは[ははははははは,さん,ははははははははは,とに]&.       |
| 4  | P | *We trade all As*.                                      | 15 | S | [&はははははははははは&].                       |
| 5  | S | &はははははは&.   | 16 | P | どこ,どこ産が,どこ産が,いいんですかね,一番.              |
| 6  |   | (5s)  | 17 | S | やなんだろうね,あれ.                           |
| 7  | S | 何のがAなんだろう.  | 18 | P | どこ,どこ産のくそ野郎のほうか&[一番,ははは,いいの]だろうね,はは&. |
| 8  |   | (3s)  | 19 | S | [&ははは&].                              |
| 9  | P | いや,多分 asshole….   | 20 | P | くそ,くそ野郎選手権,[&ははは&].                   |
| 10 | S | &ははは[ははは]&.   | 21 | S | [&ははは&].                              |
| 11 | P | &[はは],あ間違ってるんすか,ははは&.                                   |    |   |                                       |

ライン1では、Sは「super A market」というスーパーの宣伝が気になっているところ、Pはライン2に、「そのスーパーはアルファベットA自体を売っている」という不合理な話を提示し、最初の「仮定の宣言」として観察された。ライン3では、Sはその宣言を笑いで受けたが、それとは別に、「全商品名がAから始まるスーパー」という自分の「仮定の宣言」を提示した。その後、PはSの宣言に特に反応を示せず、代わりに再度自分が宣言した「仮想世界」の設定に沿って、ライン4で「We trade all As」という新しいスローガンを提示したが、Sはライン5で笑いだけを示し、Pが構築した「仮想世界」をさらに展開しなかったことが分かる。

沈黙後、Sはライン7で現実に戻り、「super A marketのAは一体何だろう」と考えているところ、ライン9では、Pは販売している商品は「asshole」という第2の「仮定の宣言」を提示した。「くそ野郎を販売しているスーパー」は現実世界では存在せず、ライン10では、SはPの宣言を受けてからすぐ笑い出し、「仮想世界」の設定として受け入れたことが分かる。その後の発話において、SとPは交互に「くそ野郎の販売の詳細状況」について話し続けていることから、Pのライン9の宣言が結果的に共同構築による「仮想世界」の遊びへ発展できたことが分かる。

このように、明らかに現実から離れ、実在する可能性が極めて低い前提を提示することで、「仮想世界」を構築することが可能となる。

## 4.2 「合理性の交渉・確認」

前述のように、単なる「仮想世界」の提示だけでは（話し手が仮の話だと思い提示した前提であっても、聞き手はその前提を真剣に受け止めた場合など）、話者の間での遊びに発展できるとは限らない。話者が共同で「仮想世界」を膨らませるためには、非合理の前提で作られた「仮想世界」内に存在する「疑似的合理性」も重要だと思われる。

実際の会話において、「疑似的合理性」をめぐる、「どこまでが非合理で、どこまでが合理的なのか」の交渉は話者の間で行われたことも観察された。

例2-a 「自習室の乾燥、施設課に報告か、マイ加湿器を使うか」

- |   |   |                                    |   |   |                                    |
|---|---|------------------------------------|---|---|------------------------------------|
| 1 | F | 何か、施設課とかに言ったらいいんですかね、なんか、なんか、自習室…. | 6 | M | うん.                                |
| 2 | M | &乾燥してます！って&?                       | 7 | F | *ついてるはずなのに全然あったかくな<br>いんですけど*みたいな. |
| 3 | F | 乾燥も[してるし].                         | 8 | M | あー.                                |
| 4 | M | [&乾燥、ははは&].                        | 9 | F | 言ったら改善されるんですかね.                    |
| 5 | F | あと暖房も.                             |   |   |                                    |

例2-a では、男女2人が大学の自習室の乾燥問題の解決方法について話している。女性はまず施設課に話すことを提案しているところ、男性はライン2で笑いながら「乾燥してます」という案を提示し、「仮想の宣言」を行った。施設課に行つて「自習室乾燥してます！」と直接に文句を言うことは、男性にとっては仮の話であることは、ライン4で笑いながら「乾燥」と繰り返してから笑い出し、真剣に捉えていないことから分かる。しかし、ライン3, 5, 7の発話から、女性はこの提案を真剣に受け止め、完全に仮想の話ではなく、現実的に実現可能な話として展開していることが分かる。

例2-b 「自習室の乾燥、施設課に報告か、マイ加湿器を使うか」

- |    |   |                              |    |   |  |
|----|---|------------------------------|----|---|--|
| 18 | M | 加湿器とかね、なんか、OLさんとか何か.         | 26 | M | &そう、こう、自分の、ところに置いて、こ<br>う吸いながら、[こう水蒸気を、ははは]&.        |
| 19 | F | お!                           | 27 | F | [すごいみんなに見られるし]、多分、資料<br>フニャフニャに[[&なるんじゃないですか<br>&]]. |
| 20 | M | え何か、ぼ、卓上とか、卓上は[ないのか].        | 28 | M | [[&ははは、そうだね]], ちょっと柔らか<br>くなるけど&.                    |
| 21 | F | [ちっちゃい]やつありますよね              | 29 | F | *&いや、この資料柔らかいんだけど*みた<br>いな&.                         |
| 22 | M | うん、何かああいう感じで、なんか自分だ<br>けの.   | 30 | M | &ははは&, うん.   |
| 23 | F | あのマイ加湿器! [&ははは、マイ加湿器を<br>&]. |    |   |  |
| 24 | M | [&はは、そうそうそう&].               |    |   |  |
| 25 | M | あのロッカーに入れといてですか.             |    |   |  |

例2-b では、施設課に文句を言うという「仮想世界」の遊びが展開されず、男性は他の案としてライン18では「加湿器」の準備を提案し、女性はライン23で笑いながら「マイ加湿器」と加え、この提案への理解を表明し、男性はライン24で笑いと「そうそうそう」で積極的な賛同を示した。ライン25以降の展開では、話者2人がマイ加湿器を設置したあとの「仮想世界」を交互に展開していくことが見られ、例2-aと比べると、「マイ加湿器」をめぐる「疑似的合理性」の交渉が成立したと言えよう。

また、他の例をまとめて分析した結果、実際に、「疑似的合理性」の偏りによって交渉のプロセスも変わってくるということが分かった。仮の話であるはずだが、聞き手にとっては実現可能性が高いように捉える場合、話者の間では「これは本当に遊びなのか」という「合理性の交渉・確認」の段階が明白に観察されるが、反対に、聞き手にとっても明らかに実現不可能に偏る場合、その段階は簡略されることもある（以下例3を用いて説明する）。

## 4.3 仮想の具現化

「仮想の具現化」とは、話者の間で成立した「仮想世界」が展開されていく遊びの段階である。この段階では、話者はその世界観の設定を提示することや、登場人物を交互に演じることも観察された。例3は、男性の友人同士2人のドライブ中

