

現象と秩序

第18号 (2023.3)

論 説

遠隔コミュニケーションにいかに対応するか？

—Zoom上の買い物で行われていることについてのエスノメソドロジー— 1

加戸 友佳子 檜田 美雄 加藤 美奈子

鏡に映る自分を褒めることはいかにして可能か

—試着場面における「かわいい」をめぐる相互行為分析— 23

堀田 裕子

織田作之助『わが町』における罵りの助動詞について 47

村中 淑子

『諺 臍の宿替』における罵りの助動詞について

—クサル・ヤガル・テケツカルを中心に— 63

村中 淑子

『エーペックスレジェンズ』における相互行為文化の研究 75

田中 もえ 檜田 美雄

『現象と秩序』投稿規則・執筆要領 95

編集後記 99

遠隔コミュニケーションにいかに対応するか？

—Zoom上の買い物で行われていることについてのエスノメソドロジー—

加戸 友佳子 ※1

樫田 美雄 ※2

加藤 美奈子 ※3

※1 神戸大学研究員 (babylonian00@gmail.com)

※2 神戸市看護大学 (kashida.yoshio@nifty.ne.jp)

※3 神戸在宅医療・介護推進財団 (katochan.m0327@icloud.com)

How to Get Used to Remote Communication?

: Ethnomethodology of Conversation of Shopping on Zoom

KADO Yukako ※1

KASHIDA Yoshio ※2

KATO Minako ※3

※1 Researcher of Kobe University

※2 Kobe City College of Nursing

※3 Kobe Home Medical and Nursing Care Promotion Foundation

Keywords: Ethnomethodology, Remote Communication, Shopping

要旨

本稿では、Zoomを通じて高齢者がケーキを買う場面から、遠隔コミュニケーションにおいて、ICT機器の特徴がいかに関現れているかということと、それに伴って相互行為上の戦略がいかに関取られているか（いかに関遠隔コミュニケーションに適応していくか）について分析を行った。特に、①参与枠組の複雑さと流動性、②この場面によく見られた笑いに焦点を当てた。見えてきたのは、遠隔コミュニケーションにおける特徴的な技術とその限界であり、それらが、ICT機器の使用の習熟に関わらず現れるものだというのである。

1 問題の所在

本稿では、高齢者宅におけるWeb会議システムZoomを使用したコミュニケーション実験の買い物場面から、遠隔コミュニケーションになった時に、人々がいかに関会話をそれに関適応させていくのかについて考察する。

「遠隔コミュニケーションへの習熟」という場合、通常は ICT 機器の使いこなしの問題であるとイメージされるかもしれない。我々は高齢者が ICT 機器（Amazon Echo 等）を使ってコミュニケーションをするという一連の実験を行ってきた（加藤ら 2022; 檜田ら 2022）が、その分析が示唆するのは、高齢者の ICT 利用を伴うコミュニケーションを、機器使用の習熟以外の論点から語る可能性である。AI 搭載機器と初めてコミュニケーションをとるという場面において、じつは高齢者本人が手探りの中で高度なコミュニケーションのあり方を示していたことがわかり、むしろその場にいた支援者がそれに気が付いていない可能性もあった（加藤ら 2022）。また、開発者でない限りわからないような機器の「意図」や機序に注目するようなやり方とは異なる、AI と人間とのコミュニケーションの見方の可能性が、改めて示された。すなわち、そこで起こっている現象に注目し「コメンテーター機械」（Sacks 1963=2013）として見るという、会話分析の「古典的な」視角が有効であるということである（檜田ら 2022）。

設計思想や開発者の意図と「現実」との差異を問うのではなく、実際に ICT 機器がいかにかに人々に受け入れられていくのか、その過程を会話の中から見出していくことで、利用者の「習熟」の様相を知ることができるはずである。本稿で行う作業は、そのようなものである。

2 分析

2-1 実験の概要

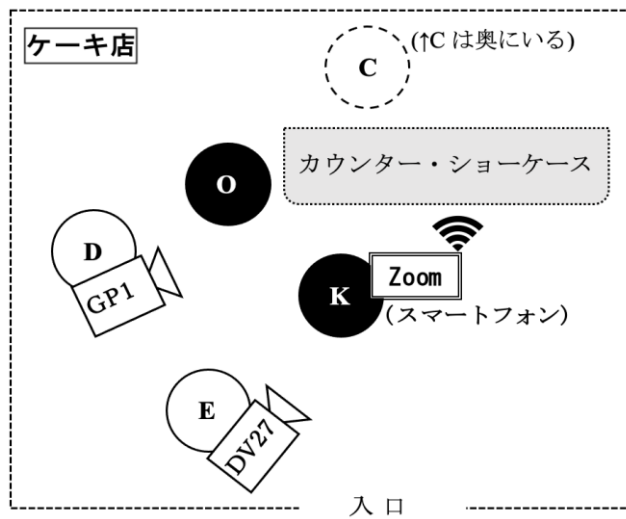
本実験は、これまで行ってきた一連の遠隔コミュニケーション実験の 3 回目に行われたものである。関西に住む一人暮らしの X（当時 86 歳女性）は俳句を趣味にしている。そこで Web 会議システム Zoom を使用して自宅と外をつなぎ「Web 吟行」を行った。吟行の途中でお菓子を買って X 宅に帰り、茶会を行った。X は本場面が初めての Zoom 使用であった。

K（檜田）がスマートフォンを持ち、記録者 D, E（2 人ともビデオカメラを持ち撮影）とともに外に繰り出した。近所の草花の様子を K が映し、X に遠隔で（ノートパソコンで）見てもらいながら、俳句を考えてもらった。自宅にいる X のそばには、ビデオカメラを持つ V（加戸）と、X の句集の写真を撮る P、筆記記録者 R がおり、機械操作のサポートをしている。

今回考察する場面は、「Web 吟行」の途中のものである。当初は途中で見つけたコンビニ（ローソン）に寄って簡単な茶菓子を買う予定だったが、その後ケーキ店を調査者たちが見つけたため、そこでケーキを買おうとしている。

この場面は登場人物が多く、会話も輻輳している。ケーキ店では、調査者 3 人とケーキ店のスタッフがいる。X 宅には、X の他に調査者 3 人がいる。

@ケーキ店：人物・機材の配置は図1の通り。



※人物は丸で表記。黒丸が添付写真の画角に入っている人物、白丸は入っていない人物。

※※DVはビデオカメラ、GP1はGoProである。

【図1】ケーキ店側の人物・機材配置

K：調査者（樫田）。主にスマートフォンを持ち、Zoomを通じてXと会話する。

O：ケーキ店の店主。途中でKと交代してスマートフォンを持つこともある。

D：記録者（大学院生）。主にGP1を持ち撮影している。

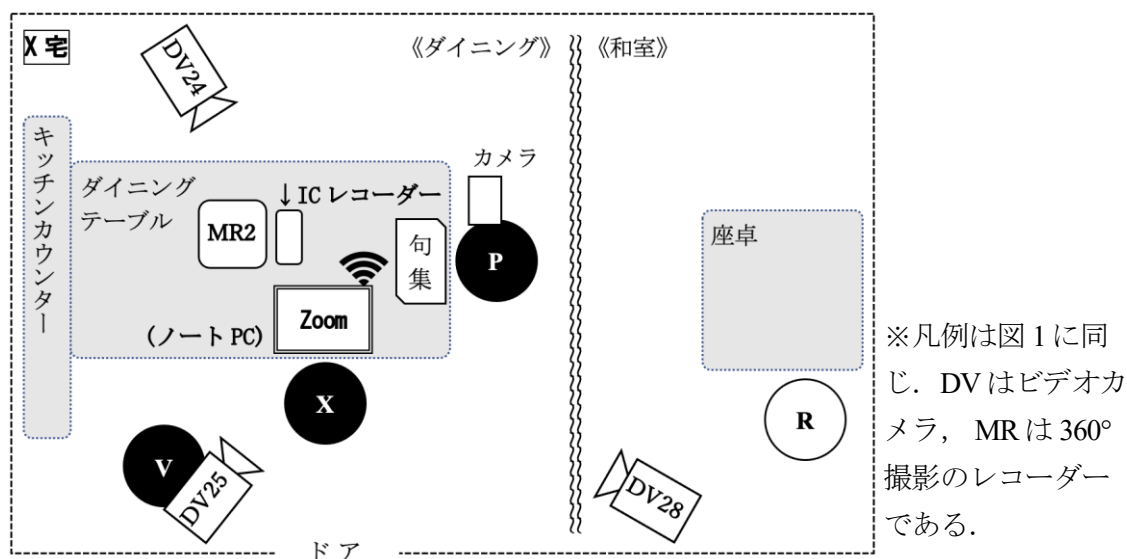
E：記録者（学生）。入口側から、DV27を持ち撮影している。本場面での発話はない。

C：ケーキ店の店員。カウンター奥で別の作業をしており、本場面での発話はない。



【写真1】ケーキ店側の記録映像（GP1）のキャプチャと人物配置

@X 宅：人物・機材の配置は図 2 の通り。



【図 2】 X 宅側の人物・機材配置

X：高齢女性。ダイニングにて、ノート PC の前で Zoom を通じて会話している。

V：記録者（加戸）。X の左後方から会話の様子を DV25 にて撮影している。Zoom 画面が見える位置にいる。時折 X に話しかけられる。

P：記録者（学生）。X のすぐ右前に座り、X 作の俳句が掲載された句集の写真を撮っている。X や V によく目を向けており、時折 X に話しかけられる。

R：記録者（学生）。ダイニングの隣室である和室で筆記メモを取っている。時折一緒に笑う。



【写真 2】 X 宅側の記録映像（DV25）のキャプチャと人物配置

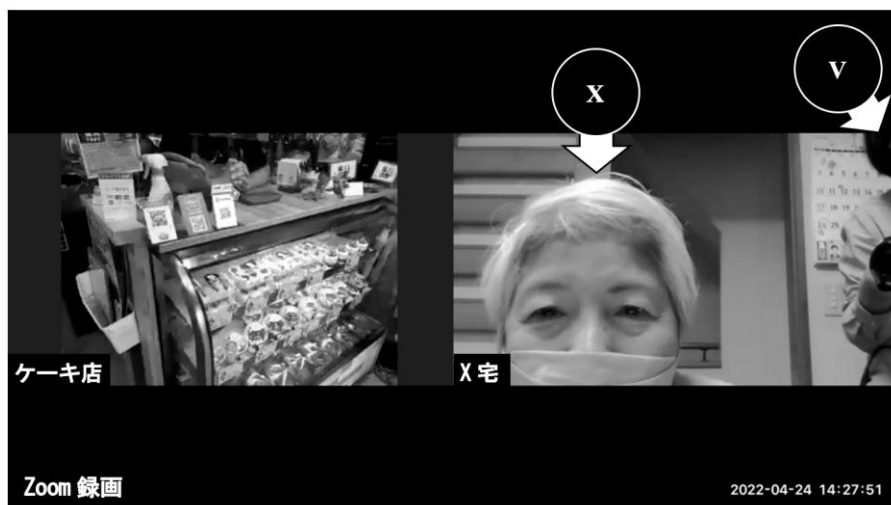
X宅ではさらに DV24・25・28・ノート PC 画面を、4分割画面で Blackmagic 社製レコーダーにて同時録画した【写真3】。



【写真3】 Blackmagic 社製レコーダーのキャプチャ映像

この場面の前に、Kは飛び込みでケーキ店に入り、高齢者が自宅にしながら買い物をす
る実験であるとOに伝え、撮影の了承を得ている。Oはスマートフォンの向こうにいるの
が高齢者であることを理解し、協力している。

これから検討するトランスクリプトの記述は、Zoomに録画された会話を中心にしてい
る。以下はそのキャプチャである【写真4】。

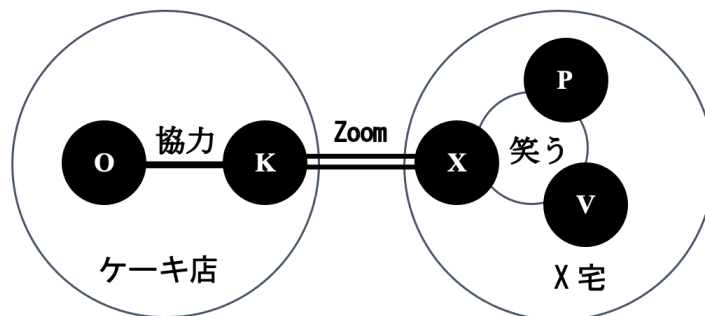


【写真4】 Zoomクラウド録画のキャプチャと人物配置

【写真 4】にて確認できるように、ケーキ店側はショーケースの中のケーキが主に映され、人物が映ってくることはあまりない。一方で X 宅側は X の顔が大きく映っており、X のジェスチャーは映っていない時もある。また V は時々存在が確認されるくらいで、映っていないことの方が多い。

Zoom を使用したデバイスの特性上、音声を拾う範囲や画角には限界がある。ゆえに録音されていない発話や不明瞭な発話、映しきれていない重要な動きが、ケーキ店側・X 宅側双方にある。特に X 宅側には以上の要素がみられ、そのことが本稿の分析にとって重要な材料を提供している。これについては後述する。

登場人物こそ多いものの、会話の内容自体は単純で、ケーキ店でケーキを買うかどうか、どのケーキを買うかが話題となっている。会話の基本的な構造を以下【図 3】に示す。ケーキ店にいる K と自宅にいる X のやりとりがベースにあり、X の発言に X 宅側の V、P が反応して笑ったり、K と O が協力しあったりする様子が見られる。



【図 3】本場面の主要構造（登場のほとんどない人物については省いている）

2-2 トランスクリプト

この場面では一見トラブルとも取れる状況になった。X は自宅の近所にあるこのケーキ店を今回初めて知ったようである。調査者たちはケーキ店でケーキを買おうとしている。K はショーケースのケーキを X に見せ、自分が代金を出すといい、調査に参加している全員分（7 人分）のケーキを選ぶことを X に提案するが、X はケーキの値段が高い、（その前に見つけた）コンビニ「ローソン」で買った方が良い、とそれを拒否する。O がスマートフォンを持ち、改めてショーケースの中を見せながら商品説明を行うが、X はケーキの値段が高いことを何度も口にする。結局、K にケーキの選択を任せるといふ X の発言が受け入れられ、ケーキは購入されることになる。以下はこの一連の場面のトランスクリプトである。

【断片 1】（部分，001～217 行）Zoom クラウド録画（2 画面）のデータ（14:27:39-14:33:31）

※トランスクリプト記号については論文末尾の【付記】を参照。不明瞭な発話，Zoom 録画映像の死角になっている動きについては他の記録映像（DV25 など）から補足し，補足部分については波線の下線で表記している。つまり波線の下線表記の部分は，通信相手側に伝わっていないと思われる。

*事前にケーキ店に入り O に撮影許可を得た K が，D と E を店内に呼び寄せた。

***** 1～8 行目省略 *****

- 009 X ケーキ屋さん[あんのそこに gha[: :
 010 K [あの : : (0.4) [どうもねケーキ屋さんのようなんですが :
 011 V [hehehe
 012 X え : : =
 013 K =えと : (0.5)これ : : ショーケースに今ですね : :
 014 X は[いはい見えてますけど : :
 015 K [いちごとホワイトチョコとフルーツサンドと : (0.5)[え : : とレアチーズと =
 016 X [は : : い
 017 K =ビスケットパフェと : :
 018 X う : ん
 019 K (0.3)え ch と(0.3)いろいろあるんですけど試食した方がよければ僕[試食して : =
 020 X [phu hu hu
 021 《P の方を向き》<試食>してお腹いっぱいになったら
 022 K =(0.7)味の方を(.)お伝えしますがどうしましょう(.)こんだけあります
 023 (1.0)
 024 K からあとこっちは : (0.2)えっと[グミ(0.3)もあります
 025 X [みな(0.4)おいしそうやね :
 026 (1.6)
 027 X へ : : 《K, O にスマートフォンを見せる》おまかせしますよ(0.3)nhuhuhuhu=
 028 K =こんにち h や : (0.5)今あの(.)店主さんに(.)あの=
 029 X =はい
 030 (1.3)
 031 K 撮[影 : しながら(.)商品選んでいいですかって聞いてオッケーもらったんで : =
 032 X [うれす
 033 K =(0.4)あの : [ゆっくり見ながら選んでください
 034 X [うれ(.)うれす(じ)

- 035 X aha=
- 036 K =ここにいちご大福もありま：す
- 037 X あ：：それおいしそうやね
- 038 K あ(0.3)じゃこれ：まず1個いきましょうかいちご大福
- 039 X 《画面を指差しながら》いちごやって
- 040 K この下にね(.)え：：といちごとコーヒーゼリー 《P, 作業に戻る》もあります
- 041 (0.8)[これで：す
- 042 X [コーヒーゼリーやて()
- 043 K から(0.5)あっ(0.7)そこにいる：(.)学生のぶんも選んでください、僕あの：
- 044 (0.6)払い[ますから安心してくださ hい(0.9)そこにいる学生のぶんも=
- 045 X [a huh huh
- 046 X =けっこう高いで：↑
- 047 (1.0)
- 048 K だあいじょうぶです(.)あ：の
- 049 (0.3)
- 050 V °しかも°けっこうな値段ですね huh huh=
- 051 X =え：：値段してる[や：：ん
- 052 K [神戸市たくさんくれてる'んで：
- 053 O huh heh heh
- 054 K eh heh
- 055 X ね：：
- 056 K いえ：：hehe=
- 057 X =ローソンで[こうたらええねん
- 058 K [これくらいじゃ破産しません
- 059 V hah hah [hah hah hah hah hah hah hah [hah
- 060 X [《Pと目を合わせ》 hah hah hah hah [もったいない
- 061 (1.4)
- 062 K どう>しましよ<(0.5)商品の(0.6)説明聞きますか店主さんに
- 063 X は：：い(0.5)ちょっと[高いですわそのケーキ phu huh huh huh huh
- 064 K [じゃあ少し 《O, カウンターから出る》
- 065 V .heh [he
- 066 K [h(.)あの(0.6)はちじゅう[ろく歳のおばあちゃんなんですけど
- 067 O [あ：じゃ：《Kからスマートフォンを受け取る》
- 068 はい()

069	K	はい	
070	X	はい＝	
071	V	＝あそっか聞こえてるのか＝	
072	K	＝いま(.)店主さんに説明もらいま：す	
073	O	はい	
074	(1.0)		
075	O	えと：：こちら並んでるの[が：：	
076	X	かえ(.)帰り[ローソンでこうた[どうですか：：	(イ)
077	O		[あの：フルーツサンド：：ですね
078		生クリーム：と：(0.4)いちご(0.4)使ったり：フルーツ使ったりでこれが(0.4)	
079		えっと：生クリームとカスタードクリームのダブルのサンド(0.5)	
080		[ダブルのクリーム入ってます[これ：あの：ハートサンドと言って：：(0.3)＝	
081	X	[へ：：：： [《首をかしげてから》 <u>こんなとこケーキ屋</u>	
082		<u>さんができたの</u> 知らなかった	
083	O	＝あのいちごがハート型に切り抜いてあるんです	
084	X	すごい[ね：：	
085	O	[んで：：これがあの：：その：：(0.2)え：：いちごにホワイトチョコを	
086		かけたもの(0.6)これがあの：フルーツもりだくさんのフルーツサンド	
087		[になっています	
088	X	[みな飾ってある《A》たけによけい高いやんな：：《Pを見ながら両手で四角を	
089		作る》チーズ[ケーキみたいんやったらわりと安いやんな《P大きめに頷く》	
090	K	[heh heh heh heh heh	
091	O	[はい, nhuhuhuh(.)hu	(ウ)
092	K	それもお菓子の：よろこびの一部ですから＝	
093	O	＝haha＝	
094	K	＝飾ってあるのも	
095	X	最近[ケーキこうてないからわ h か h らん hu hu hu	
096	O	[はいちょっとあのデザインをいろいろ考えて作っているようなものが多い	
097		ですね：：(0.5)ババロアとか：：チョコケーキ[キ：：	
098	X		[うん《Vの方を向きながら》これ
099		で値段とってん[ねん	
100	O	[え：：と：(0.3)レアチーズ：：(.)チーズ[ズケーキ：：(0.8)＝	
101	X		[phu huh huh huh huh
102	O	＝え：：プリン	
103	X	すごいも：：[《両手で2つ山を作りながら》盛ったん↑ <u>ばっかり</u> やないの	
104	O	[これがティラミス：：	

- 105 (0.7)
- 106 O で：おすすめが：：あの：：もう単体のいちごなんですけど：：(0.5)これがあ
 107 の：：土耕栽培で作ってて：：[すいごうじゃなくて：：(0.3)うまみが強いん＝
 108 X [《手で並べる仕草をしながら》[°]いちごいっ＝
 109 O ＝で：：(0.6)このいちご：：はあの：：おしべだに：：[え：：西区の押部谷＝
 110 X ＝ばいある[°] [《視線を変えず P を＝
 111 O ＝のいちごになりま：す
 112 X ＝手招きし画面を指差し，P が画面を覗き込む》ほらこのいちご見てみ ngha：：
 113 ha：：しっかり飾ってあんのに高いわよそりや：：＝
 114 P ＝hahaha[h
 115 V [hah hah hah [hah ha
 116 K [よかったら[あの
 117 O [あ(.)あじあじ[ですか：：
 118 K [ええ(.)ど土耕は水耕と味が濃いつ
 119 て感じなんでしょうか＝
 120 O ＝ああそうっすね：水耕栽培は：みずみずしい(0.2)ていうのもあるんですけ
 121 ど：：(0.4)あの：：このいちごですねちょっと土の[香りがする：(.)いちご＝
 122 X [《Vの方を向き》そん＝
 123 O ＝なんですよ：：
 124 X ＝なん(.....)のこうてきてもうたらた h こ h うてしょうない＝
 125 V ＝huh huh [huh
 126 O [なんであの：：：まだいたいのもういま作りやすいんで水耕栽培に
 127 なってるんですけど：：(0.5).sh あの土耕で作ってて：：(.)あのけっこう有名
 128 な人[なんですよあの sh
 129 K [へえ：土の香りのする[いちご
 130 O [はい(.)は：い
 131 X 私も[知らなかった恥かくな huhuhu
 132 K [いちご一個買っていいですか：：(0.4)X さんいちご一個買っていき
 133 ますね：：ひと箱＝
 134 X ＝え[：：：そうですか[°]
 135 K [あとは(0.5)お菓子系を：選んでください3種類選んだら2個ずつ買って
 136 帰りますそしたら：＝
 137 X ＝phuhu [hah
 138 K [足りると思うんで：
 139 X も：：<おまかせします>：：nhuh huh [huh
 140 O [あ：おまかせ[ghehe

- 141 K [gh わ：かりました
- 142 《Oからスマートフォンを受け取る》 ありがとう[ござい°ます°
- 143 O [ははい(.)はい
- 144 X .hah [hah
- 145 K [え：：と：(0.6)いちごは(0.4)お嫌いじゃ：ないですか大丈夫ですか：
- 146 X は：：い
- 147 (1.8)
- 148 K あとね：：(.)いちごと組み合わせるものがくあって>：：(0.4)プリンか：：
- 149 (0.3)ティラミスか：：(0.5)ビスケットか：：ババロアかっていうとどれに
- 150 しましょう．たくさんありますhよね
- 151 O [そうですねちょっと画面上で選ぶの難しい[ですよ
- 152 X [《Vの方を向き》ティラミスかなんかって=
- 153 K [難しいですよ
- 154 X =[きこえたな？
- 155 V [《X, V同時に頷く》あはいプリンかティラミスか：：え：：と()
- 156 [ババロアか
- 157 K [>難しいですよ<これが：：(0.3)ババロア：です
- 158 O いちご多め
- 159 K いちご多めです>大きいですねこのいちご<=
- 160 O =はい(.)そうです=
- 161 K =ほんとに
- 162 X 《Vの方を向き》あんまようけ飾ってあんの高い(よ)
- 163 (0.5)
- 164 V huhu hah [hah hah hah huh
- 165 R [ghahahaha
- 166 (0.5)
- 167 X huh huh huh
- 168 (0.5)
- 169 O 人気のやつにしときま[しょう
- 170 K [人気のやつにしましよっ=
- 171 O =はい=
- 172 K =どれが(.)一番人気でしょう=
- 173 O =え：レアチーズでけっ[こうでてますね=
- 174 X [も：：先生おまかせしますわもう
- 175 K =いきます，二つ=
- 176 O =はい=

- 177 K =h はい(1.1)じゃ(.)レアチーズ[二つと : :
 178 X [チーズケーキがあるんやった[チーズケー=
 179 O [はい
 180 X キヤん^な =
 181 V =nhhehehe
 182 K **おばあちゃん**(0.5)あの : : X さん(0.4)ティラミスってわかりますティラミス :
 183 X ティラ(.)ティラミスね : :
 184 K はいこれティラミスなんです=
 185 O =ちょっと大人あじ
 186 K おとな : ですねティラミスだから
 187 O あ[の : : ラム酒シロップがついてるんで :
 188 X [す : : ごい飾ってあるやんこれ : :

***** 189~198 行目省略 *****

- 199 X ごちそうみたいなんばっかりやい**っばい**飾ってあるから
 200 K そうですね(.)じゃあ[すみませんティラミスも二つ :
 201 X [おいしそうですね
 202 O ティラミスも二つ :
 203 K はい
 204 X **ehuh huh huh huh huh**(0.4)<おいしそうですね : : >
 205 K おいしそうですね**じゃ**あすみません(.)あと(0.7)え : : : (2.0)すみません
 206 プリンをふたつ h
 207 V ghuhu huh huh huh huh
 208 K はい(0.4)なんかたくさんで (0.4)で : 実は**ななに**にいるよね **8**人いるの? (0.5)
 209 いま何人[いる
 210 X [せ先生散財さすんや
 211 (2.6)
 212 K すみません, ババロアも二つ(0.3)[合わせて八つで
 213 X [《身体をそらしながら》 hah hah hah hah
 214 hah hah hah
 215 K 大人買い
 216 O 大人買いですね
 217 K おとな h がいで

***** 以下省略 *****

*この後ケーキを購入したのを見計らって、Xは席を立ち、紅茶の準備を始める。

2-3 システム上の困難について

本場面ではまず、遠隔コミュニケーションであることの困難が見えてくる。それがどのような現れ方をしているか、確認していきたい。

ひとつは遅延である。細馬・村岡（2022）が指摘したような、Zoom コミュニケーションの少しの遅れは、比較的近距离である（ケーキ店は X 宅から徒歩 10 分弱の距離）本場面でもみられた。例えばトランスクリプトを見ると、89 行目の X の発話に、90～91 行目で K と O が同時に笑って反応しているように見えるが、ケーキ店側のカメラの映像を見ると、この笑いは 88 行目「こんな飾ってあるたけによけい高いやんな：：」の直後に起こっている。また、47 行目などにみられる比較的長く見える沈黙も、別カメラ映像を見ると、トランスクリプトより短い。特にケーキ店 - X 宅間の発話の開始時間については、少し早いものと見積もる必要がある。

また、もう一つの困難が、Zoom 接続機器のカメラに関わることである。27 行目「《K, Oにスマートフォンを見せる》」の様子を撮影したもののキャプチャが【写真5】である。



【写真5】ケーキ店側GP1キャプチャ映像（トランスクリプト27行目）

ジンバルの先に横向きに付いたスマートフォンには、Xの映像が映っている。Kはカウンターの向こうのOにそれを見せている。27～28行目の部分（ア）では、Zoomに記録されていない部分を含め、以下のやりとりがある。

【断片1補足1】²（GP1映像GH020002, 4:45:55～59）

027 X [へ：：おまかせ[しますよ

027a K [こんな感じで《Oにスマートフォンを見せる》

- 027b O [あ：：どうぞ：こんにちは]：
 028 K [こん《スマートフォンに会釈》に
 028 ちゃ：

27a, 27b 行目は、【断片 1】27 行目にあたるが、Zoom では音が拾われなかった。27b 行目で O は、画面の向こうの X に挨拶をしている。28 行目の K の挨拶はそれに追従したものである。だがこの時、スマートフォンはインカメラではなかったため、実際に X 宅側で映った映像は、O と K の顔ではなく、スマートフォンの向こう側で撮影している D の足元だけであった。

O は X の顔を見て挨拶をしている。だが X から O は見えず、この挨拶は X 宅側には聞こえていない。つまりこの環境下では、相手に関する情報の相互性は担保されていない。だが、28 行目で K が挨拶をし、その直後に K が「店主さん」に言及している（それは X に聞こえている）ことから、X が店主 O の存在自体は認識していると考えられる。それは 32, 34 行目の、X の「うれす」（おそらく「売れ筋」を聞こうとしている）という繰り返される発話からも見てとれる。

さて、以上のような条件の中にあるこの会話場面を見ていくと、その困難とともに、高度なコミュニケーションの技法を見ることが出来る。我々は、この場面で起こっていることを切り分けるには、①この場面の参与枠組のあり方、②この場面でよく起こる笑い、の 2 つの視点に注目するのが有効ではないかと考えている。次節から、それを進めていきたい。

2-4 遠隔コミュニケーションにおける参与枠組の流動性

この場面の特徴としては、発話の重なりが長く続いていることが挙げられる。例えば、107～112 行目は、O が「すいごうじゃなくて：：(0.3)うまみが強いんで：：(0.6)このいちご：：はあの：：おしべだに：：え：：西区の押部谷のいちごになりま：す」といちごの栽培方法や産地の紹介をしている間に、X がジェスチャーをしながら「いちごいっぱいある。」と言ったり、隣にいる P を誘って画面を見るよう促し、「ほらこのいちご見てみ」と言ったりしている。O, X ともしちごについて話題にしているのだが、O の説明が X に向けたものであるのに対し、X は P に対して話しかけている。やりとりの相手がちぐはぐになり、重なった後もターンが変わらない。つまりこの重なりは、修復される必要のあるようなオーバーラップとしては機能していない。X が O の会話の相手であると想定されるにも拘わらずである。本場面ではこのような重なりが随所に見られる。その背景には、参与枠組に関わる認識の違いがあると考えられる。このような状況は、通信相手とのやりとりと、「こちら側」にいる人々とのやりとりが同時になされているゆえに起こるのだ。

類似した例として挙げられるのは、携帯電話における話し手とその周辺の人々である。見城 (2006) は、ゴフマンの「社会的状況」に関する理論 (Goffman (1981) など) を引

きながら、携帯電話の着信により起こる参与枠組の揺らぎと、その修復について論じている。ここで紹介されている例は興味深い。例えば、3人で話している時に、1人の携帯電話に着信があり話し出すと、後の2人は即座に小さい声で別の内容の会話をし始め、参与枠組が分離される。正規のコミュニケーションをしているはずの側が、わざわざ声を小さくして従属的なコミュニケーションをしているかのように振る舞う（副演技）のは一見すると不思議に思われることであるが、見城はこの理由を、この2人にとって、着信を受けた1人が「正規の参与者としての資格を失っていない」ことにあると説明する。電話に出ている間の2人の会話を括弧に入れることで、通話を終えた1人が2人の枠組に再参与することができているというのだ。

また、見城は携帯電話の受け手が複数の参与枠組（対かけ手と、対周囲）を維持するコミュニケーション上の技法の例についても紹介している。通話する者が積極的に相手に「はい/いいえ」で答えられる質問をすることで、周囲が話題について推測しやすくしたり、通話する者が積極的に通話先と周囲の人々との参与枠組の橋渡しをするようなことである。

これから主張しようとするのは、以上のような参与枠組分離と、複数の参与枠組維持の両方を、Xが行っているということである。

携帯電話での通常の通話と本実験でのコミュニケーションの大きな違いは、携帯電話の場合、通話先の声はほとんど聞こえないが、本実験の場合、（部分的であれ）音声と相手先の映像が周囲とも共有しうる情報としてあるということである。本場面で中心的な話題となっているケーキの「高価さ」は当初、映像に映された価格³を見てXやVによって評価されている（46行目のXの「けっこう高い」、50行目のVの「けっこうな値段」）。また、このような特徴が、参与枠組の現れ方のバリエーションを増やしていると思われる。

参与枠組の特徴がよく現れているのが、71行目のVの発話「あそっか聞こえてるのか」である。この時点までは、XとKの二者のやりとりが中心になされており、Xがケーキの値段の「高さ」を話題にしていた。Zoomには十分に録音されていないが、(イ)の部分ではVのこの発話の後V自身が笑い、P、X、Rも笑っている。つまりX宅の全員が笑っている。X宅側のカメラ映像のトランスクリプトを見てみよう。

【断片1 補足2】⁴ (Blackmagic レコーダー映像 Capture0006, 00:35:46~57)

069a V mhuh huh huh huh huh=

070 X =はい=

071 V あそっか聞こえてるのか(。)[° あっちに°

072 K [いま(。)店主さん[に説明もらいま：す

072a P [《顔を上げVの方を向く》] huh=

072b V =hah hah hah hah=

073a X [《吹き出して前髪が上がる》

074a P [=huhuhu

075a R ahahahaha(.)aha : aha : aha : =

076 X =かえ(.)帰りローソンでこうたどうですか : :

Glenn (1995) が語るように笑いが親和性 (affiliation) を示すものだとすれば、ここで V に追従して笑った者の範囲が参与枠組のひとつの指標ともいえるだろう。ケーキ店側の映像を確認すると、【断片 1 補足 2】の場面において、ケーキ店側にも笑い声は聞こえているものの、笑っている者はいない (ちなみに、少し前の 59, 60 行目の V と X の笑いにおいてもケーキ店側は笑っていない)。

【断片 1 補足 2】の 72a 行目から 75a 行目にかけての P, V, X, R の笑いは、71 行目の発話に反応していると考えるのが自然であろう。「聞こえてる」対象の「あっち」は、画面の向こうにいる、この発話の直前に X との会話に参加し始めた O である。つまり、それまでの会話で店主 O がケーキ店側では参与枠組の中で位置をもっていたことに対する気づき、または O を忘れていたことへの気づきが笑いによって共有されたということだ。

このような参与枠組みの不安定さ、流動性は、明らかに携帯電話とは異なる質のものであると考えられる。周囲の者、画面の向こう側のどこまでの範囲の者を、参与枠組みの中にどう位置づけるかいうことについての不安定さは、遠隔コミュニケーションの一つの特徴であると言えるだろう。【断片 1】の数分間においても、「こちら側」と「あちら側」を分け、O がケーキの説明をするのを情報として聞きながら X が P と話そうとする場面もあれば、K と X の会話に O が参加していたことに後で気づいたような V の発話と、共有する X 宅側の笑いもある。

だが、V の「聞こえてるのか」発言の後にも、X の「(値段が) 高い」という発話は繰り返されている。X にとっても店主 O が参与枠組上の資格を得たことが確認された後においても、つまり店の関係者の前で、このケーキ店のケーキが高価であるという発話がなされているのだ。

それではなぜ X は「(値段が) 高い」発話を繰り返しているのであろうか。もちろん 60 行目の「もったいない」、210 行目の「先生散財さすんや」のように、出費する K への遠慮が直接の理由としてあると思われる。我々が問うべきは、「高い」関連の発話は、この会話場面において、どのような機能を果たしているか、ということだ。

2-5 参与枠組を形成する「(値段が) 高い」発話と「笑い」

ところで、この場面におけるベース隣接対となる FPP (第 1 成分) は、K から X への依頼である 33 行目「ゆっくり見ながら選んでください」になると思われる。期待される応答は承認であり、ケーキの選択であるが、X はどちらも行わず、「けっこう高いで」「え : : 値段してるや : : ん」(46, 51 行目) など、高価であることをしきりに口にし、「ローソン」で買うことを提案する (57, 76 行目)。一方 K は 66 行目で O に声をかけ、

スマートフォンを O に渡す。そして商品の詳しい説明を O が展開する。これは X が「選ぶ」ための情報提供である。結局 K の「ゆっくり見ながら選んでください」に対する SPP（第2成分）は 139 行目の X の「<おまかせします> : :」であり、141 行目に K が「gh わ : かりました」とそれをためらいながら承諾する。

ただ、X がケーキの高価さを何度も話しているにも拘わらず、ケーキ店やケーキに対する評価が低いわけではないことに注意する必要がある。88 行目の「こんな飾ってあるたけによけい高いやんな」、199 行目の「ごちそうみたいなんばっかりやいっぱい飾ってあるから」と理由を推測する発言が何度かなされている。また、131 行目の「私も知らなかった恥かくな huhuhu」は X の発話の一部であって全体ではなく、X 宅側のビデオカメラ映像ではこの直前に「へ : : : いへんここ行ってみよ」（1 回ここに行ってみよう）という X の発話を確認されている。知らなかったら「恥かく」のは、このケーキ店についてであり、むしろ、ケーキ店は知るべき・行くべきところで、この店のケーキは「ごちそう」なのだ。

面白いことに、「聞こえてるのか」（71 行目）以後、X の「(値段が) 高い」発話のほとんど（113, 124, 162 行目）は、ケーキ店側に聞こえているにもかかわらず、K と O によって笑いとして受け止められることがなく、X 宅側の V や P だけが笑って反応している。それぞれの「高い」発話の映像を見てみると、113 行目は P を呼び込んだ発話、124, 162 行目は V を向いての発話であることが確認できる。ジェスチャーや視線によってそれを示しているのだ。X の「(値段が) 高い」発話と笑いが結びついていると言える。

実は、この「(値段が) 高い」発話が V と P の笑いに結びつかなかった場面がある。（ウ）部分、88～9 行目の X の「(値段が) 高い」発話に対する、90, 91 行目の K と O の笑いである。ここは「聞こえてるのか」（71 行目）以後で最初の「(値段が) 高い」発話であった。X のこの部分の発話は一定の低い声で小さめの音量でなされており、88 行目《A》部分では、「飾ってある」と言いながら【写真 6】のようなジェスチャーがなされていた。



【写真 6】《A》部分 X のジェスチャー（DV25 キャプチャより作成）

この後、XはPに向けて「チーズケーキ」と言いながら四角の形（チーズケーキ）を両手で作る【写真7】。この直後、Pは大きめに何度か頷いている。Xの一連の発話とジェスチャーは、Pに志向されたものである。



【写真7】「チーズケーキ」部分Xのジェスチャー（DV25 キャプチャより作成）

だがこの一連の「ジェスチャー」はケーキ店側には映っておらず、Xの発言のみがケーキ店側に届いている。Zoom録画を見ると、XがPの方を向いた（顔の向きが変わった）ことだけが確認できる。それと同時に、別カメラ映像を確認しても、このXの発言に笑っているのはKとOのみで、X宅側はPが強く反応しているものの、誰も笑っていない。

つまりこの部分は、XがPに対して行ったはずの（ジェスチャーを伴った）発話が、KとOによってケーキ店側に対する笑うべき発話として受け止められた、とみることができる。

この場面より後の「(値段が)高い」発話は、X宅側のVやPによって笑いを伴って受け止められているので、この場面とその後との違いから、Xの戦略の一端を見ることができる。その違いは、X自身が笑いながら話していることであり、ケーキ店側が長い説明をしている途中にそれを行っていることである。

Xひとりに志向されたKやOの発話が続いているときにXが聞き手として振る舞わず、PやVに向けて笑いながら発話をするのは、対面の会話状況であれば修正されるべきトラブルであると受け取られるだろう。Xの行動はKやOの発話が続くというタイミングを見計らっており、KとOとの会話におけるターン獲得を志向したものではないこともわかる。Xがいわば「X宅側」を志向した参与枠組を、「ケーキ店側」といったん切り離しながら作っており、この行為は、本場面においてひとつの地位を獲得している。

だが同時に、この店のケーキに関連する発話であることから、「X宅側」としての参与枠組の「完全な」切り離しではないということも言えるだろう。Xの行為は、ケーキ店側と自分の参与枠組みに、PとVを統合するという効果をもたらしている。そしてこの戦略がとられるのは、Xの発言が「ケーキの値段が高いのでコンビニで買えばよい」という不

満・提案としてケーキ店側に受け止められていないからであり、ケーキ店側（K, O）と X という参与枠組のままではその状態が変わらないことを X が理解しているからだと考えられる。

ところで、場面（ウ）における K と O の笑いは、「親和的」だけではない、発話ターンに関わる特徴を帯びているように思われる。水川（1993）は相互行為における笑いの位置付けについてまとめている。笑いは次のターンの始まりになりうるもので、直前の発話や活動を意味づけるものになっている。そして、特に **Punchlining**（オチをつける）としての機能があり、それは「トピックの終了を導いてしまう」ものでもある。ゆえに、トピックを終了させないためには、笑いに重ねて継続して話す必要が出てくるという。

つまり今の例では、K, O は X の発言に「オチをつける」ことで、ターンを取っていると思われる。本場面では笑いが、TRP を作りうる（順番交代が可能となる）ものとしてケーキ店側から利用されている様子が見てとれる。例えば 167 行目の X の笑いの後の 169 行目から 177 行目のように、X 宅側の笑い声の後にケーキ店側はすばやくターンを獲得している。その後 K と O が矢継ぎ早に会話をつないでいる。この傾向はこの場面全体に見られた。ケーキ店側は、ターンが自分側にあることを明確に表示しなければならなくなっている。興味深いのは、X との会話を進めるために、ターンの保持を K と O が連携して行っている（スピード感のある会話が K と O の間で行われている）ことである。このような時間の空隙をできるだけ作らないというターンの保持は、遠隔コミュニケーションでは有効なテクニックとなる。Zoom において発生する少しの遅延は、通信相手にターンを取られる余地を作りやすいためだ（村岡・細馬 2022）。

読み取れるのは、X 宅側、ケーキ店側双方の見せたコミュニケーション技術の高度さである。X においては、笑いを伴った発話が、参与枠組を統合的に形成する技術として、遠隔コミュニケーションの特徴も踏まえて示されている。ケーキ店側の K の早い発話、O との矢継ぎ早の会話の協力は、Zoom の遅延や X 宅側の笑いへの有効な対処になっていた。

ただ、本場面はトピックが「ケーキ店におけるケーキの選択」であり、単純であるにも拘わらず、X 宅側・ケーキ店側双方の「同じパターン」の応酬という状況を生み出している。それはトランスクリプトが長くなる要因にもなっている。つまり、対話の際に使えるテクニックが固定化してしまうのだ。そのことも、遠隔コミュニケーションの特徴であるかもしれない。

3 結論

本稿では、ICT 機器への習熟とは異なる視点から見た、遠隔コミュニケーションへの適応がいかに行われるか、高齢者 X を交えた会話場面から分析した。遠隔コミュニケーションは、おそらく参加者にとって参与枠組認識が一致しづらくなる要素を多く含んでいる。それは通信機器の特性も考慮する必要のあるものである。だが同時に、見えない・聞こえないことだけで参与枠組認識が決まるとは限らないことも確認する必要がある。

今回の分析の軸としたのは、参与枠組の複雑さと、繰り返される「(値段が)高い」発話、笑いであった。Xの発話は、この対象となっているトランスクリプト内の数分間において、参与枠組の変化、笑うか否かの戦略なども含んで、動的で高度な技術として存在していた。これは対面の場面において容易に不適切になりうる方法であり、その意味では遠隔コミュニケーションだからこそ実現されているものであるとも言えるだろう。

そして、ケーキ店側でも、矢継ぎ早に会話しターンを保持することが、Zoom 遅延への対処、Xの会話の技術への対処としてなされていた。

遠隔コミュニケーションにおいては、明確な情報提示を求められることが通常であろうと思われるが、実際に明確さをもって固定化されるのは、会話の内容ではなく様式・テクニックであると考えられる。遠隔での話し合いが対面より進みづらいとすれば、原因はとれる戦略の固定化である可能性もある。今回はそれが、笑いによる参与枠組拡大と高速会話によるターン保持であり、これが何度も繰り返されていた。

それと同時に、調査方法として、全ての利用者の会話状況をビデオカメラで記録することの重要性も確認された（これは、細馬・村岡（2022）がすでに指摘していることである）。それは、参与枠組のずれを確認する際に特に有用であった。記録媒体によって会話のタイミングがずれてくることは、時空間の相対性を考える上でも興味深い。今回は下線を使った表記を試みたが、表記法も含めて検討される必要があるだろう。

【注】

¹ K は神戸市の公立大学に勤めているため、自分の給料について「神戸市がくれている」と話している。

² このトランスクリプトでは、Zoom録画において記録されていなかった発話について記述している。この【断片1補足1】の場合、27行目を開始してから28行目に至る直前までに始まった発話があった。それを順に27a, 27bと表現している。以後、n行目発話開始以後から(n+1)行目の発話直前までに始まった発話を、na, nb, ncと表現することにする。

³ このケーキ店のケーキの値段は、1点あたり600円台～700円台であった。

⁴ 凡例については注2に準ずる。この映像では、Zoom録画では記録されていた73, 75行目が笑い声でかき消されている。74行目にあたる時間は沈黙ではない。そのため、このトランスクリプトでは73, 74, 75行目の記載がない。

【参考文献】

Glenn, P. 1995, Laughing at and Laughing with: Negotiations of Participant Alignments Through Conversational Laughter. In: Have, P.T. Psathas, G. (Ed.) *Situated Order: Studies in the Social Organization of Talk and Embodied Activities*, Lanham: University Press of America.

Goffman, E. 1981, *Forms of Talk*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

- 細馬宏通・村岡春視, 2022, 「遠隔コミュニケーションの時間的なずれは相互行為分析にどのような影響を与えうるか」『社会言語科学』25(1): 230-7.
- 樫田美雄・加戸友佳子・加藤美奈子, 2022, 「AI と人間とのコミュニケーション・トラブルのエスノメソドロジー——アルファ碁第 37 手の非受容とアレクサの再発話の非受容の事例比較」『現象と秩序』17: 47-64.
- 加藤美奈子・加戸友佳子・樫田美雄, 2022, 「遠隔コミュニケーションに関連した共同作業のビデオ・エスノグラフィー——アマゾン社の Echo Show を用いた共同作業の特徴の探究」『現象と秩序』16: 51-67.
- 見城武秀, 2006, 「『他者がいる』状況下での電話」山崎敬一編『モバイルコミュニケーション——携帯電話の会話分析』大修館書店, 145-64.
- 水川喜文, 1993, 「自然言語におけるトピック転換と笑い」『ソシオロギス』(17): 79-91.
- 村岡春視・細馬宏通, 2022, 「オンライン会議における発話間のオーバーラップの分析」『人工知能学会研究会資料 言語・音声理解と対話処理研究会』(94): 78-80.
- Sacks, H. 1963, Sociological description, *Berkeley Journal of Sociology*, (8): 1-16. (=南保輔・海老田大五朗訳, 2013, 「社会学的記述」『コミュニケーション紀要』24: 77-92.)

【付記】会話トランスクリプトの記号の凡例

[発話の重なるの始まる点	(.)	0.2 秒以下の短い沈黙
太字	強い音	↑	音調が上がる
,	発話が続くイントネーション	.	発話が終わるイントネーション
° °	小さな音	《 》	筆者による補足的説明
> <	早い発話	< >	ゆっくりとした発話
=	途切れずにつながっている発話		
()	聞き取り困難な発音. 空白の場合, 聞き取りが不可能な箇所.		
:	音の伸ばし. コロンの数は引き延ばしの相対的な長さに対応している.		
h .h	呼気音と吸気音. h の数はそれぞれの音の相対的な長さに対応している.		
gh	のど音		
<u>波線の下線</u>	聞き取り困難または死角のため別カメラの情報にて補足した情報. Zoom の通話相手には聞こえていない・見えていない可能性が高い.		

鏡に映る自分を褒めることはいかにして可能か

—試着場面における「かわいい」をめぐる相互行為分析—

堀田 裕子

摂南大学

yuko.hotta@setsunan.ac.jp

How to Praise Oneself in the Mirror?

: Interaction over the Compliment “Kawaii” in the Fitting Scene

HOTTA Yuko

Setsunan University

Key Words: Trying-on, Kawaii, Compliment, Mirror, Video Ethnography

概要

衣料品店の試着接客場面では、店員の「かわいい」という褒め言葉に対して客が同意したり、客自身が鏡を見て「かわいい」と言ったりすることがしばしば起こる。これが自賛にならず、なおかつ自然な相互行為に見えるということがいかにして可能かを、ビデオデータに基づいて考察した。その結果、「かわいい」という言葉の向けられる対象がしばしば曖昧であること、客は発話や動作のなかで「かわいい」の対象を衣服に焦点化させながら、衣服を自己の身体から切り離しあたたかも別個のものであるかのように取り扱うかたちで振る舞う「被服性の呈示」(display of clothedness)をおこなっていること、「かわいい」という言葉の含む別様のあり方への可能性が、現前しない衣服に対しても「かわいい」と言いうる状況をつくり上げていることを明らかにした。

1. はじめに

女性が手鏡に映る自分の顔を見て「かわいい」と言う美容整形外科のCMがある。魔法をかけられ美しくなるシンデレラの物語をモチーフとしたものだ。だが、鏡に映る自分を見ながら「かわいい」などと自分を褒めることは、一般的には避けるべき行為とされている。「自賛」(self-praise)は軽蔑の対象となり、何らかのサンクションを被る場合もある。

しかし、それが公然とおこなわれる場面がある。たとえば、美容院で仕上がりを確認する時 (Oshima and Streeck 2015)、あるいは、衣料品店で試着をしている時、客は鏡に映さないと自分を確認することはできないのだが、鏡に映る自分を見ながら「かわいい」と言

うことは、むしろ自然な行為に見える。

オオシマとストリークは、美容室で客が鏡を見ながらスタイリングの仕上がりを評価する場面を分析しているが (Oshima and Streeck 2015), そのなかに、客が鏡を見ながら「O:h cute.」「It's really nice.」などと言う例が挙げられている。この場合、スタイリングの後というタイミング、美容室という場所、美容師という場面を共有する人物、そして鏡というモノ、といった条件が揃ってはじめて、自然な行為として見ることができる。どれか一つでも欠ければ、鏡に映る自分を見て褒める行為は「自賛」に見えてしまうであろう。

同様に、試着場面においても、試着中というタイミング、衣料品店という場所、店員という場面を共有する人物、そして鏡というモノ、といった条件が揃ってはじめて、鏡に映る自分を見て褒めることは自然な行為として見ることができる。

たが、じつは上記の条件だけが揃っても「かわいい」と自分を褒めることがつねに禁忌に触れないわけではない (たとえば、モデルのようなポーズを取りながら鏡に映る自分を見て「かわいい」と言う客を想像してみしてほしい)。客はもちろんのこと、店員を含む場面参加者たちが、その発話を自然に見えるように場面をつくり上げているのである。

こうした前提に立ち本稿で筆者が考えたいのは、第1に、試着して店員から「かわいい」と言われ同意したり、鏡を見ながら「かわいい」と言ったりするという行為は、いかにして「自然なもの」に見えるのか、第2に、「かわいい」という褒め言葉には、どのような特性があるのか、である。

2. 「かわいい」のレリヴァンス：身体と衣服の関係性の観点から

本稿で取り扱うのは、セレクトショップにおいて女子大学生が試着した自分の姿を鏡に映しながら店員とやり取りする場面を撮影したビデオデータ¹だが、褒め言葉として「かわいい」が頻出する²。そのため、まずはこの「かわいい」という言葉について予備的考察をしておきたい。なお、「かわいい」に関する研究は複数おこなわれているが (eg. 四方田 2006), その背景にはこの語が意味するところの曖昧さがある。だが、本稿の目的は、その概念自体を明らかにすることにも、「かわいい文化」を探究することにもない、ということであらかじめ断っておく。

本稿で「かわいい」という言葉に着目するのは、あくまでも、それが試着接客場面のような身体を何らかのかたちで着飾る場面で多用される言葉だからである。こうした着眼点から、この「かわいい」のレリヴァンスを、篠原 (2015) の議論をたどりながら身体と衣服との関係性の観点で考えてみたい。

貝類は、自分の身の丈にあった貝殻という住まいを作りあげつつ、そこに一生住みつづける。それに対し、人類は二本足で歩行することにより自由になった手で、モノを作り操ることができる脊椎動物であるが、頭部が垂直に支えられることで、口頭言語と脳の成長が可能になり、身の丈をはるかに超える建造物を作りあげてきた (篠原 2015:91)。とはいえ、人類は生まれてしばらくは未熟な存在であり、ひとり立ちするまでに時間がかかる。

このことから、篠原は「脊椎動物としての人になる前に、軟体動物的な生をおくり、この生の痕跡は存続するのではないか」と考える。

この「軟体動物的な生」の期間、人類にとって必要なのが衣服である、と篠原は考える。人は生まれた時からすぐに衣服（おくるみ）によって守られなければならない。貝類にとっての貝と同様の働きをするのが、人類にとっての衣服ではないかというわけである。そして篠原は、人間をこうした根源的受動性を引きずり続ける「衣服内存在」と考える。

人は、まずくるまれるという根源的受動性ととも世界に登場し、衣服内存在であるかぎり、この根源的受動性を引きずりつづけるのである。いいかえるなら、衣服内存在とは、その内奥に未成熟であるほかないものを持ち続けるのだ。（篠原 2015: 100）

「未成熟であるほかないものを持ち続ける」のはあらゆる人類に共通することだと思われるが、四方田（2006）が「かわいい」の土壤としての日本社会に未成熟さを見出したのと同様に、とりわけ日本文化には「成熟の拒否めいたもの」（篠原 2015: 104）があるという。これは、根源的受動性の側面をあえて顕在化させることであると言えるだろう。しかし、対他的に「成熟の拒否」を拒否する（しなければならない）人びと——“成熟したオトナ”であるべきとされる人びと——もおり、そういう人びとにはこの言葉は向けづらい。「かわいい」が成人男性に対してはあまり用いられず、子どもや女性、また、場合によっては高齢者に対して用いられるのは、こうした構造が影響していると考えられる。そして、この「かわいい」の構造は、身体を着飾ることと密接な関わりがある。

〔「かわいい」の構造は、〕「着せられる」という根源的受動性を基調として、「着る」-「着せる」-「飾る」の系列を過剰なまでに増幅させるものとして、構造化されうるだろう。……「かわいい」とは、大きさの問題でもなければ、形の問題でもないということだ。といって言いすぎだとすれば、大きさにせよ、形にせよ、少なくとも第一義的な問題ではない。「着る」-「着せる」-「飾る」という系列への関連や広がりがあれば、「かわいい」のである。（篠原 2015: 112-3, 亀甲括弧内引用者補足）

「かわいい」の根源は対象の形象にあるのではない。「かわいい」が表わすのは、着飾ることへのさらなる可能性、あるいは、別様である可能性である、と考えられる。つまり、被服行動という文脈では「かわいい」とは運動的なものであると言えよう。

この点を理解するには、篠原が挙げている、ハローキティとミッフィーとの対比が興味深い。両者とも「かわいい」のだが、大きな違いがある。それは、キティは左耳にリボンを着けており、このリボンを別の色に変えたり帽子に変えたりしてみたいという気にさせる。ところが、飾りめいたものを着けていないミッフィーは、そもそも「飾りをつけてみたい」という欲望も、飾りにヴァリエーションを凝らしてみたいという欲望も、生じさせな

い」(篠原 2015:112)。言い換えれば、ミッフィーと異なり、キティはすでに着飾っているがゆえに、別様のあり方への可能性と欲望に拓かれていると言えよう。だから、キティの方がより「かわいい」のだという。

つまり、「かわいい」という言葉の向けられる対象は、「成熟の拒否」というまなざしを向けられる状態でありかつ、別様のあり方に拓かれた状態、あるいは、拓かれる可能性にある状態とすることができるとはのではないだろうか。だから、たとえば幼い子が初めて制服を試着した場合には「かわいい」と言いうるが、買い足すために試着した場合には「かわいい」とは言いにくいだろう。なぜなら、これまで着た(着せた)ことのないものを着て、別様のあり方に拓かれた時に「かわいい」と言いうるからである³⁾。ただし、先述したように、対象が“成熟したオトナ(であるべき人びと)”の場合や、衣服自体がそうした雰囲気を持っている場合には、「かわいい」という言葉をかけづらくなるだろう。

このように、「かわいい」という言葉は、第一義的に、根源的受動性をもつ「衣服内存在」としてのあらゆる人間に対して向けられる可能性をもつ。それは、身体を着飾ることにより増幅されていく、着飾ることへの欲望と不可分である。身体が別様のあり方を拓くことは、たんにモノによってだけでなく仕草などの動きによっても達成されうるだろう。「かわいい」ファッションやスタイルとは、不断の運動であると言ってもいい。着飾れば着飾るほどもっと良くなるのではないかと思わせる、その意味でのある種の不完全さを伴いながら、まだ見ぬ状態を対象に見出すことも「かわいい」と表現されうる。

篠原の言う「衣服内存在」は、言うまでもなく M.ハイデッガーの「世界内存在」の概念に基づく。「世界内存在」についての詳細を論じるには筆者の力量が及ばないが、そのエッセンスだけを取り出すのならば、それは人間(主体)の外部に世界(客体)を想定せず、むしろ人間はつねにすでに世界の内に投げ入れられ気分づけられており、世界の内にいるからこそ人間であるということを表わす概念である、と説明できよう。それと同様に、「衣服内存在」も、身体の外部に衣服を想定するのではなく、身体は衣服とともにあり衣服の内に投げ入れられ気分づけられているのであり、衣服の内にあるからこそ人間なのである、という考え方だと言える。たしかに、スーツを着るだけで気持ちがシャキッとすることがあるが、それはスーツのフィット感がそうさせるというよりも、むしろスーツという衣服——あるいはスーツに付与されている社会的意味——にくるまれることで、そのように「気分づけられる」と言った方がいいだろう。

「かわいい」という言葉はしばしば主語が不在のまま使用されることが多く、したがって、その言葉が人に対して向けられる場合、その対象はその人自身なのか、その衣服なのか、はたまたその両方なのか曖昧であることが多い。だが、篠原の議論によれば、「かわいい」のは「衣服内存在」としてのその人であり、その衣服を着ている身体でもあり、その身体が着ている衣服でもあるということになるだろう。いや、その曖昧さは、「かわいい」だけでなく「かっこいい」や「素敵」などの褒め言葉にも共通するはずだ。私たちはつねにすでに「衣服内存在」なのであり、その内奥に「かわいい」と表現されうる根源的受動性

を引きずっているのである。

3. 「褒め言葉」をめぐる会話システム

自分に向けられる「かわいい」という言葉は、ひとまず褒め言葉として受け取ることが可能な言葉である。「ひとまず」と言ったのは、それがあいづちや共感の意味で用いられる可能性もあるからである(石川 2015)。だが、試着接客場面において、試着中の人に掛けられる「かわいい」は褒め言葉であると言っていいだろう。そこで、本章では「褒め言葉」をめぐる会話システムについて確認しておきたい。

私たちは会話のなかで相手の発話に対して同意することもあるが同意しないこともある。だが、同意と非同意は等価ではなく、同意の方に優先性がある(Pomeranz 1984)。そのため、非同意の場合にはさまざまな工夫をしなければならない。たとえば、すぐに応答せず沈黙したり、相手の発話を部分的に繰り返したり、いったん受容してから否定の接続語でつないだり……。こうした遅延(delay)を伴って、非同意は示されるのである。

しかし、相手の発話が自分に対する褒め言葉である場合、難問に突き当たることになる。つまり、同意に優先性があるものの、同意すれば自惚れや自賛になってしまうので同意は避けられなければならないというジレンマに陥るのである。A.ポメランツは「褒め言葉への応答」(Compliment Responses)と題した論考のなかで、自賛(self-praise)に関する興味深く重要な考察をおこなっている(Pomeranz 1978)。このジレンマを解消する、同意と非同意の両形式を含む「中間」(in between-ness)のやり方があるというのだ。

まず、相手からの褒め言葉に対して受容(acceptance)するか拒否(reject)するか、という選択肢がある。たとえば、褒め言葉に対して受容する場合の多くは、感謝の言葉を伴う(「ありがとう」)。しかし、それに続けて同意(agreement)すれば、自賛になってしまう。そこで、非同意(disagreement)を選択する場合もある(「ありがとう、でも…」)。だが、それ以外にもさまざまな「中間」の応答の仕方がある。ポメランツは大きく(1)褒め言葉の格下げと、(2)対象の変更という2つの仕方を挙げている。

(1)「褒め言葉の格下げ」には、同意の場合と非同意の場合とがある。同意の場合、褒め言葉に対し、相手よりも緩やかな表現で同意することが一般的である。これにより同意と非同意の両方を表わすことができる。ただし、引き下げられた表現での同意でも、自分以外の対象への褒め言葉に続くのが一般的である。また、「褒め言葉は、受け手の外部に切り離し可能な対象を位置づけることで、同意が生じやすくなる」(Pomeranz 1978:97)と説明されている。次の例では、Aが強い評価語を用い(↑)、Bが弱い評価語を用いている(↓)。

[SBL:2.2.4.-3]

(P)↑A: Oh it was just beautiful.

(R)↓B: Well *thank* you uh I thought it was quite nice.

(Pomeranz 1978: 94, イタリックは原著)

また、非同意の場合は、一般的に、褒め言葉を完全に否定するのではなく、やはり緩やかな表現を用いることが多い。それが同意の場合と異なるのは、逆説の接続詞 (though, yet, but など) が併用される点である⁴⁾。たとえば、下記の例を参照していただきたい。

[AP:FN]

A : Good shot

● B : Not very solid though

(Pomeranz 1978: 99)

いっぽう、(2)「対象の変更」とは、多くの場合、褒め言葉の対象を自分自身から自分以外に変更することであり、下記のような隣接ペアを成す。

A1 : A が B を褒める。

A2 : B が自分以外を褒める。

(Pomeranz 1978: 101, 和訳は引用者)

第二成分に含まれる「自分以外」は、モノであったり他者であったりする。この時、一般的に褒め言葉が格下げされることはない。たとえば、下記の例ではボートの漕ぎ手が褒められ、それへの応答としてボートを褒めることで、褒め言葉の対象を自分から遠ざけている。

[WS:YMC.-4]

R : You're a good rower, Honey.

J : These are very easy to row. Very light.

(Pomeranz 1978: 102)

また、自分以外の対象として相手を選び、相手を褒め返すこともある。

A1 : A が B を褒める。

A2 : B が A を褒める。

(Pomeranz 1978: 105, 和訳は引用者)

では、褒め言葉とそれへの応答が、「衣服内存在」に関するものになるとどうなるのだろうか。ポメラントが挙げている例を見てみよう。

[HS:S:11]

A : You look so nice.

B : I got a new shirt.

A : It's very pretty.

B : Thank you.

(和訳)

01A あなたとても素敵ね

02B 新しいシャツを買ったの

03A それすごくいい

→04B ありがとう

(Pomeranz 1978: 84, 矢印と番号および和訳は引用者)

A が B のことを素敵だと褒める。ところが、B は褒め言葉の対象を自分自身からシャツの方に変更する。A は再度、褒め言葉を述べる。B はその A の言葉を、感謝の言葉とともに受容する。この会話は、隣接ペアを成す 01 行目 (褒め言葉) と 04 行目 (感謝の言葉) の間に、02 行目と 03 行目の会話が挿入されているという構造になっている。

この事例で確認しておきたいのは次の 2 点である。まず 1 つは、相手の褒め言葉を受容することと同意することとは異なり、「同意は感謝よりも出現頻度が低い傾向があり、それを言うための条件も厳しいと思われる」(Pomeranz 1978: 87-8) 点である。上の例では、「ありがとう」の後には同意も非同意も続く可能性はあるが、A が最初に対象にした B 自身への褒め言葉に B が同意することは考えづらい。

そしてもう 1 つは、A は何を褒めているのかが実のところはつきりしない点である。A は 01 行目で「あなた (You)」と言っているので、褒め言葉の対象はひとまず B 本人であると考えてよからう⁵⁾。しかし、B は次のターンで即座に「ありがとう」と言う代わりに、いま着ているシャツが新しく買ったものであることを告げる (02 行目)。一見すると「素敵ね」という褒め言葉に対する応答としては奇妙だが、ここで B は、A からの褒め言葉の対象を、シャツに変更したのではなく、シャツに焦点化したと言った方が適切だろう。

そして、A は再び褒め言葉を言うが、その時の主語は「it」であり (03 行目)、したがってシャツということになる。こうして、直前のターンで褒め言葉の対象をシャツに焦点化した B は受容しやすくなり、感謝の言葉を述べることができると考えられる (ただし、この後には同意が続く可能性も、「でも」などを伴い非同意が続く可能性もある)。

このように、人と衣服との境界は曖昧であり、したがって、何を褒めている／褒められているのかも曖昧であることがしばしばである。それは人間がまさに「衣服内存在」であるからだ、と言っても良いだろう。ましてや、日本語会話に頻繁に見られるように主語を伴わずに褒める／褒められる場合、何が対象になっているかは状況依存的である。だが、

それゆえに、褒め言葉を受けた側は、その対象を自分自身ではない何か（この場合は衣服）に焦点化させることも可能であり、その結果、相手からの褒め言葉に対し受容あるいは同意しやすくなると考えられる。

4 「かわいい」をめぐる相互行為秩序：データとその分析

ではここからは、実際の試着シーンにおける会話例を取り上げながら、「かわいい」という褒め言葉をめぐる相互行為秩序を見ていきたい⁶⁾。

4.1 「かわいい」に同意する：会話編

店員からの「かわいい」に対する客の応答の仕方は、衣服（商品）を見ている時と試着している時とは異なる。次の断片1と断片2は、この後、試着することになる衣服について、店員が客に説明している会話の一部である。

断片1 商品を勧める際の「かわいい」(AV105649.-vol-02 0:00:24~0:00:31⁷⁾)

店員 これくらいだったら:今時期にちょうど

客 あ::あ::[あ::あ::

→店員 [は:い(.)着ていただける(.)でこれもかわいいですね

→客 あ:あ:あ

断片2 商品の着方をアドバイスする際の「かわいい」(AV105649.-vol-02 0:01:33~0:01:46)

店員 ちょっとこ:羽織りでね::夏着てたTシャツの上に:こういうパーカーの(.)

→ [カットソータイプとかを::(:)調節して着ていただいてもかわいい

客 [ふんふんふんふんふん

→ あ::::

断片1では、店員は「これ」という言葉で衣服を明示しながら「かわいい」と言っているが、断片2では、「かわいい」の主語が不明瞭である。だが、いずれの場合も、店員の「かわいい」に対して客は「あ:」や「ふんふん」というあいづちで応答している。この「あ:」は、受容とともに気づきを表わしていると考えられる⁸⁾。だが、ここでは明確な同意（「うん」「かわいい」など）は現われていない。

ところが、試着をすると、「かわいい」に対する応答の仕方は変化する。次の断片3は、客がジャケットを試着中に、鏡を見ながら店員と交わしている会話の一部である。

断片3 「かわいい」に同意する(1) (AV110851.-vol-04 0:02:43~0:02:47)

店員 襟がちょっと大きくて[()]かわ[いい

客 [ですね: [かわいいですよ:

この時、店員が襟に関して述べて「かわいい」と言っているが、客は「ですね:」「かわいいですよね:」と応答している。先ほどの断片1や断片2とは異なり、受容や気づきではなく、はっきりと同意している。ただし、客は試着している当人であり、自分自身が鏡に映っている。それなのに、あたかも自分自身のことは度外視しているかのようである。

また、次の断片4は、客が試着室内で先ほど見ていた衣服を着用し、試着室から出てきたところに、店員が声を掛けるというシーンである。

断片4 「かわいい」に同意する(2) (AV105649.-vol-03 0:01:59~0:02:06)

- 01 店員 お疲れ様です(.)どうでしょうか(.)° かわい-°
 02 客 こんな感じ(1.0)()
 →03 店員 うん(.)かわい-
 →04 客 うん

店員が「お疲れ様です」と言いながら客の方に近づき、1回目の褒め言葉「° かわい°」(01行目)を発する。ただし、この発話に主語はない。また、この発話は小さな声で発せられているため、「思わず漏れてしまったひとりごと」のような体を成しているが、客に聞こえないほど小さい声ではなく、言うまでもなく褒め言葉である。それに対する客の反応は、「こんな感じ」(02行目)である。これがひとりごとか店員に対して向けられた言葉かは分からない。すると、店員は2回目の褒め言葉「うん(.)かわい-」(03行目)を発する。それに対して、客は「うん」(04行目)と応答する。ここでも、客は明確に同意している。

これらは自分が映った鏡を見ながら、相手(店員)の言う「かわいい」に同意する例であるが、自然な会話であるように見えるのではないだろうか。このように、「かわいい」という褒め言葉に対して、非同意あるいは受容にとどまるどころか、同意することが優先的である可能性が見える。次の、「かわいい」に同意しない断片5と比較すると、褒め言葉「かわいい」をめぐる優先性がより明確になるだろう。

断片5 「かわいい」に同意しない (AV105649.-vol-03 0:02:37~0:02:45)

- 01 店員 うんかわいい (1.0)
 →02 客 あんまり:
 03 店員 はい
 →04 客 なんか(.)パーカーにしては(.)軽いで[すよね
 05 店員 [そうですね(.)あんまり厚手じゃないので::

ここには「クレーム説得連鎖」(堀田 2021)も出現しているが⁹⁾、注目したいのは、褒め言葉に対する応答の部分である。店員の「うんかわいい」(01行目)という褒め言葉に

対して、客は応答せず、「あんまり:」(02行目)という言葉で応答を開始する。さらにその後、やや途切れ途切れに「なんかパーカーにしては軽い」(04行目)とコメントする。おそらく薄手なのだろう、商品に対するクレームのようにも聞こえる。つまり、非同意の前に遅延(言いよどみ)が生じている。このことは、「かわいい」という褒め言葉に対して同意することが優先的であることを示していると言えよう。

ところで、先ほどの断片4では、「かわいい」に対して客は、1回目には「こんな感じ」、2回目には「うん」と応答していた。これらの会話に共通しているのは、(1)「かわいい」に主語がない点、(2)褒め言葉に対し「ありがとう」などの感謝の言葉や、断片1などで見た「あ:」という感動詞で表わされる受容が示されていない点である。つまり、「受容」の前置きもなく同意されているのである。

だが、1回目と2回目の応答は、重大な点で異なる。

まず、「こんな感じ」という1回目の応答について。「こんな」には着用した衣服が含まれており、より詳細な表現に言い換えれば「試着したらこんな感じになりました」といったところであろうか。この言い方は、試着した自分を、自分自身から切り離して扱っているように聞こえる。これは、ポメラントの言う「(2)対象の変更」に近い。

ただし、「こんな感じ」という客の発話が一般的だと言いたいわけでは毛頭ない。ポメラントが「褒め言葉は、受け手の外部に切り離し可能な対象を位置づけることで、同意が生じやすくなる」と述べていたように、「かわいい」の対象を自分自身から切り離しているかのように聞こえる発話が、それへの同意を可能にしているのではないかということである。たとえば、先ほどの断片3において、客が自分の映った鏡を見ながら、店員の言う「かわいい」に同意できたのは、店員が襟に関して述べて「かわいい」と言っており、当該の会話があくまでも衣服に関するものであるという状況が作り出されたからだと考えられる。つまり、こうして自分自身ではない何か(この場合であれば衣服)に対象を位置づけることで、同意が可能になっていると考えられるのである。

また、そもそも「こんな感じ」という発話は、店員による「° かわい°」ではなく「どうでしょうか」の方に対する応答である可能性も見えてくる。01行目の「どうでしょうか(° かわい°)」の際には、客は試着室から出てきたばかりでカーテンが開ききっておらず、店員とともに鏡を見て評価する体勢にはなっていなかった(後述の断片4'および写真1から写真3も参照のこと)。だが、その体勢ができ上がった時点で、「どうでしょうか」の方に対する応答としての「こんな感じ」を発することによって、今こそ(再)評価のタイミングであるというキューを呈示していると考えられる。店員による03行目の「うん(° かわい-)」の「うん」は、このタイミングの了承を表わしていると言っては言い過ぎだろうか。

次に、「うん」という2回目の応答について。この会話だけを取り出すと、客は自賛の禁忌に抵触しているように見える。しかし、店員のこの「かわいい」にも主語はない。加えて、客は前述のように店員の言う「かわいい」の対象を自分自身から切り離していた。しかも、客自身が評価のためのスロットを用意した共同評価の一環であることも手伝って、

客ははっきりと「うん」と同意することが可能になると考えられる。

このように、試着接客場面では、店員の「かわいい」という褒め言葉に対して客が同意することは優先的ですからある。だが、この一連の会話およびそれに関する解説を読んだ読者のなかには、まだなお客の応答が自賛に思える方がいるかもしれない。この会話を自賛ではなく自然なものとして理解するためには、おそらく目線と動作を含めたトランスクリプトも見えていく必要があるだろう。それにより、衣服への焦点化は、発話とは別のやり方でも実践されていることが分かるであろう。

4.2 「かわいい」に同意する：目線・動作編

先ほどの断片4に目線を加えたトランスクリプトが、次の断片4'である。

断片4' 「かわいい」に同意する(2) (目線入り) (AV105649.-vol-03 0:01:59~0:02:06)

01 店員 お疲れ様ですどうでしょうか。(.)° かわいい° **写真1**

客の目線 鏡_____

店員の目線 客_____

02 客 こんな感じ(1.0)() **写真2**

客の目線 鏡_カーテン_鏡_____

店員の目線 カーテン_____鏡_____

03 店員 うん(.)かわいい- **写真3**

客の目線 鏡_____

店員の目線 客_____

04 客 うん **写真4**

客の目線 鏡_____

店員の目線 客_____



写真1 店員が「° かわいい° 」と発話するシーン (AV105649.-vol-03 0:02:01)



写真2 店員の「° かわいい° 」を受けて、客が「こんな感じ」と発話するシーン (AV105649.-vol-03 0:02:02)



写真3 店員が「うん(.)かわいい」と言うシーン (AV105649.-vol-03 0:02:05)



写真4 店員の「かわいい」に、客が「うん」と応答するシーン (AV105649.-vol-03 0:02:06)

写真を見ていただくと、この2人が通常の会話をしているようには見えないだろう。つまり、試着時に特有の視線、位置関係、体勢や態度があると考えられる。

まず、視線を確認したい。この場面で、店員は基本的に客を見ており、「かわいい」と言う際も客の方を見ている。ところが、客は、店員が褒め言葉を発した時を含め、基本的にずっと鏡を見ている。鏡を見ていないのは、店員が試着室のカーテンを開けている時にカーテンに目をやった一瞬だけである(写真1～写真4)。「かわいい」と言われた時も店員の方を見ない。したがって、通常の会話のように目を合わせていない、あるいは少なくとも対面していないことが確認できる。

客、店員、鏡の位置関係は、図1のように示すことができる。客と店員の位置はL字型の「F陣形」

(F-formation)を成しており、客と店員の操作領域が重なってできる「O空間」(O-space)が形成されていると言えよう(Kendon 1990)。なお、店員が客の後方に立って接客をする場合もあるが、その場合は、客と店員は基本的に鏡のなかで“対面”するかたちになり、本来の意味で対面したり店員が衣服の

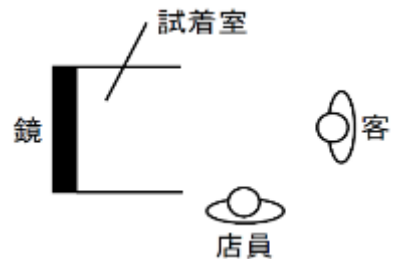


図1 写真1～4の客・店員・鏡の位置

微調整をしたりしようとする、客が「身体ねじり」(body torque)を強いられることになる(Schegloff 1998, 図2も参照)¹⁰⁾。筆者の手元にあるデータではいずれも、客が鏡と対面し、その間に店員が立つ、このL字型の位置関係になっている。

ただ、この場面では先述のように、客は鏡の方向に足を向けて鏡を直視しており、店員のことは見ていない。そのため、見方によっては、店員を無視しているようにも見える(もちろん周辺視野には入っているだろう)。こうした位置関係と視線は、試着接客場面においてごく一般的に見られるものでもある。

次に、写真1から写真4における客の体勢と動作に注目していただきたい。“いかにも試着中”といった体勢と態度ではないだろうか。つまり、鏡から一定の距離を置き、まっすぐに立ち、移動せず、一点(鏡)を見つめ、試着中の衣服を触っている。この衣服の総試

着接客時間、つまり試着室から出てきて試着室に戻るまでは1分52秒だったが、その間、客はこの位置から動いておらず、唯一身体を動かしたのは背面を鏡に映して見た時だけだった(写真5)。この動作も試着場面でしばしば見られるものであろう。こうした衣服に焦点化する動作は、当該の会話が衣服に関するものである、と焦点化することに寄与していると考えられる。



写真5 客が鏡に背面を映して見ているシーン (AV105649.-vol-03 0:03:36)

また、客の「受け手性」(recipency)も確認しておこう。客と店員はL字型のF陣形を成しつつも、客は鏡を直視し店員とほとんど目を合わせない。だが、これにより、店員の褒め言葉を自分自身に向けられたものとして受け取らないことにつながっていると考えられる。また、「かわいい」と褒められても、客は「ありがとう」などと受容を示さない。「ありがとう」と言ってしまえば、自分自身に向けられた褒め言葉として受け取ることになる。こうして、「かわいい」という言葉に同意できるのである。

ところが、店員は客とは異なる状況に置かれている。もし衣服に焦点化して「かわいい」と褒めているように聞こえる言い方をすれば、客は不愉快になりかねない(仮に店員が「服がかわいいですね」と発話した状況を考えてみれば分かるであろう)。つまり、少なくとも客に対して店員は、「衣服を試着した客」を褒めているように聞こえなければならない。客だけを褒めるのはNGだが、衣服だけを褒めるのも同様にNGなのである。そのことが、「かわいい」にしばしば主語がない理由の一つでもあろう。

このように、試着接客場面において「かわいい」という褒め言葉は主語なしで使用され、対象が曖昧であることが多い。だが、だからこそ客は、褒め言葉を自分自身に向けられたものではないという「受け手性」を呈示しつつ、自分自身から着用している衣服へと焦点化し、「かわいい」に同意することが可能になる。いっぽうで、店員は、「かわいい」を、客自身に対してだけでも衣服に対してだけでもなく、衣服を着た客——「衣服内存在」としての客——に向けていることを呈示する。試着接客場面では、こうした曖昧さとズレを伴いつつ、場面参加者たちによって絶妙な相互行為が達成されているのである。

4.3 客が自ら“自分”を褒める

試着接客場面において、客は店員に「かわいい」と褒められて同意するだけでなく、自分で“自分”を褒めることもある。次の例は、試着して鏡に映った自分を見てすぐに「かわいい」と言うケースである。

断片6 鏡を見てすぐの「かわいい」(AV142704.-vol-02 0:03:24~0:03:29)

→01 客 あ-かわい:((鏡を見ると同時に)) **写真6**

→02 店員 うん-で留めてしまっても::

03 客 はい

04 店員 いいし::開けたままでも(0.4)いいし **写真7**



写真6 客が鏡を見た途端、「あ-かわい:」と言うシーン(AV142704.-vol-02 0:03:24)



写真7 店員が客の前ボタンを留めているシーン(AV142704.-vol-02 0:03:30)

客は店内で、自前の衣服の上から水玉柄のカーディガンを店員に着せてもらい、大きな鏡のある場所に移動してきた。そして、鏡を見た瞬間、「あ-かわい:」(01行目)と言う(写真6)。鏡は図2に示したように、客の目線の先にある。店員はその発話に同意すると同時に、前のボタンを留めたり開けたりする着方についてアドバイスを(写真7)。

写真6を見ると、客は「あ-かわい:」と言いながら左手で襟元を触っている。鏡を見た瞬間に「かわいい」と言うのはかなり“危うい”行為だと言えるが、先述のように、こうした衣服を触る動作によって、「かわいい」の対象を衣服に焦点化しており、だからこの発話が自賛に聞こえないのだと考えられる。

なお、店員は、図2における破線の位置から実線の位置に移動してくるのだが、客と陳列棚の間は狭く、破線の位置からでも接客は可能だったように思われる。だが、破線の位置の場合、先述の「身体ねじり」を引き起こす可能性があるため、店員は実線の位置にすることが接客上ベストだと思われる。

この客も、鏡の真正面に立ち、基本的には鏡を直視しているが、時折、写真8のように背面を確認する動作もしている。いっぽう店員は、写真8のように鏡を見たり写真9のように客

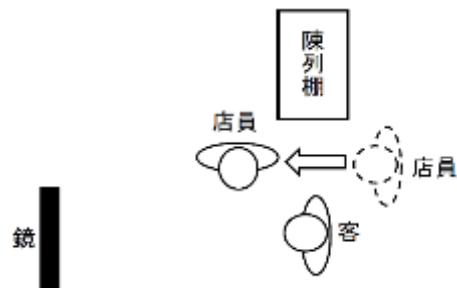


図2 写真6~11の客・店員・鏡の位置(店員は、写真6では点線の位置におり、その後、実線の位置に移動してくる)



写真8 客が衣服の背面を鏡に映すと同時に、店員が鏡を見るシーン (AV142704.-vol-02 0:03:39)



写真9 客が「かわいい:」と言う直前のシーン (AV142704.-vol-02 0:03:57)

の方を見たりと視線を往来させている。

次の例も、客が衣服に焦点化して「かわいい」と言う場面である。

断片7 鏡を見ながらの「かわいい」 (AV142704.-vol-02 0:03:54~0:03:56)

店員 今年こういうえり:とか流行っているので()と思いますね::

客 **写真9**ふん:かわいい: **写真10**

店員 ((無言でうなづく))



写真10 客が「かわいい:」と言った直後、店員がうなづくシーン (AV142704.-vol-02 0:03:59)



写真11 店員が洗濯方法を客に説明しているシーン (AV142704.-vol-02 0:04:59)

襟付きの衣服が流行しているという情報を得て、客は「ふん:」というあいづちの後に「かわいい:」と言う。客はこの発話の前後で、襟を触ったり (写真9)、袖を触りながら直接見たりしている (写真10)。ここにも、「かわいい」の対象を試着中の衣服に焦点化しようとする動作が確認できる。

店員は、客の「かわいい」という言葉に同意する。ただし、その時の目線は会話をする時とは異なるようである。写真11は、試着中の衣服の洗濯方法を説明しているシーンであ

るが、店員の視線は客の顔に向いているのが分かる。しかし、「かわいい」に同意している写真10やその直前の写真9などでは、店員の視線は客の胸元に向いており、顎は引き気味である。これら視線の違いは、客による「かわいい」という発話が自賛にならない状況と大きく関わっていると思われる。

客が鏡を見て、試着中の衣服（商品）が気に入ったことを表わす時、褒め言葉が発せられる可能性は高い。だが、鏡には客自身も映っているため自賛になる“危うさ”がある。その際、店員は客の全身が確認できるような位置と体勢をとることで、客とともに評価する者となり、客の自賛を回避しているのではないだろうか。つまり、店員が客の顔を直視するのではなく、写真9や写真10のように顎を引き気味で客の方を向いたり、写真8のように鏡を見たりすることは、客とは別の人格をもつ店員がその審美眼で客とともに評価することにつながり、その結果、客の評価や褒め言葉は店員とともに生み出されたものとなる。こうして、客の言う「かわいい」は自賛になることを回避できていると考えられる。

4.4 現前しないものへの「かわいい」

「かわいい」という褒め言葉は目の前の客あるいは衣服に対して向けられるだけではない。今ここにはない衣服、すなわち想像上の衣服に対しても向けられる。

断片8 ショートパンツとの組み合わせを提案中の「かわいい」

(AV105649.-vol-03 0:02:27~0:02:38)

01 店員 それかもうショートパンツとか履いて::ちょっとここで(0.4)

これぐらいのところで留めといていただいてパンツがちょこっと出る()写真12
[感じでもかわいいですし(.)けど::

02 客 [うんうんうんうん あ::[:

→03 店員 [うんかわいい 写真13



写真12 店員が「パンツがちょこっと出る感じでもかわいい」と言いながら、試着室内の鏡を客と一緒に見るシーン (AV105649.-vol-03 0:02:34)



写真13 店員が「うんかわいい」と言うシーン (AV105649.-vol-03 0:02:38)

ここでの客と店員と鏡の位置関係は図 1 と同じである。客はこの時、私物のロングパンツを履いている。だが、店員がここで説明しているのはショートパンツと組み合わせた場合のコーディネートについてである。したがって、01 行目で「パンツがちょこっと出る(.)感じでもかわいいですし(.)けど:」というの、あくまでも想像上の話である(写真 12, 写真 14)¹¹⁾。しかし、その後に客は「うんうんうんうんあ:」(02 行目)と何度もあいづちを打ち、それに重ねるようにして、「うんかわいい」と言う(写真 13)。つまり、この「かわいい」は想像上の組み合わせに対して述べられていると言えよう。

次の断片 9 と断片 10 も同様に、今ここにはないもの(との組み合わせ)について、客が「かわいい」と述べる事例である。

断片 9 ワンピースのような着方を提案中の「かわいい」

(AV105649.-vol-03 0:03:18~0:03:39)

- 01 店員 ()すと:んと落として(.)ぴたぴたのパンツとか: [あの:]
02 客 [うんうんうん
03 店員 ([)やってもワンピースっぽく着ちゃってもかわいかな([)
04 客 [あ:::: [° あ::°
05 店員 うん
06 客 あ:い:ですね:
07 店員 はい[()
→08 客 [かわいい(2.0)ふ:んあ::((横を向いたり襟元を触ったりしながら))

店員がここで提案しているのは、試着中の衣服は丈が長いので、「ぴたぴたのパンツ」と組み合わせてワンピースのように着る着方である。「あ:い:ですね:」(06 行目)、「かわいい」(08 行目)はその提案を受けて発せられている。この会話は衣服に焦点化されているが、客は「かわいい」と言いながら横を向いたり襟元を触ったりして、動作でも衣服に焦点化しているのが分かる。



写真 14 写真 12 を別角度から撮影した、客と店員の位置関係。円で囲んだ部分のように、鏡に客と店員が映った状態で会話をしている (AV105647.-vol-03 0:03:21)。

断片 10 袖を折り返す提案中の「かわいい」(AV105649.-vol-03 0:03:02~0:03:16)

- 01 店員 ここまであったらぼしゃっと折り返して[()]
 02 客 [う:んあ:なるほどね:あ:::
 → かわいい((試着室内の鏡を見ながら))
 →03 店員 うん(1.0)かわい:()((試着室内の鏡を見ながら))
 04 客 うんうんうん(3.0)あ::

客は私物の七分袖のシャツの上に衣服を試着しているが、店員はそのシャツの袖が「ここまであったら」、つまり手首まであったら、その袖を折り返して袖口から出してはどうかという提案をしている。ここでもやはり想像上の着こなしに対して客が「かわいい」(02 行目)と言い、それに対し店員も「うん(1.0)かわい:」(03 行目)と同意している。やはりふたりして、そこには客および衣服の姿を「見ている」、あるいは少なくとも「見ているように振舞っている」のが分かる。

以上の状況は、一見すると奇妙である。しかし、私たちは衣服をまなぐす時、じつは衣服それ自体だけでなく、それを着る人、組み合わせる他の衣服やアイテムなど、現前しないものも同時に“見ている”(堀田 2021)。もちろん、陳列されている状態(「モード A」)でもこうした想像は可能だが、人の身体にまとわれて“変形”した状態(「モード B」¹²⁾)の方が、それを資源としてさまざまな可能性をより想像しやすくなる。店員が(鏡のなかを含め)客の姿に目をやりながら提案しているのは、その証左となるだろう。

そして、これらの会話における「かわいい」という言葉は、「かっこいい」「素敵」「似合う」といった別の褒め言葉に置き換えることがじつは難しい。その理由は、第2章で確認したように、「かわいい」という言葉が別様のあり方に拓かれている状態を指すからであると考えられる。だから、想像上の組み合わせや現前しないものに言及する際には、それを評価する言葉として「かわいい」が用いられるのである。

5. 考察

鏡に映る自分を見て「かわいい」と言うこと、あるいはより一般的に、鏡に映る自分に対して褒め言葉を言うことは、試着接客場面においてしばしば目にする光景であり、「自然なこと」として受け取られうる。それはなぜなのか。

試着接客場面と美容院でのサービス評価場面には、客が鏡を見て褒め言葉を言う点が共通している。だが、大きな相違点がある。それは、第1に、美容院でのサービス評価場面において、客が言う「かわいい」は美容師(の技術)を褒めること、あるいはサービス評価に直結しているということ。第2に、美容院のサービス評価場面ではしばしば大きな鏡と手鏡との合わせ鏡がおこなわれ、客は手鏡の方で頭部を局部的に映し出すことによって褒め言葉の対象を焦点化していることである。美容院では、自賛はこのようにして回避されている可能性がある。

いっぽう、衣料品店での試着場面において、自賛のリスクは美容院よりも高いと言える。しかし、客も店員もともに、会話あるいは目線や動作で、これをたくみに回避している。データから見出されたその方法は、次の2点に整理できる。

- ①「対象の焦点化」と「被服性の呈示」
- ②「かわいい」という褒め言葉の特殊性

①「対象の焦点化」と「被服性の呈示」

試着接客場面において褒め言葉を用いる際、とくに日本語では主語が用いられないことが少なくない。褒められたのは人なのか、衣服なのか、あるいはその両方なのか、じつはかなり曖昧である。しかも、そもそも衣服を着用することで、人は「衣服内存在」となり、その衣服に「気分づけられる」。したがって、褒め言葉の対象は褒める側にとっても褒められる側にとっても曖昧なものである。

しかし、だからこそ、褒め言葉の対象を衣服に焦点化するということがおこなわれる。これは、「対象の焦点化」と言うべき状況であり、ポメラントツが挙げていた「対象の変更」の“亜種”と言いうると思われる。

店員が客を褒める際、試着中という状況からすると、「その衣服を着ている客」という対象について褒めていると考えるのが自然である。だが、このことは客にとっては都合が悪い。なぜなら、その対象には自分自身が含まれており、したがって自賛の禁忌に抵触する可能性があるからである。そこで、衣服への焦点化がおこなわれる。その方法は、会話のなかで衣服に言及する、観察するかのようにまっすぐに鏡を直視する、基本的に動かない、衣服を触る…などというように、衣服を自分自身から区別し、自己の一部ではないモノとして扱うのである。

このように試着時に見られる「対象の焦点化」を含む“いかにも試着中の態度”を、「被服性の呈示」(display of clothedness)と名づけたい。この概念は、C.ヒースの「受け手性の呈示」(display of recipiency)および「意思疎通可能性の呈示」(display of availability)にヒントを得たものである(Heath 1986)。「被服性の呈示」とここで言っているのは、「衣服内存在」の一部を成している衣服と自己とを切り離し、それぞれが別個に存在するモノであるかのように他者に呈示することである。これにより、自己は衣服に「気分づけられた」状態からも一時的に切り離される。「被服性」は「衣服内存在」の要件である、身体が何ものかによってくるまれその存在を支えられる性質のことを表わしているが、より広義にとらえ、身体が何ものかによって装飾される性質と考えてもよいだろう。その意味では、衣服に限らず、帽子や眼鏡、スカーフ、バッグ、靴などの装飾品によっても「被服性」は達成されるのではないかと思われる。

「被服性の呈示」は、店員からのコメントやアドバイスを待っているようにも見えるという点では、診察場面において患者が医師に対しておこなう「受け手性」や「意思疎通可

能性」に類似している。だが、「受け手性」や「意思疎通可能性」が、相手の発話および行為にとっての「受け手」を自ら実践することであり、自己（の身体）を他者にとっての対象とすることであるのに対し、「被服性」は、自己の一部と化している衣服（装飾品）を、自己とは別個のものとして焦点化し、その衣服（装飾品）を自己と他者の両方にとっての対象とすることである。

そして、「被服性の呈示」は、ひるがえって、私たちが「衣服内存在」であることを気づかせる。被服性を呈示しなければ衣服と身体とを切り離して見せる／見ることができないまでに、私たちは「衣服内存在」なのである。

②「かわいい」という褒め言葉の特殊性

第2章で、「かわいい」とは、衣服にくるまれるという根源的受動性を引きずり続ける「衣服内存在」としての人の様態であり、別様の可能性に拓かれる、あるいは拓かれた状態を意味する言葉であることを確認した。だから、この言葉には、「かっこいい」や「素敵」といった褒め言葉とは異なる特質がある。この「かわいい」の意味は、ビデオ・エスノグラフィによってさらに明らかになったと思われる。

まず、「かわいい」という言葉には根源的受動性および「成熟の拒否めいたもの」が含まれているため、それを褒め言葉として用いる場合には対象が限定される。すなわち、「成熟の拒否」が許容される、子どもや若い女性に対して用いられやすい。ただし、根源的受動性とは誰もが共通して引きずり続ける性質であるため、誰に対しても向ける可能性はある。

また、「かわいい」という言葉は、ミッフィーとハローキティの対比で見たように、着飾ることがさらなる着飾る欲望をもたらすという意味では、じつは未完成、不完全さを意味する。だから、第4章第4節で見たように、「かっこいい」などの褒め言葉とは異なり、想像上のもの、現前しないものに対しても使用されうるのである。

そして、キティは着飾っているからこそまだ見ぬさらなるかわいさ、あるいは（おそらく永遠にたどり着けない）“完成形”を目指し、さらに着飾る欲望が生じる。つまり、現状も「かわいい」が、もっと「かわいく」なれるはずだという意味で現状の「かわいい」は不完全である、という両義的な意味をもつと考えられる。四方田（2008）は「かわいい」を美とグロテスクの間に位置づけ、ある種の両義性を「かわいい」の基礎に見出した。同様に、被服行動に見られる「かわいい」という言葉も、「衣服内存在」を評価しつつ過小評価するという両義性をもって使用されているのではないだろうか。

冒頭で挙げた美容整形外科のCMの女性は、手鏡を見続け「かわいい」という言葉を連発する。その姿は、「魔法」という、自己とは別個の何かによって「かわいく」されていることを明示している——「被服性の呈示」——という点で、自己を評価しつつ卑下しているようにも見えてくる。そして、この“魔法”は、かけられればかけられるほど、「かわいい」への可能性と欲望を増幅させるのであろう。

6. おわりに

本稿では「かわいい」という褒め言葉をめぐる試着接客場面を分析したが、「かわいい」という褒め言葉だからこそ可能な「衣服内存在」をめぐる相互行為秩序とともに、褒め言葉一般をめぐる相互行為秩序——「対象の焦点化」と「被服性の呈示」——を見出すことができた。

今後は、別の褒め言葉（「かっこいい」、「素敵」など）の場合にはどのような相互行為がおこなわれているのか、「かわいい」との共通性や相違性についても見ていく必要がある。また、「被服性の呈示」概念の探究のために、衣服以外のアイテムの“試着”場面も分析していきたい。そのためには、年齢や性別の異なる試着者のデータを収集していかなければならないだろう。

また、客、店員、鏡の位置関係については、本稿でも少し言及した「F 陣形」の観点からさらに研究しようと考えている。鏡のなかには、「アクター」がもう一人あるいはもう一つある。つまり、「鏡のなかの客」である。この“三者”の関係性が試着接客場面でどのように形成されているかについては、次稿で探究したい。

筆者が試着接客場面のビデオ・エスノグラフィーに拘っているのは、試着とはたんに身体に衣服がフィットするかどうかを判別する試みではなく、客、店員、衣服、鏡などといったさまざまなアクターが織り成す創造的な相互行為の場と考えているからであり、「試着のエスノメソドロロジー」の目的は、そこで私たちが気づかずにおこなっていることを拾い上げることにある。本稿では、「かわいい」という褒め言葉が特別に有する、身体と衣服、そして自己へのまなざしと、褒め言葉をめぐる「被服性の呈示」という発見から、人が衣服を着用するということの現実に迫ることができたと考えている。そして、本研究での議論は、被服行動に限らず、身体を装飾すること全般にも拡張することができるであろう。

[注]

1) 本稿で扱うデータは、2010年代に日本国内で撮影させていただいたものであり、目隠しをするなどして本人を特定できないようにすることで公開する許可を得ている。ただし、本稿では目線が重要になるシーンがあるため、目隠しではなく画像処理（Wordの図ツール内にあるカットアウトのアート効果）を施すことで匿名化した写真もある（写真7、写真8、写真10、写真11）。画像処理はあくまでも匿名化の目的でおこなわれており、本稿の主張に関わる加工や改変などは一切おこなっていない。そのことを示すため、すべての断片や写真には、筆者が所有するデータセットのなかのどこにあるものなのかを明記してある。

2) 試着時の褒め言葉といえば「お似合いですよ」なども“定番”だと思われるが、今回のデータには一切出てこない。なお、筆者の手元にあるデータでは4人の店員が複数人に対し接客しているのだが、そのなかで「かわいい」という言葉を用いていたのは、比較的若手の2人であった。なお、撮影時に筆者も試着したのだが、「かわいい」という言葉は

一度も掛けられなかったことも注記しておきたい。

3) ただし、買い足す際に、身体に合わないオーバーサイズを試着したような場合には、衣服に身体がくるまれているという印象が強まり、「かわいい」と言いうるかもしれない。

4) 同意の場合であれ非同意の場合であれ、この「褒め言葉の格下げ」が生じる際には、褒める側は再度、褒め言葉を格上げして用いることもある (Pomeranz 1978: 100)。

5) ここで「ひとまず」という表現を用いたのは、英語と日本語とでは表現の仕方が異なるからである。ここでポメラantzが挙げている「You look so nice.」は、日本語に訳せば「あなた素敵ね」といったところであろうが、英語に忠実に訳せば「あなたは素敵に見える」となる。では、なぜ素敵に見えるのかというと、この発話をする時点で A は、B が着ている、おそらく A が初めて見たであろう「新しいシャツ」を意識して発話していると考えられる。つまり、A が言わんとすることを厳密に文章に表わせれば、「You look so nice in that shirt.」となるかもしれない。しかし、これでは B はそのシャツのおかげで素敵に見えるにすぎないように聞こえなくもない。したがって、ここでの「You look so nice.」は、やはり B 本人に対して向けられなければならないと考えられる。

6) 以下のデータは、いずれも 2010 年代に撮影させていただいたものである。本稿で扱うデータに登場する人びとはいずれも女性であり、客は 20 代前半、店員は 30 代前半～40 代前半である。

7) 本稿で使用するトランスクリプト記号は以下の通りである。

- 直前の言葉が途切れている
- : 直前の言葉が伸ばされている
- [同時発話の始まり
- ? 語尾が上がっている
- 言葉 当該の言葉が強調されている
- ° ° 囲まれた言葉が小さな声で発せられている
- () 聞き取れないが何か言葉が発せられている
- (.) ごくわずかな間合いがある
- (数字) 数字の秒数だけ沈黙がある
- (()) 筆者による補足
- _____ (目線を表す場合) 当該の対象が志向されている

8) 吉田・高梨・伝 (2009) は、「あ」を含むあいづちは、フィラーとの区別が難しいだけでなく、承認や受容を示す「応答系感動詞」と、驚き・感心や気づきを示す「感情表出系感動詞」との区別もつきにくいと指摘している。この「あ:」は、店員の提案に対する受容（「そうですね」の代替）と理解することも、気づき（「なるほど」の代替）と理解することも等しくできることから、両方の意味を備えている（どちらの意味で理解されても構わない発話）として理解することにした。

9) 「クレーム説得連鎖」とは、客のクレームに同意（肯定）したうえで、順接の接続語で

つなぎ、客が指摘する商品の“欠点”や“弱点”をプラス評価に変える会話システムのことを指す（堀田 2021: 13-4）。

- 10) 「身体ねじり」とは、「首から上と腰から下の身体部分の方向がそれぞれ異なる状態」（Schegloff 1998: 536）のことを指し、たとえば図2の破線の位置のように、店員が客の後方において話しかけ客が顔を合わせて応答しようとする時、客は、腰から下は鏡の方向を、首から上は店員の方向を向かなくてはならなくなる。こうした位置関係は美容院でしばしば見られるが、その場合は鏡のなかで顔を合わせて会話することが多い。だが、衣料品店の場合は、店員が客の衣服を整えるといった操作が困難になるためベストポジションとは言えないだろう。
- 11) ここで店員が、「かわいいです」と言った後に「(かわいいです) けど」と言い直しているのは興味深い。「～し」と言うと、その後に発話が続くことが期待される。しかし、その後に続ける言葉が用意されていなかったのであろう、店員は即座に「けど」と言い直す。とはいえ、「けど」も本来は文末に用いられるのが適切な語ではない。「かわいいです」の意味で発話を終わらせるのであれば、「よね」という言い換えも可能だったかもしれないが、店員が発したのは「けど」である（「よね」は後から付け加えることが難しい）。ところが、この「けど」は発話の終わりを暗示する語として、客によって受け取られている。それが可能なのは、ここが商品を勧める店員と客との会話だからであると考えられる。つまり、話し手が断定を避けつつ、相手との会話続ける意思表示としての「けど」として受け取られたと考えられる（三枝 2007）。この点は本稿の主旨から外れるため注記に留めておきたい。
- 12) 「モード B」とは、衣服が、唯一無二のものである試着者の身体に着用されたことによる“変形”に伴って現われる状態のことを指す（堀田 2021: 14-5）。したがって、「衣服内存在」と同様に、衣服と身体とが不可分なかたちで関連し合っている状態を表わしているが、「モード B」は衣服の観点から、「衣服内存在」は人の観点から、同状態をとらえた概念と区別しうるであろう。

[参考文献]

- Heath, Christian, 1986, *Body Movement and Speech in Medical Interaction*, Cambridge University Press.
- 堀田裕子, 2021, 「『試着のエスノメソドロジー』の可能性——何がどのように試着されるのか」『現象と秩序』14: 1-20.
- 石川なつ美, 2015, 「『かわいい』の意味について」『東京女子大学言語文化研究』24: 21-35.
- Kendon, A., 1990, *Conducting Interaction: Patterns of Behavior in Focused Encounters*, Cambridge University Press.
- Oshima, Sae. & Streeck, Jürgen., 2015, “Coordinating talk and practical action: The case of hair salon service assessments”, *Pragmatics and Society* 6(4), 538-64.

- Pomeranz, A., 1978, “Compliment Responses: Notes on the Co-operation of Multiple Constraints”, Schenkein, J. ed., *Studies in the Organization of Conversational Interaction*, Academic Press, 79-112.
- Pomeranz, A., 1984, “Agreeing and Disagreeing with Assessments: Some Features of Preferred/Dispreferred Turn Shapes”, Atkinson, J. M. and J. C. Heritage eds., *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis*, Cambridge University Press, 57-101.
- 三枝令子, 2009, 「話し言葉における『が』『けど』類の用法」『一橋大学留学生センター紀要』10: 11-27.
- Schegloff, E. A., 1998, “Body Torque”, *Social Research*, 65(3): 535–96.
(<http://www.jstor.org/stable/40971262>)
- 四方田犬彦, 2006, 『「かわいい」論』筑摩書店.
- 篠原資明, 2015, 『まず美にたずねよ——風雅モダンへ』岩波書店.
- 吉田奈央・高梨克也・伝康晴, 2009, 「対話におけるあいづち表現の認定とその問題点について」『言語処理学会 第15回年次大会発表論文集』430-3.

織田作之助『わが町』における罵りの助動詞について

村中 淑子

桃山学院大学

tmuranaka@andrew.ac.jp

A Study of Auxiliary Verbs of Cursing in Oda Sakunosuke's Novel "Wagamachi"

MURANAKA Toshiko

St. Andrew's University

Key Words: Osaka Dialect, Novel as Material, Comparison with Rakugo Materials, Third-party Treatment

要旨

織田作之助の長編小説『わが町』を大阪方言の資料として用い、罵りの助動詞ヨル、ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、テコマスの用例を検討した。それを同じ 20 世紀前半の落語資料における罵りの助動詞の状況と比較・考察した。ヨルはいずれの資料においても最も多く出現し、罵りの程度が軽く、多様な話し手が使う傾向にあった。面と向かっては丁寧に話す相手を第三者としてヨルで待遇する例もあった。これも罵りの程度が軽いことと繋がるだろう。ヨルは第三者待遇がほとんどなのに対し、ヤガルとクサルは、対者待遇が多かった。ヤガルとクサルの使い手に関する相補性は『わが町』には見られなかったが、意味的な差は見出せた。

1 はじめに

大阪方言における罵りの助動詞として、ヤガル、クサル、サラス、テケツカルがある。たとえば、次の文はいずれも、太郎が何かとんでもないことをしたと罵る意図を持つ文である。

- ・太郎が、とんでもないことをしヤガッタ。
- ・太郎が、とんでもないことをしクサッタ。
- ・太郎が、とんでもないことをしサラシタ。
- ・太郎が、とんでもないことをしテケツカッタ。

これらの4つの助動詞は、牧村(1979)では「皆同じ意である」「物事を罵倒するときに用いる語」との説明がある。しかし、形式が異なる以上、わずかなりとも使われ方の違いが潜んでいる可能性はあろう。大阪方言における罵りの助動詞としては、このほかにヨルがある。「太

郎が、とんでもないことをしヨッタ」と言えるが、ヨルは、牧村 (1979) によれば「多少軽蔑の意を含んでいる」とのことで、他の4語に比べて、罵りのニュアンスがやや弱いものと思われる。このほか、使用法がやや異なる大阪の罵りの助動詞としてテコマスがある。

これらの罵りの助動詞の使用状況について、20世紀前半における大阪落語の録音文字化資料を用いて調べた(村中 2021, 2022)。本稿では、20世紀前半の小説の大阪方言のセリフを資料として用い、罵りの助動詞の使用状況を調べる。落語資料から得られた結果との比較も行いつつ、それぞれの助動詞の特徴や違いを見出せるかどうか検討する。

2 対象と方法

2.1 調査項目

罵りの助動詞ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、ヨル、テコマス、の6つの形式を対象とし、資料を調査する。いずれも大阪方言における罵りの助動詞・補助動詞である。

ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、ヨル、の5語は、話し手以外の動作に接続し、動作主を罵るニュアンスを含む形式である。話し相手の動作に接続した場合を対者待遇、話し相手ではない人物の動作に接続した場合を第三者待遇と呼ぶ。

テコマスは、話し手の動作を表す動詞に接続し、動作の対象に何らかの被害を与える意図を示す機能を持つ形式である。「被害を与える意図」は「罵り」に強いつながりがあると考え、扱うことにする。

2.2 資料

織田作之助(1913-1947)の長編小説『わが町』¹を用いる。織田作之助は、大阪市内中心部の生まれ育ちであり、小説のセリフに現れる大阪方言については定評がある。20世紀前半当時の大阪の実際の人物の話し言葉を生の形で残す資料がほとんどないため、織田作之助の小説のセリフを資料として用いるのは、その時期の大阪方言を知る適当な手段の一つだと考えられる。

同じ『わが町』を用いて別の項目を調べた村中(2020a)から、『わが町』を用いた理由、および『わが町』のストーリーに関する記述を引用すると次の通りである。

短編よりも長編の方が人物一人当たりのセリフが多いことが期待され、人物ごとの傾向を見るのに都合がよいと考えて、長編小説『わが町』を選んだ。

『わが町』は頑固で愚直な働き者の男、佐渡島他吉と周辺の人々を描いた長編小説であり、織田作之助の生育地である大阪中心部のミナミ近辺に設定された架空の町「河童路地」^{がたる}境界が舞台で、大阪の下町の生活実態をよく反映していると考えられる。『わが町』には織田作之助の既発表作品「夫婦善哉」や「婚期はずれ」の人物やエピソードが一部はめ込まれているが、それらは「わが町」独自の人物と渾然一体となり、全体が河童路地に生きる人々の大きな物語となっている。(村中 2020a: 12)

『わが町』の登場人物は 50 人を超えるが、セリフが多いのは、主人公の車引きの他吉、他吉の孫娘の君枝、君枝の夫となる次郎、他吉の隣人で売れない落語家のメ団治、である。村中 (2020a) によれば、セリフ数の合計 813 のうち、他吉 216、君枝 174 (大人時代 134、子供時代 40)、次郎 81 (大人時代 74、子供時代 7)、メ団治 78 である。

2.3 方法

『わが町』本文を青空文庫からダウンロードし、セリフ部分を Excel でデータベース化し、調査項目を検索・集計する。用例を検討し、人物ごとの状況や文脈なども観察する。

3 結果と考察

3.1 出現数

『わが町』において、調査対象となる語形が出現した数を、表 1 に示す²。

表 1 『わが町』における罵りの助動詞の数

罵りの助動詞	出現数
ヨル	17
ヤガル	8
クサル	5
サラス	4
テケツカル	2
テコマス	2

各語形の出現状況を見ると、ヨルが最も多い。次がヤガル、クサル、サラス、テケツカル、テコマス、と続く。これを、近代の大阪落語の資料と比べてみよう。村中 (2022) のデータから表 2 を示す。これは明治後期から昭和初期にかけて (1903 年から 1938 年にかけて録音・発売) の、大阪落語口演の録音文字化資料によるものである³。

表 2 明治・大正・昭和初期の落語作品における罵りの助動詞の数 (村中 (2022) による)

罵りの助動詞	出現数
ヨル	129
ヤガル	65
テケツカル	25
オル	12
クサル	8
テコマス	2
サラス	1

表 1 と表 2 を比べると、ヨルが最も多く、2 番目がヤガルであること、2 位のヤガルは 1 位のヨルの約半数であること、は共通している。違いは、落語の方にテケツカルが比較的多いことである。

3.2 用例の検討

表1で出現数の合計が多かったものから順に、すなわち、ヨル、ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、テコマス、の順に、用例を検討する。セリフ内の当該部分に下線を付す。セリフの後ろのカッコ内は、(岩波文庫における該当ページ、話者→聞き手、罵りの対象)である。独り言の場合は、「→聞き手」がない。聞き手と罵りの対象が同一である場合、すなわち対者待遇の場合は、「話者→聞き手」として、聞き手に太い下線を引き、罵りの対象を略した。小説の中で1組のカギカッコに括られたものを、ひとまとまりのセリフの例として挙げた。すなわち1つのセリフの例は、必ずしも1文ではない。語形ごとに用例を挙げているが、別の語形の出現する用例が、すでに挙げた他の語形の用例と重なる場合がある。その場合、同一の用例であっても、別の番号を振っている(例えば(14)と(27)は同一内容)。これは語形ごとに全ての用例を順に並べて挙げることを優先したためである。

3.2.1 ヨル (17件)

ヨルが現れたセリフは次の通りである。セリフ数は13だが、(11)には4件、(13)には2件、他は1件ずつ出現するので、合計17件のヨルが見られた。以下、小説における出現順に並べる。

(出典のルビの代わりに漢語の直後に《 》で読みを記した。)

- (1) ——ところで、皆どこィ行きよつてんやろ。影も形も見えんがな
(18頁, 他吉→メ団治, 周囲の住人)
- (2) さあ、わいには異存はないけど、新太郎の奴がどない言いよりまっしゃるか
(24頁, 桶屋主人→他吉, 新太郎)
- (3) なんじゃらと、巧いこと言いよつて……。そないべんちやら(お世辞) せんでも、他あやん喧嘩したこと黙ってたるわいな
(33頁, 次郎→他吉)
- (4) へえ。娘の婿めが、あんた、マニラでころっと逝きよりましてな
(45頁, 他吉→車の客, 婿)
- (5) 嘘言うもんか。おまはんも知ってる通り、うちは子供が一人も出けへんし、それにまた、わしもそうやが、うちの家内《おばはん》と来たら、よその子供が抱きとうて、うちに風呂があるのに、わざわざ風呂屋へ行きよるくらい子供が好きやし、まえまえから、養子を貰う肚をきめてたんや。ほかにも心当りないわけやないけど、それよりもやな、気心のように判ったおまはんの孫を貰たらと、こない思てな。それになんや、その子は両親《ふたおや》ともないさかい、かえって貰ても罪が無うて良えしな
(50頁, 笹原→他吉, 笹原の妻)
- (6) ——まあ、聴いてやとくれやす。この子のお父つあんも、わいが無理矢理 | 横車《ごりがん》振ってマニライ行かしたばっかりに、ころっと逝ってしまいよりました。この子の

お母んもそれを苦にして、到頭……。言うたら皆わたいの責任だす。もうわたしは自分の命をこの孫にくれてやりまんねん

(52頁, 他吉→笹原夫婦, 婿)

(7) やっぱし校長先生や。良えこと言いよんなあ。人間は何ちゆうても学やなあ

(58頁, 他吉→提灯屋, 校長)

(8) 書きよつたなあ。うーむ。なるほど, よう書いたアる

(62頁, ♪団治 (落語の中の人物のひとりごと, 不明))

(9) 灸すえたろと思たら, お前, 泣きだしよつたんや

(68頁, 他吉→♪団治, 君枝)

(10) そない言うたかて, お前, まあ, 聴いてくれ, 笹原の小倅も古着屋の子も, みな優等になってんのに, この子はなんにも褒美もろて来よれへんねん。こんな不甲斐性者《がしんたれ》あるやろか

(68頁, 他吉→♪団治, 君枝)

(11) まあどっちでもええ, とにかく, 人間はらくしたらあかん。らくさせる気イやったら, わいはとつくにこの子を笹原へ遣ったアる。しかし, ♪さん, 笹原の小倅みてみイ, やっぱり金持の家でえいように育った子オはあかん。十やそこらで, お前, 日に二十銭も小遣い使いよる言うやないか, こないだ千日前へひとりで活動見に行つて, 冷やし飴五銭のみよつて, 種さんとこの天婦羅十三も食べよつて, 到頭下痢《はらく》になって, 注射うつやら, 竹の皮の黒焼きのますやら, えらい大騒動やったが, あんな子になってみイ, どないもこないも仕様ない。親も親や, ようそんだけ金持たしよるな

(99-100頁, 他吉→♪団治, 笹原の息子) (100頁, 他吉→♪団治, 笹原)

(12) こらまた, えらい大きに伸びたもんやなあ。ほんまに, これ次郎ぼんが引伸したら言うもんしよつたんか。ふうん。ほな, 次郎ぼん, もう一人前の写真屋になつとるんやなあ。一銭渡したか

(165頁, 他吉→君枝, 次郎)

(13) えらい奴ちゃ。人間は身体を責めて働かな嘘や言うこと忘れよらん。あいつはお前, 夕刊配達しとつた時から, 身体を責めて来よつた奴ちゃし, わいがよう言い聴かせといたつたさかいな

(166頁, 他吉→君枝, 次郎)

上記の例文から, 話し手・罵り対象・話し相手と, デスマス体であるかどうかを示したのが表3である。

表3 ヨルの話し手・話し相手・罵り対象とデス・マス体

話し手	罵りの対象	話し相手	デス・マス体	件数	文例番号
他吉	周囲の住人	ㄥ団治		1	(1)
他吉	新太郎 (婿)	車の客	○	1	(4)
他吉	新太郎 (婿)	笹原夫婦	○	1	(6)
他吉	君枝	ㄥ団治		2	(9) (10)
他吉	次郎	君枝		3	(12) (13)
他吉	笹原の息子	ㄥ団治		3	(11)
他吉	笹原	ㄥ団治		1	(11)
他吉	校長	提灯屋		1	(7)
ㄥ団治	不明	なし (独言)		1	(8)
笹原	笹原の妻	他吉		1	(5)
桶屋の主人	新太郎 (桶屋の弟子)	他吉	○	1	(2)
次郎 (子供時代)	他吉	他吉		1	(3)

(3)の1例を除いては、全て第三者待遇である。(3)の例は、次郎という人物の子供時代である。ヨルは基本的には第三者待遇であり、(3)の次郎の使用状況が例外的なのではないかと考えられる。この子供時代の次郎はかなり生意気な態度をとっており、親世代よりも年長の他吉に向かって、「他あやん」と呼びかけ、デス・マスの全くない、くだけた話し方をしている。

ヨルを使っている人物に注目すると、他吉13件、ㄥ団治1、笹原1、桶屋の主人1、次郎(子供時代)1、である。笹原は近所の裕福な家の主人であり、桶屋の主人は、他吉の娘の結婚相手の雇い主である。いずれも大阪の下町の住人であるが、比較的さまざまな属性を持った人物がヨルを使っていると言ってもいいだろう。ただし、女性の人物は使っていなかった。

デス・マス体と共起しているのは、(2)(4)(6)の3例である。(2)のヨルは、桶屋の主人が他吉に向かっていう「まっしゃるか」、(4)のヨルは、他吉が車の客に向かっていう「ましてな」、(6)のヨルは、他吉が笹原の夫婦に向かっていう「ました」、にそれぞれ接続している。丁寧に話す相手への談話の中でヨルを用いても差し支えないということである。

罵りの対象を見ると、おおむね目下のものが対象となっているが、前述した通り、子供時代の次郎が、自分よりもずっと年長の大人である他吉を対象としている。そのほか、他吉が、笹原や校長を対象としているのが注目される。他吉にとって、笹原は、文例(6)を見ても分かる通り、面と向かってはデス・マス体で話す相手である。しかし(11)においては、「親も親や、ようそんだけ金持たしよるな」と言っており、笹原が甘すぎる親であるということを取り上げて、軽く罵っている。対象が校長の場合は、(7)の内容を見ると、「良えこと言いよんなあ。人間は何ちゅうても学やなあ」となっており、その前の地の文を見ても「校長先生の挨拶に他吉はいたく感心し」とあるので、からかっているわけではなく、校長を心から誉めている文脈なのである。罵っているというニュアンスはほとんどない。ではなぜ、ここで他吉は、校長の動作「言う」にヨルをつけたのか。第三者待遇であることを明確に示すのと、軽く親しみを表す意図があるのかと思われる。

3.2.2 ヤガル（8件）

ヤガルが現れたセリフは次の通りである。

(14) こらッ。ベンゲット道路には六百人という人間の血が流れてるんやぞォ。うかうかダンスさらしに通りやがって見ィ。自動車のタイヤがパンクするさかい、要心せエよ。帰りがけには、こんなお化けがヒュードロドロと出るさかい、眼エまわすな。いっぺん、頭からガブッと噛んでこましたるか

(16頁, 他吉→米人)

(15) さいな、あんまり現糞《げんくそ》のわるい事言いやがったさかい……

(31頁, 他吉→次郎, 喧嘩の相手)

(16) ようもひとの縄張りを荒しやがったな

(56頁, 車夫→他吉)

(17) さあ、来やがれ!

(56頁, 他吉→車夫)

(18) この子を芸者にするつもりか。何ちゆうことをさらしやがんねん

(85頁, 他吉→オトラ)

(19) 写真, 写真で, 写真がなにが良えのや。次郎ぼんに写真きちがい仕込まれやがってエ……

(170頁, 他吉→君枝)

(20) ——お前ら寄ってたかって巧いこと言いくさって、到頭マニラへ行けんようにしてしまいやがった。しかし、言うときけど、これは今だけの話やぜ。行ける時が来たら、誰が何ちゆうてもイの一番に飛んで行くさかい、その積りで居ってや

(177頁, 他吉→次郎と~~バ~~団治)

(21) ——どうせマニラも陥落したこっちゃし、マニラへも行くんやろ。うまいことしやがん

(201頁, 他吉→~~バ~~団治)

ヤガルの場合、8例中7例が対者待遇であり、対者待遇が多いのが特徴であると言えよう。また、8例中7例の話し手が、主人公の他吉であった。~~バ~~団治や次郎は使っていない。他吉は、気に入らない相手をいきなり殴りつけたり、「わいはベンゲットの他あやんや」とすごんだりする暴れ者であることから、ヤガルは穏やかでない粗暴なニュアンスがあると思われる。文例を見ても、(14)(16)(17)は相手に喧嘩を売っている場面である。(18)は喧嘩ではないが、相手のオトラに対して、怒り心頭に発している場面である。ただし、(15)(19)(20)(21)は、対象へののがにがしい気持ちを込めつつ、口調は穏やかである。

3. 2. 3 クサル (5件)

クサルが現れたセリフは次の通りである。

(22) 取るもんだけは、きちきち取りくさって、この子をそんな目に会わせてけつかったのか
(57頁, 他吉→君枝, 君枝の里親)

(23) 阿呆らしい、ひとを年寄り扱いにくさって……。去年着られたもんが、今年着られん
ことがあるかい。暑い言うたかて、大阪の夏はお前マニラの冬や
(126頁, 他吉→君枝)

(24) ああ、やっぱり親のない娘はあかん。なんぼ、わいが立派に育てたつもりでも、到頭あ
いつは墮落しくさった
(163頁, 他吉ひとりごと, 君枝)

(25) 阿呆! いま何時や思てる。もう直きラジオかて済む時間やぜ、若い女だてらちゃらち
ゃら夜遊びしくさって。わいはお前をそんな不仕鱈な娘に育ててない筈や。朝日軒の娘はん
ら見てみイ。皆真面目なもんや。女いうもんは少々縁遠ても、あない真面目にならなあかん。
今までどこイ行てた?
(164頁, 他吉→君枝)

(26) ——お前ら寄ってたかって巧いこと言いくさって、到頭マニラへ行けんようにしてしま
いやがった。しかし、言うとかけど、これは今だけの話やぜ。行ける時が来たら、誰が何ち
ゅうてもイの一番に飛んで行くさかい、その積りで居ってや
(177頁, 他吉→次郎とメ団治)

5件とも、他吉のセリフである。話し相手は、君枝、次郎、メ団治のようにごく親しい身内の
ような相手であるか、もしくは独り言である。クサルの直前につく部分を見ると、クサルがつ
く以前から罵る気持ちが含まれているように見えるものばかりである。(22)「とるもんだけは、
きちきち取り」、(23)「阿呆らしい、ひとを年寄り扱いにし」、(24)「到頭あいつは墮落し」、
(25)「若い女だてらちゃらちゃら夜遊びし」、(26)「お前ら寄ってたかって巧いこと言い」、で
ある。罵る気持ちがもともと含まれた文を、より強めるものとしてクサルが付加されるのかも
知れない。ということは、クサルそのものには、さほど強いニュアンスは含まれていない可能
性がある。その点は、ヤガルの粗暴なニュアンスとは異なるのであろう。

3. 2. 4 サラス (4件)

サラスが現れたセリフは次の通りである。

(27) こらッ。ベンゲット道路には六百人という人間の血が流れてるんやぞオ。うかうかダン
スさらしに通りやがって見イ。自動車のタイヤがパンクするさかい、要心せエよ。帰りがけ

には、こんなお化けがヒュードロドロと出るさかい、眼エまわすな。いっぺん、頭からガブツと噛んでこましたるか

(16頁, 他吉→米人)

(28) この子を芸者にするつもりか。何ちゅうことをさらしやがんねん

(85頁, 他吉→オトラ)

(29) ——そんなへなちょこな考えでさらしたんか。ええか、この子はな、瘦せても枯れても、ベンゲットの他あやんの孫やぞ。そんなことせいでも、立派にやって行けるように、わいが育ててやる。もう、お前みたいな情けない奴に、この子のことは任せて置けん。出て行ってくれ。出て行け！ 暗うなつてからやと夜逃げと間違えられるぜ。明るいうちに荷物もって出て行ってもらおか

(86頁, 他吉→オトラ)

(30) ——阿呆な奴らや。なにを大騒ぎさらしてけつかる

(103頁, 他吉ひとりごと, 周囲の人々)

(30)は独り言であり、さほど強い語気ではないようにも見えるが、(27)(28)(29)はかなり強いニュアンスのものである。(27)はこのセリフの後に他吉は「いきなり相手の横面を往復なぐりつけた。」とある。(28)と(29)はオトラに対して激怒していて、このセリフの前にオトラをいきなりなぐりつけており、このセリフでオトラを追い払っているところである。(28)はサラスとヤガルが併用され、(30)はサラスとテケツカルが併用されており、この併用も罵りの意をより強める働きを担っている。

サラスは以上の4件としたが、動詞に付く助動詞として厳密にみれば、(29)の1件だけでも見える。(29)は動詞「いる」に助動詞サラスがついて、「いさらす」の形になっている。(27)は「ダンスさらしに」となっている。これは、名詞「ダンス」に動詞サラス(「する」の卑語)がついているとも見えるが、サ変動詞「ダンスする」の「する」部分が助動詞サラスに取り替えられたとも見える。(30)の「大騒ぎさらして」も同様で、サ変動詞「大騒ぎする」の「する」部分が助動詞サラスに取り替えられたとも見える。(28)は「何ちゅうことをさらし…」のようにサラスの直前に助詞「を」があるので、このサラスは動詞である。

動詞サラスには「する」の意味があるため、(29)のような、罵りの助動詞として動詞に接続するケースが少ないのかもしれない。

3.2.5 テケツカル(2件)

テケツカルが現れたセリフは次の通りである。

(31) 取るもんだけは、きちきち取りくさつて、この子をそんな目に会わしてけつかったのか

(57頁, 他吉→君枝, 君枝の里親)

(32) ——阿呆な奴らや. なにを大騒ぎさらしてけつかる

(103頁, 他吉ひとりごと, 周囲の人々)

これもクサルと同様, 直前の部分から罵る気持ちが含まれている文である。(31)「そんな目に会わして」, (32)「何を大騒ぎさらして」, である。クサルと同様, 罵る気持ちがもともと含まれた文を, より強めるものとしてテケツカルが付加されている可能性がある。

3.2.6 テコマス (2件)

テコマスが現れたセリフは次の通りである。

(33) こらッ. ベンゲット道路には六百人という人間の血が流れてるんやぞォ. うかうかダンスさらしに通りやがって見ィ. 自動車のタイヤがパンクするさかい, 要心せエよ. 帰りがけには, こんなお化けがヒュードロドロと出るさかい, 眼エまわすな. いっぺん, 頭からガブツと噛んでこましたろか

(16頁, 他吉→米人)

(34) 向うへ行ったらな, イの一番に南十字星見てこましたろ思てるねん

(203頁, ♪団治→他吉と君枝)

(33)(34)の2例とも, 「てこましたろ」の形である。

テコマシタル=テコマス+タル (<テヤル) +ウである。この「ウ」は, 話し手の意志・決意を表すものである。

テコマスがシテヤルと同意であるから, テコマスにタル (<テヤル) がついたテコマシタルは, 意味的に重複した表現であり, 強調表現かと思われる。

4 落語資料との比較

ここでは, 罵りの助動詞のそれぞれについて, 前章で観察した結果 (すなわち 20 世紀前半における大阪方言の反映された小説からのデータ) と, 20 世紀前半の落語資料から得た結果 (村中 2021,2022) を比較しながら, 考察する⁴。

4.1 ヨルの比較

ヨルの源流であるオルは, 落語とは異なり, 小説『わが町』には現れなかった。これが落語と小説の違いであるのか, あるいは小説の中でも, 織田作之助の特徴であるのかは, 他の作品を観察してみないとわからないことである。

ヨルについては, 3.1 で見た通り, 落語資料と同様, 罵りの助動詞の中では最も多く出現した。これは, 村中 (2022) でも述べたとおり, 罵りの程度が軽いからであろう。「ヨルは, 年齢

や身分や人物像に関わらず使える語形である」という村中 (2021) の記述は、『わが町』でも矛盾なく当てはまっていた。ヨルのほとんどが第三者待遇であるという点も共通である。

村中 (2021) では、ヨルの特徴として、「語り手が使用しうることを」挙げていた。これは落語の構造上から生じる必然性だったのかも知れない。今回扱った小説資料には、「語り手がヨルを使う」「ヨルの叙述的な性質が生かされる」に当てはまるような場面は特にはなかった。

ヨルの待遇の対象には、違いがあった。落語資料には、「体内の水」や「自分の胸」のような無情物があったのである。次の例である。

(35) わい、唄聞くちゅうとな、頭痛治って、胃病の水がげぶつと下がりよる。

(体内の水の例：「電話の散財」の旦那)

(36) 理屈二つ三つぱって言うたら、胸がぐうっとすきよる。

(自分の胸の例：「理屈あんま」の太郎兵衛)

このような無情物を待遇の対象としたヨルは、『わが町』には見られなかった。

『わが町』に見られた、面と向かっては上向き待遇をするような相手を第三者とした場合の、ヨル (7) (11) の例は、落語資料にもわずかに見られた。次の例である。

(37) あ 寝てよる。

(「いびき車」の車引きが客について述べる部分)

この車引きは、上記の部分以外は、客に対して、「やっとりますさかいなあ」「御馳走よばれましてな」のようにデスマス体で話しているが、客が寝た途端、「寝てよる」という表現を用い、その後客が目を覚ますとまた「踏みましてなあ」のようにデスマス体に戻っている。客が寝ていた間のセリフは、車引きが独り言の中で客を第三者として待遇したものである。

4.2 ヤガルの比較

村中 (2021) の落語資料では、「息子」「丁稚」「甥」がヤガルを用いており、「若者あるいは軽剽な人物」が使用するという傾向が見られたが、今回の小説資料においてヤガルをほぼ1人で使っていた他吉は若者でも軽剽な人物でもなく、食い違いのあるところである。村中 (2022) ではヤガルが「若者あるいは軽剽な男性が使う」ものから誰でも用いるものへと、時代による変化が生じた可能性もある」と述べている。『わが町』の傾向が、時代的な変化を経た後のものであるということも考えられる。

また、『わが町』のヤガルは対者待遇がほとんどであったが、村中 (2021) の落語資料では、対者待遇の占める割合はさほど高くなく、29例中の9例が対者待遇であった。ヨルに比べれば、対者待遇が珍しくない、ということは共通している。

4.3 クサルの比較

村中(2021)の落語資料では、クサルは重みのある年配男性が多く使っており、ヤガルと相補的であった。『わが町』では、それは当てはまらなかった。ヤガルもクサルも、ほぼ全て他吉が使っていたのである。

『わが町』はクサル5件中3件が対者待遇、村中(2021)では4件中3件が対者待遇である。クサルは比較的、対者待遇が多めであると言ってよいかも知れない。

『わが町』におけるクサルは、ごく親しい身内相手か、もしくは独り言で使われており、ヤガルほど強いニュアンスではないようだった。村中(2021)の落語資料では、クサルが8例あったが、独り言もしくは独り言的なものが多かった。例えば次の通りである。

(38) 向こうに猫めがうまい口してくさるなあ。

(「蝸の手」の蝸の独り言)

(39) 要らんところで義理立てをしてくさる。

(「やいと丁稚」の旦那→丁稚)

共通点として、クサルは話し相手に強く迫るものではなく、身内に向けて、あるいは独り言として、さほど強い勢いではなく使われるものであると言ってよさそうである。その意味では、ヤガルとの相補性は残っていると言ってよい。

4.4 サラスの比較

落語資料では、サラスが1例のみ出現した。次の例である。

(40) ええおなごばっかり、抱いて寝さらして。

(圓歌「ひやかし」：客→他の客)

文脈からすると、かなり強い腹立ちの感情を表しているものようであり、それは、『わが町』の例(27)(28)(29)とも共通している。

4.5 テケツカルの比較

落語資料では、テケツカルは忌々しさが込められた例もあるが、ごく軽い罵りの例もある。『わが町』の出現数が少なく、比較・考察をするのが難しい。

4.6 テコマスの比較

村中(2022)の落語資料では、2例見られた。次に挙げる。

(41) 腹減ってたもんやから、むしゃむしゃつと 食てかましたつてん。

(圓歌「ひやかし」：客→他の客、遊女)

(42) ヤケドすんならヤケドさしてみたれ。しょんべんで火、消してこましたら。

(初代春團治「いかげや」：こどもいかけ屋)

テカマシタッテンとテコマシタラである。後者は、テコマスにタル (<テヤル) がついた形であり、『わが町』の例(33)(34)と同様であるが、前者にはタルがついていない。つまり落語資料には、テヤルとの重複形ではないものが見られたわけである。しかしいずれにせよ数が少なく、確たる結論は出せない。

5 まとめ

織田作之助の長編小説『わが町』のセリフを、大阪方言の資料として用い、罵りの助動詞ヨル、ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、テコマスの出現状況を調べ、用例を検討した。それを、ほぼ同時代の落語資料における罵りの助動詞の出現状況と比較し、考察した。

その結果、ヨルはいずれの資料においても、罵りの助動詞の中で最も多く出現した。ほとんどが第三者待遇であった。罵りの程度が軽く、さまざまな話し手にとって使いやすい形であるように思われた。他の罵りの助動詞と異なり、ヨルは、面と向かってはデス・マス体を使うような相手を待遇するケースもあったが、これも罵りの程度が軽いことと繋がるであろう。無情物を待遇の対象としたヨルは『わが町』には現れなかったが、この点については、今後、広く小説資料を検討すべきである。

ヤガルとクサルは、いずれも対者待遇が多いという特徴があった。使い手に関する特徴は、落語資料ではヤガルは「若者あるいは軽劇な人物」、クサルは「重みのある年配男性」という相補性が見られたのであるが、『わが町』ではその傾向は見られなかった。ただし、クサルはヤガルよりもやや弱いニュアンスがあるように思われた。

サラスは、いずれも、強い腹立ちを表しているようであった。他の助動詞(ヤガル・テケツカル)との併用が見られ、それによってより強いニュアンスを表していた。

テケツカルとテコマスは、出現数がごく少なく、結論が出にくい状況であった。

6 終わりに

今回は、織田作之助という、いわば大阪を代表するとも言えそうな1人の小説家の、『わが町』という一つの作品に絞って、調べた。次には、青空文庫コーパスなどを用いて、他の多くの近現代小説家の使用状況を調べたいと考えている。

大阪方言における罵りの助動詞については、近代の落語録音文字化資料を用いて調べた(村中 2021, 2022)ほかに、近世について、洒落本を用いたり、幕末期の戯作「穴さがし心の内そと」を用いたりして調べている。近世と近代を通して、大阪の罵りの助動詞を俯瞰的に見ることも、今後の課題である。

【注】

¹長編小説『わが町』の成立はやや複雑である。1943（昭和18）年に書き下ろし単行本として刊行されたが、それ以前に同名の短編小説『わが町』が雑誌『文藝』の1942年11月号に発表されている。長編小説の単行本の「後記」に、この作品を縮小して雑誌『文藝』に掲載、と記述されているとのことで、実は、短編小説よりも長編小説が先に書かれたようである（佐藤秀明の、岩波文庫『わが町・青春の逆説』の解説による）。したがって、『わが町』の中で使われている大阪方言は、1942年以前に織田作之助が発したものであると考えられる。

²ヨルとサラスについては、次のセリフの中にも出現したが、セリフの言葉遣いから、話し手が非関西人であると考えられるため、本稿での集計には入れないこととした。

そうものし、俺《うら》らはアメジカ人やヘリピン人や、ドシア人の出来なかつた工事《こうり》を、立派《じっぱ》にやってみせちやるんじゃ。俺《うら》らがマジダへ着いた時、がやがや排斥さらしよつた奴らへ、お主《んし》やらこの工事《こうり》が出来るかど、いっぺん言うて見ちやらな、日本人であらいでよ（13頁、ベンゲットの労働者→労働者仲間、外国人）

³村中（2022）のデータは真田・金沢（1991）および矢島（2007）によるものである。真田・金沢（1991）は、8名の落語家（二代目曾呂利新左衛門、二代目桂文枝、三代目桂文団治、三代目桂文三、初代桂枝雀、二代目林家染丸、四代目笑福亭松鶴、桂文雀）による34演目の落語口演の録音文字化資料である。SPレコード録音・発売年は1903（明治36）年から1926（大正15）年にわたる。矢島（2007）は、9名の落語家（三代目桂文団治、初代桂ざこば、四代目笑福亭松鶴、三代目桂米團治、初代桂春團治、初代桂文治郎、初代桂春輔、笑福亭圓歌、五代目笑福亭松鶴）による16演目の落語口演の録音文字化資料である。録音・発売年は1920（大正9）年から1938（昭和13）年にわたる。合わせて15名の演者による50演目の口演資料となる。

⁴村中（2021）で用いた落語資料は、真田・金沢（1991）であり、村中（2022）と違って、矢島（2007）は含まれていない。

【参考文献】

青空文庫 <https://www.aozora.gr.jp>

牧村史陽，1979，『大阪ことば事典』講談社。（縮刷再録：1984，『大阪ことば事典』講談社学術文庫。）

村中淑子，2020a，「織田作之助作品にみるデス・マス等の転訛形の位相差について——「わが町」の世界」『表現研究』111: 11-20.

村中淑子，2020b，『関西方言における待遇表現の諸相』和泉書院。

村中淑子，2021，「明治・大正期の大阪落語資料にみる罵りの助動詞について」『現象と秩序』14: 45-63.

村中淑子，2022，「20世紀前半の上方落語にみる待遇の助動詞について」『現象と秩序』17: 31-45.

織田作之助, 2013, 『わが町・青春の逆説』岩波書店 (文庫版) .

真田信治・金沢裕之, 1991, 『二十世紀初頭大阪口語の実態——落語 SP レコードを資料として』 (平成二年度文部省科学研究費補助金一般研究 (B) 課題番号 01450061 「幕末以降の大阪口語変遷の研究」 研究報告書) .

矢島正浩, 2007, 『近代関西言語における条件表現の変遷原理に関する研究』 (平成 17 年度～平成 18 年度科学研究費補助金 (基盤研究 (C) 研究成果報告書) .

『諺 躰の宿替』における罵りの助動詞について —クサル・ヤガル・テケツカルを中心に—

村中 淑子

桃山学院大学

tmuranaka@andrew.ac.jp

A Study of Auxiliary Verbs of Cursing in Kokkei-bon Which Was Published in Osaka

MURANAKA Toshiko

St. Andrew's University

Key Words: Osaka Dialect, Edo Period, Kusaru, Yagaru, Teketsukaru

要旨

江戸時代末期の大阪の戯作である『諺 躰の宿替』『穴さがし 躰の宿替 初篇』『新板 躰の宿かへ 弐編』『穴さがし心の内そと』を用いて、罵りの助動詞について考察した。8形式の出現状況を見た後、クサル、ヤガル、テケツカルの3形式の用例を検討した。その結果、テケツカルには、「…ときてけつかる」という定型的パターンがあること、さまざまな疑問詞とともに使われて修辞疑問文の相手を責める意を強めること、動詞「思う」とともに使われやすいことがわかった。クサル・ヤガルについては、「言う」という意味を持つ動詞とともに使われやすいこと、悪い意味を持つ形式が前接する場合は比較的多いことがわかった。

1 はじめに

村中 (2019) では、幕末期の大阪語の代表的資料である一荷堂半水の戯作『穴さがし心の内そと』(1864 ごろ)を用いて、大阪語の罵りの助動詞ヨル、クサル、ヤガル、テケツカル、サラス、テヤル、テコマスの7形式の出現状況を調べ、用例を検討した。

本稿では、村中 (2019) のいわば続編として、同じ一荷堂半水による戯文集『諺 躰の宿替』, および、その関連本である『穴さがし 躰の宿替 初篇』と『新板 躰の宿かへ 弐編』を資料として加え、大阪語の罵りの助動詞についての考察を発展させることを目的とする。上記の7形式に加えて、テウセルも含めた計8形式を調査項目とし、罵りの助動詞の網羅性をより高めて出現状況を観察する¹。

8形式の中で性質が似ていると思われるクサル、ヤガル、テケツカルの3つについては、違いを明らかにするため、全用例を検討する。

2 対象と方法

2.1 調査項目

罵りの助動詞ヨル、ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、テヤル、テコマス、テウセルの8つの形式を対象とし、資料を調査する。大阪語における罵りの助動詞をできるだけ網羅的に調べようという意図から選んだ項目である²。

ヨル、ヤガル、クサル、サラス、テケツカル、テウセルの6語は、話し手以外の動作を表す動詞に接続し、動作主を罵るニュアンスを含む形式である。このうち、ヨル、ヤガル、テケツカルの3語については、本動詞としての働きはなく、助動詞のみである（ケツカルは古くは「居る・有る」の意味あり）。これら3語には実質的な意味がなく、「罵り」という機能的な意味のみがある。クサルには本動詞「腐る」があるが、本動詞には、罵りの意味は含まれない。罵りの助動詞として使われるときには「微生物の作用でものが腐敗する」という本動詞の意味は残らない。すなわち、助動詞クサルは、本動詞クサルと起源は同じだとしても、別の語と考えると差し支えないだろう。サラスには本動詞「さらす」があり、「する」の罵り語にあたる。すなわち助動詞として働く場合と、似通っている。テウセルには、本動詞「失せる」があり、「去る」「行く」「来る」「居る」の罵り語としての意味をもつ。テウセルの形になった場合も、「罵り」に加えて、「去る」「行く」「来る」「居る」のいずれかの意味が含まれる。

テヤル、テコマスの2語は、話し手の動作を表す動詞に接続し、動作の対象になんらかの被害を与える意図を示す、という機能を持つ。「被害を与える意図」は、「罵り」に強くつながるものと考えられる。ヤルとコマスは、共に本動詞としては「与える」の意味を持つ。

以上を表にまとめたものが表1である。

表1 調査項目とする助動詞

接続する動詞	語形	本動詞があるかどうか	本動詞としての意味
話し手「以外」の動作を表す動詞につく	ヨル	なし	—
	ヤガル	なし	—
	テケツカル	なし（古くはあり）	—（古くは「居る」「有る」）
	クサル	あり （ただし意味が異なる）	「微生物の作用でものが腐敗する」 （助動詞の意味とは関わりなし。本動詞としては罵りの意味はない。）
	サラス	あり	「する」
	テウセル	あり	「去る」「行く」「来る」「居る」
話し手の動作を表す動詞につく	テヤル	あり	「与える」
	テコマス	あり	「与える」

2.2 資料

資料は次のとおりである。すべて一荷堂半水の作品であり、幕末期の大阪語の資料である。

- ・滑稽本『穴さがし心の内そと』（以下、略称「内そと」とする）
- ・戯文集『諺 躰の宿替』（以下、略称「宿替」とする）

- ・『穴さがし臍の宿替 初篇』（以下、略称「初篇」とする）
- ・『新板臍の宿かへ 弐編』（以下、略称「弐編」とする）

『穴さがし心の内そと』は、さまざまな人物について、その表面的言動を示した後に、裏面的実相を暴く、そのような文章のセットを連ねたものである。登場人物が多彩である³。初ノ二から初ノ十五、二ノ二から二ノ十五、三ノ二から三ノ十五まで、計42編ある⁴。

『諺 臍の宿替』は、諺や慣用句にちなんだ会話体の滑稽な文章を連ねたものである。通常の間人だけでなく、人間の体の一部分や動物が話し手の場合がある。また文章に隣接して配置された挿絵には、体が大幅に変形された人間が登場したり、裸体や排泄行為が盛り込まれたりしており、ナンセンスギャグ的要素が強い。たとえば「出る杭をうつ」と題した文章は、杭の形をした男女が、木槌を持った2人の男に頭を打たれる挿絵がついており、文章には、杭をうつ人物のセリフと杭（人間）のセリフとが示されている。初編から第十三編まであり、それぞれに第一丁から第十一丁まで含まれているが、第三編と第十一編は第一丁から第十丁までである。追補があり、追補一は第一丁から第十五丁まで、追補二は第一丁から第二十一丁までである⁵。計177丁である。

『穴さがし臍の宿替 初篇』（『大笑顔づくし』という別書名もあり）と『新板臍の宿かへ 弐編』は、「人物の顔面の表情を大写しに描いた上部に独白体の戯文が添う」内容の、「上方板の顔づくし本」⁶である。『穴さがし臍の宿替 初篇』は、別名「大笑顔づくし」となっており、「かね持じまん・貧ぼう人のじまん」「金があつてよふつかわんひとりごと・金がないのにつかひたがるひとりごと」のように、対になる人物を対比した文章が17組ある。『新板臍の宿かへ 弐編』は、「一名うぬぼれかゞみ」とあり、個々の断片のタイトルは「商内（あきなひ）好」と「放蕩（のら）好」，「上戸好」と「下戸好」のような「なになに好き」のペアが15組ある。

『穴さがし心の内そと』と『諺 臍の宿替』は、複数人による会話と独白体とが混在しているが、『穴さがし臍の宿替 初篇』と『新板臍の宿かへ 弐編』は、ほとんどが独白体であるのが特徴である（複数人による会話も、わずかにある）。

2.3 方法

文字資料を目視で確認し、調査項目を含む文を取り出し、数えて、その結果を表にする。『穴さがし心の内そと』については、テウセルのみ数え、それ以外の語形については、村中（2019）で得られたデータを用いる。

3 結果と考察

3.1 出現状況

『諺 臍の宿替』『穴さがし臍の宿替 初篇』『新板臍の宿かへ 弐編』『穴さがし心の内そと』において、調査対象となる語形が出現した数を、表2に示す。

表2 罵りの助動詞・補助動詞の出現数

	宿替	初篇	弐編	内そと	計
テヤル	112	0	0	6	118
ヨル・オル	45	9	5	6	65
クサル	15	0	0	9	24
ヤガル	11	4	0	2	17
テケツカル	9	2	0	4	15
テウセル	4	1	0	2	7
テコマス	1	1	0	0	2
サラス	1	0	0	0	1
計	198	17	5	29	249

表2で、8つの語形の出現合計数を見ると、出現ゼロの語形はない。一度でも使われているということは、この時期の大阪方言に当該語形が存在した証拠と言ってよいだろう。特に、『穴さがし心の内そと』に出現しなかったサラスとテコマスが、今回扱った資料において、ごくわずかでも出現したことには、意味があると言えよう。

『諺 臍の宿替』には、8つの語形が一通り出現している。これは、他の作品に比べてデータ量（文字数）が多いことが一つの要因であろうが、文脈に多様性があるために、多様な語形が出現したということも考えられる。

各語形の出現状況を見ると、『諺 臍の宿替』は、テヤルの出現割合が著しく多いことがわかる。これは誰かに対して「…してやる」と憂さ晴らしの実行を予言するようなセリフが多いためだと思われる。2.2で述べたように、この資料は変形された人間や人間の一部分が喋るというナンセンスギャグ的な内容が豊富であり、そのことと憂さ晴らし的発言あるいは仕返しをしてやるというような発言が関係するかもしれないが、詳細については別稿を期したい。

『穴さがし臍の宿替 初篇』と『新板臍の宿かへ 弐編』は、独白体がほとんどであるという共通点があり、資料の量も近似しているが、語形の出現状況が異なる。『初篇』にはヨル・オル、ヤガル、テケツカル、テコマスが出現しているが、『弐編』はヨル・オルだけである。これは、文脈の違いによるものであろう。『弐編』には、あまり強く人を罵るような内容が見られない。一方、『初篇』には「喧嘩」の断片が複数あり、「せり合い」や「怒り上戸」もある。人を罵る文脈が出やすく、さまざまな罵りの助動詞が出やすいわけである。

3.2 クサル、ヤガル、テケツカルの用例

クサル、ヤガル、テケツカルの3つの形式については、次の3つの共通点がある。

- ① 話し手以外の動作を表す動詞に接続する。
- ② 罵りの程度に近い。①に当てはまるヨル・ヤガル・テケツカル・クサル・サラス・テウセルのなかでは、ヨルの罵りの程度は弱い。

- ③ 本動詞の意味とまぎれることがない。ヤガルとテケツカルにはそもそも本動詞がない。クサルは同形の本動詞があるが、助動詞の場合と意味が重ならない。サラス・テウセルは本動詞の意味と助動詞の意味が重なる。

これらの共通点を持つクサル、ヤガル、テケツカルの3形式に絞って、まず全用例を挙げたのち、次節で検討する。

以下に示す用例では、当該形式の部分に下線を引いた。後ろのカッコ内は、(資料名、資料ページもしくは資料の章番号、話し手→聞き手、待遇対象)である。聞き手と待遇対象が同一である場合は、「話し手→聞き手」のように、聞き手に太い下線を引き、待遇対象は省く。表記はふりがなも含めて出典のままであるが、2文字以上を繰り返す「くの字点」の部分のみ、仮名書きで繰り返して書くことにした。

3.2.1 クサル (24件)

クサルの出現した文を出典ごとに出現順に示す。

- (1) いつでも小づかひ銭をぬすミくさつて、(宿替 24・親→息子)
- (2) 己が忌いの線香をたきに往くさつて、(宿替 25・雷婆々ひとりごと、極道息子)
- (3) 幕あけまへほこりをかけくさるし、(宿替 79・男ひとりごと、芝居の関係者)
- (4) 己の姿を見付られたら、はだかに仕ても、とりくさるよつて(宿替 101・男ひとりごと、借金取り)
- (5) 内へもどるとケンケンいくさる。(宿替 109・女ひとりごと⁷、男)
- (6) 毎日毎日出あるいて斗り居くさるが、(宿替 135・米櫃→男)
- (7) 合手にも仕てくれぬやうなめに合しくさつたぞ。(宿替 135・酒通⁸→男)
- (8) わしらもミな不自由なめに合しくさつたかいり、(宿替 135・炭醬油→男)
- (9) 常たんばかりしくさつて、(宿替 143・親方→丁稚)
- (10) 又してもおれが目をぬすミくさつて。(宿替 143・親方→丁稚)
- (11) 親を片わ者のやうにいわしくさる⁹。(宿替 169・男ひとりごと、自分の中足(陰部))
- (12) 足のさきでつぶしくさつた。(宿替 169・男ひとりごと、自分の中足(陰部))
- (13) コリヤコリヤまちくされ。(宿替 177・酒飲み男→こもだる)
- (14) あるだけのミくさる。はようにげにげ。(宿替 177・こもだるひとりごと、酒飲み男)
- (15) まアこれ迄、なんべんおれをだましくさつたかしれやせん。(宿替 190・男→男)
- (16) なにをぬかしくさる(内そと 初ノ七・和尚→弟子)
- (17) 節季になると私にことほりばかり言しくさつて(内そと 初ノ八・女房ひとりごと、亭主)
- (18) ようまアこんなことを書ておこしくさつたナア(内そと 初ノ八・女房ひとりごと、亭主の相手)

- (19) アノ爰ここなたぬき狸めが狐きつねにだまされて居るのもしらずにわしまでだましくさつたナ (内そと 初ノ八・女房→亭主)
- (20) 何なにぬかしくさるゾ (内そと 初ノ十二・番頭→丁稚)
- (21) 又またゆかねれい例わるくちの悪口ぬかしくさるがいやさに (内そと 二ノ二・風流人→嫁, 風流仲間)
- (22) ゑらさうにポンポンとぼうはりくさつて (内そと 二ノ九・中居→同僚, 客)
- (23) とうふやまでがなぶり啜くさる (内そと 三ノ十・嫁→隣の内儀, 豆腐屋)
- (24) それいともかくこん此とこ様なをり処へ折々来くさつたら (内そと 三ノ十五・親父→息子)

3. 2. 2 ヤガル (17件)

ヤガルの出現した文を出典ごとに出現順に示す.

- (25) この野郎わかめ, いゝ口くち斗たりきゝやアがつて, (宿替 84・男→男)
- (26) すました面つらをさらしやアがる. (宿替 84・男→男)
- (27) 此お二人をほり出しやアがつて. (宿替 90・忤→親父)
- (28) どんなつらしてぬかしやアがる. (宿替 90・忤→親父)
- (29) 肴の小言をぬかしやアがつて. (宿替 91・料理屋→客)
- (30) あぶないあぶない. ドゞどふしやがるのじや. (宿替 112・男ひとりごと, 状況そのもの¹⁰)
- (31) おのれおれゆへに己つらの面までよごしやアがつて. (宿替 135・酒通→男)
- (32) ヤイヤイ待あがれ待あがれ待あがれ (宿替 135・米櫃・酒通・炭醬油→男)
- (33) 小遣ひ銭もろくにおこしあがらんよつて, (宿替 149・息子→父)
- (34) うせあがつたら (宿替 171・尻うける人→周囲, 尻持ってくる人)
- (35) はゞかりながら, これ見やがれ. (宿替 179・くだまく男→嫁)
- (36) 何ぬかしやがるやら. (初篇 109・男→男)
- (37) 何ぬかしやがる. (初篇 114・瘦せた男→太った男)
- (38) どたま打ち通しにしていやがつて. (初篇 114・背の低い男→背の高い男)
- (39) 毒どく性せふな目に合あわしやがつた. (初篇 122・芝居好き→角力好き)
- (40) 外ほかに用事ようじもなしにわざわざあるか歩ありせあがつて (内そと 二ノ二・風流人→嫁, 風流仲間)
- (41) エ、置をきやがれ (内そと 三ノ五・幫間菊八→女房)

3. 2. 3 テケツカル (15件)

テケツカルの出現した文を出典ごとに出現順に示す.

- (42) われが尻ハとび色で, つまらぬ尻ときてけつかる. (宿替 19・猿→猿)
- (43) 大すけの好淫べいときてけつかるが, (宿替 31・商人ひとりごと¹¹, 客)
- (44) 心ハさえずに, 眼まがさへてけつかるハ. (宿替 50・男ひとりごと, 状況そのもの)
- (45) はゞかりながら誰たじやと思おふてけつかるゾ. (宿替 54・娘→周囲の人々)

- (46) 聞へぬつらさらして、グウグウと寐てけつかるが、(宿替 63・男→大きな耳)
- (47) ところで商売が盗屋藤兵へときてけつかるが、(宿替 133・盗人ひとりごと、状況)
- (48) おのれいなんとおもふてけつかるのじや(宿替 143・親方→丁稚)
- (49) 目ふさいで見てけつかれ。(宿替 149・息子→父)
- (50) とんと勘弥手まりときてけつかるハ。(宿替 192・男→大きな手、状況)
- (51) おのれがよふ飲まずと、^{むこ}向に飲んでもろてけつかる。(初篇 109・男→男)
- (52) 人を飴の鳥のよふに思ふてけつかる。(初篇 114・背の低い男→背の高い男)
- (53) 此方の蕩夫めがどこへいてけつかるのじや(内そと 初ノ八・女房ひとりごと、亭主)
- (54) たつた二こうりのにつくり^{いつ}にいつまでかつてけつかるのじや(内そと 初ノ十二・番頭→丁稚)
- (55) あつかんで一ぱい^いくれんカ何をぐづぐづしてけつかるゾ(内そと 二ノ二・風雅人→嫁)
- (56) 手先が肥前に首^{てきき ひぜん くび}すじが^{きしう}紀^{かため}筋^{つら}とのおまけにお片目といふ^{おそ いり}面^{つら}でハ^{おそ いり}恐れ入がらのじりじりときてけつかるアハハ、(内そと 二ノ七・丁稚→夜鷹)

3.3 クサル、ヤガル、テケツカルについての検討

それぞれの形式の前に、どのような形が接続しているかを検討する。動詞だけでなく目的語もなるべくつけた形で、それぞれの形式の直前部分を並べたのが表3である。クサル・ヤガル・テケツカルに接続する部分を、終止形に変えた。さらに、この表においては見やすさを優先し、現代仮名遣いに直し、漢字仮名表記を変えた部分もある。複数現れたものについては、出現回数を括弧に入れて示した。

表3から、テケツカルにおいては、いくつかのパターンが見出せる。

まず、「…とくる」が5件見られる。すなわち「…ときてけつかる」のパターンである。これは、意味的には「だ/じゃ」と置き換え可能である。

- 「つまらぬ尻ときてけつかる。」→「つまらぬ尻だ。」
- 「大の好淫^{すけべい}ときてけつかるが」→「大の好淫^{すけべい}だが」
- 「商売が盗屋藤兵へときてけつかるが」→「商売が盗屋藤兵へだが」
- 「勘弥手まりときてけつかるハ」→「勘弥手まりじゃハ」
- 「恐れ入がらのじりじりときてけつかる」→「恐れ入がらのじりじりだ」

このように、名詞句で何かを描写し、「名詞句+だ/じゃ」でも意味が通るところを「名詞句+ときてけつかる」の形にすることにより、描写した対象を罵りながら、リズムのある表現にしている。表3から、テケツカルにおいては、いくつかのパターンが見出せる。

表3 クサル・ヤガル・テケツカルの前に接続する形式

	クサル	ヤガル	テケツカル
非命令形に 接続	何(を)ぬかす(2) 悪口ぬかす ケンケン言う ぽんぽんとぼうはる ¹² 断りばかり言わす 片端者のように言わす …目に合わす(2) 俺をだます わしまでだます なぶる 小遣い銭を盗む 目を盗む 出歩いてばかりいる 冗談ばかりする (お金を)とる 線香を焚きに行く 埃をかける 足の先で潰す あるだけ飲む こんなことを書いておこす 折々来る	何ぬかす(2) ぬかす(2) いい口ばかりきく すました面をさらす うせる 目に合わす 打ち通しにしている どうする 歩かせる ろくにおこす+否定 ほり出す よごす	つまらぬ尻とくる 助平とくる 盗屋藤兵衛とくる 勘弥手まりとくる 恐れ入りがらのジリジリとくる 誰じゃと思う なんと思う どこへ行く いつまでかかる 何をぐずぐずする …のように思う 目が冴える ぐうぐうと寝る 飲んでもらう
命令形 に接続	待つ	待つ 見る 置く	目ふさいで見る

次に目につくのは、テケツカルの前にはさまざまな疑問詞が来る場合が比較的多いことである。「誰じゃと思ふてけつかるゾ」「なんとおもふてけつかるのじや」「どこへいてけつかるのじや」「いつまでかゝつてけつかるのじや」「何をぐずぐずしてけつかるゾ」(下線部本稿筆者)である。これらはいずれも、相手を難詰する意図を持つ修辭的な疑問文である。つまり例えば「誰じゃと思っている」だけでも相手を責めることになるのであるが、それにテケツカルを組み合わせることにより、相手に詰め寄るニュアンスを強めることになる。

さらに、クサル・ヤガルには現れない動詞でテケツカルにいくつか現れたものとして、「思う」がある。「誰じゃと思ふてけつかる」「なんとおもふてけつかる」「…のよふに思ふてけつかる」である。テケツカルは、テを介するために、状態性を帯びることになり、「思う」の意味にフィットしやすいのではないかと考えられる。

クサルとヤガルに共通する特徴として、「ぬかす」「ぼうはる」「言う」「口をきく」のような、「言う」という意味を持つ動詞が後続することが目に付く。クサルには、「言わす」もある。対象のせいで話し手が何かを言われた、被害を受けたことを罵る文脈である。そのよ

うに、対象が何かを「言った」、対象から何かを「言わされた」というような、言説をめぐる罵りがクサル・ヤガルによく接続するようである。

その他の特徴として挙げられるのは、クサルの前につく動詞は、もともと悪い意味がある場合が多いことである。「ぬかす」「ぼうはる」もそうだが、「目に合わす」「だます」「なぶる」「盗む」もそうである。また、動詞には特に悪い意味がなくても、「ばかり」をつけることによって悪い意味が発生する場合もある。「出歩いてばかりいくさる」「冗談ばかりしくさって」がそれに当たる。

ヤガルの場合、「ぬかす」だけでなく、「さらす」「うせる」のような、罵りの意味を含む動詞に接続する傾向があるようだ。また、クサルと同様、「目に合わす」もあり、また、「ばかり」のつく形や、「ばかり」に類似の意味を持つ「…通し」のつく形もある（「打ち通しにしていやがつて」＝打ってばかりいやがつて）。

このように、ケツカルはそれだけが持つ特徴があると言えそうだが、クサルとヤガルの差異はあまり大きなものではないようだ。

命令形は、少ないが、クサル・ヤガル・テケツカルのいずれにも出現した。すなわち、「まちくされ」「待あがれ待あがれ待あがれ」「見やがれ」「置やがれ」「見てけつかれ」である。

4 まとめ

江戸時代末期の大阪の戯文集『諺 臍の宿替』『穴さがし 臍の宿替 初篇』『新板 臍の宿かへ 式編』を資料として、同じ筆者による『穴さがし心の内そと』のデータと併せて、8つの罵りの助動詞について考察した。その結果、『諺 臍の宿替』には8つの罵りの助動詞が全て出現した。中でも、テヤルの出現が著しく多かった。

8形式のうち、「①話し手以外の動作を表す動詞に接続する。」「②罵りの程度が比較的重いという点で近い。」「③本動詞の意味とまぎれることがない。」の3つの共通点を持つクサル、ヤガル、テケツカルの用例を検討した。その結果、テケツカルには「ときてけつかる」（＝ジャ/ダ/ヤ）という決まったパターンが使われること、さまざまな疑問詞とともに修辭疑問文に使われて相手を責めるニュアンスを強めること、「思ふ」とともに使われやすいことがわかった。クサル・ヤガルについては、「言う」という意味を持つ動詞とともに使われやすいこと、悪い意味を持つ形式が前接する場合は比較的多いことがわかった。

5 おわりに

今回扱った滑稽本や戯文集だけでなく、今までに、上方洒落本、明治期以降の落語文字化資料、小説資料などを用いて、罵りの助動詞に関する考察をおこなってきている。今後は、近世と近代を通して、上方方言における罵りの助動詞が、歴史的にどのような変化を経たか、あるいは変化せずに使い続けられているか、をみていきたいと思う。

【注】

- ¹テウセルを含めたのは、『諺 臍の宿替』の文章を確認している際に、テウセルが罵りの助動詞として使われていることに気づいたためである。全ての語について品詞解析を行なったわけではないので網羅性の保証という点では弱い。今後の課題にしたい。
- ²ここで調べる 8 形式のうち 4 つは、助詞テを介した上で動詞に接続する動詞であるとも見ることができ、「補助動詞」と呼ぶことも考えられるが、ここでは一律に「助動詞」と呼んでおく。
- ³『穴さがし心の内そと』の原典には挿絵が付けられていたようだが、本稿では、前田勇が翻刻したものを資料として用いるので、絵は参照できない。
- ⁴三ノ三と三ノ四、三ノ六と三ノ七、三ノ九と三ノ十、三ノ十二と三ノ十三、三ノ十四と三ノ十五はそれぞれ、内容的に続いている。初ノ一、二ノ一、三ノ一には、文章がない。
- ⁵「一丁」が一枚摺りになっており、2つの文章とそれに沿った挿絵が配置されている。
- ⁶武藤 (1997) の解説を参照。
- ⁷「女ひとりごと」としたが、この用例の文脈はやや分かりにくく、明らかではない。
- ⁸「酒通」は挿絵によれば人間ではない。米櫃や炭醬油と共に人間の男を責めるモノである。
- ⁹「かたわもの」という表現は現代では差別的であるが、文意を取るために出典のままにしておく必要があると思われるのでそのままおくことにする。
- ¹⁰ここで男が「どふしやがるのじや」と言っているのは、千鳥足になっている自分の状況について、罵っているものである。
- ¹¹「こゝろで」とあるので、心の中の独り言である。
- ¹²動詞「ぼうはる」は牧村 (1979) によれば「反抗する. 意地になってたてつく。」という意味であるが、ここでは「偉そうにポンポンとぼうはる」という文なので「ぼうはる」は、「口をきく」くらいの意味かと思われる。

【資料】

- ・一荷堂半水作『穴さがし臍の宿替 初篇』『新板臍の宿かへ 弐編』（武藤 (1997) 所収）
：安政 (1855-60) ごろ刊行
- ・一荷堂半水『穴さがし心の内そと』（前田 (1974) 所収）
：元治 (1864-65) 前後の刊行か
- ・一荷堂半水作、歌川芳梅画『諺 臍の宿替』（武藤 (1992) 所収）
：刊行年未詳、元治 (1864-65) 以降か（上記の『穴さがし心の内そと』後の刊行と推測される）

【参考文献】

- 前田勇, 1964, 『近世上方語辞典』東京堂.
- 前田勇翻刻, 1974, 一荷堂半水「穴さがし心の内そと」『近代語研究』第4集.

- 牧村史陽, 1979, 『大阪ことば事典』講談社. (縮刷再録: 1984, 『大阪ことば事典』講談社学術文庫.)
- 村中淑子, 2019, 「「穴さがし心の内そと」における罵り表現について——助動詞・補助動詞を中心に」『現象と秩序』10: 21-38.
- 村中淑子, 2020, 『関西方言における待遇表現の諸相』和泉書院.
- 武藤禎夫校訂・解説, 1992, 一荷堂半水『諺 躰の宿替』太平書屋.
- 武藤禎夫編, 1997, 『江戸明治 百面相絵本八種』太平書屋.
- 山崎久之, 1963, 『国語待遇表現体系の研究 近世編』武蔵野書院.
- 山崎久之, 1990, 『続国語待遇表現体系の研究』武蔵野書院.
- 湯沢幸吉郎, 1936 (1982再版), 『徳川時代言語の研究 上方篇』風間書房.
- 湯沢幸吉郎, 1954 (1957増訂版参照), 『江戸言葉の研究』明治書院.

『エーペックスレジェンズ』における相互行為文化の研究

田中 もえ ※1

樫田 美雄 ※2 ※3

※1 神戸市看護大学 (tanamoe428@icloud.com)

※2 神戸市看護大学 (kashida.yoshio@nifty.ne.jp)

※3 コレスポンディング・オーサー

A study of interaction culture in ‘Apex Legends’

TANAKA Moe

KASHIDA Yoshio (Corresponding author)

Kobe City College of Nursing

Key words: Game Culture, Interactional Order, Ethnomethodology, Fisherman's Profit

1. 本論文の目的

相互行為には秩序がある。そして、多様性もある。秩序があるということと、多様であるということは両立している。むしろ、結果が多様でありうる状況のなかでの、状況と選択の適合性にこそ、相互行為秩序と呼ぶべき内実がある¹。社会学における秩序は、社会の複雑性を前提にしなければならない以上、そのように動的な合理性として捉えられなければならない。結果が一様であることが秩序立っていることの定義であるというような貧しい秩序観からは解放されなければならない。

たとえば、ある1人の発話に、もう1人の人間が発話で応じるのが適切であるような状況であったとしても、無言もまた適切であるようなことがある。動作が応答である場合や、動作の伴わない無言が応答である場合などがあるからだ。

このように多様性や複数の展開ストーリーが埋め込まれた意味秩序として、日常生活のコミュニケーションにおける日常生活文化は成立している。とするのならば、ゲームの世界では、ゲーム的生活文化が、どのように成立しているはずである。

その一方で、単純に日常生活文化とゲーム的生活文化をパラレルには扱えない側面もある。ゲーム世界には、自動回答音声や自動で情報表示する画面等も存在しており、発話がそれらにアシストされているときがあるからだ。また、チームメンバーは、画面の大部分を共有しながら、一部は（個々人に最適化された）違った画面をもみていることもある。これらのゲーム的なコミュニケーションのありようが、どのようにユニークな、唯一性をもった「コミュニケーション」を当該ゲーム内に生み出している

のか、は探求をしてみなければ、解説をすることはできない。けれども、そのように日常生活の生活文化とは違っていたとしても、そこに生活文化があるだろう、ということまではいえる。本論文ではこのゲーム的生活文化を、相互行為文化として探究していきたいと考えている。

文化というものは伝統文化であるとは限らない。物質的に博物館の中に、物としてあるものとも限らない。コンピューターゲームという比較的新しい世界の中にも文化は存在する。そしてそれは、ゲームのプレイヤー間の相互行為の中の相互期待の傾向性、すなわち、相互期待の型として存在する。では、この新しいゲームの中の相互行為文化の存在を、いったいどのようにして学術論文の中に示していったらよいのだろうか。本論文では相互行為の秩序を、トランスクリプトを補助にしつつも、事例の紹介のなかで具体的に明らかにする。たとえば、ゲームにおける攻撃や防御において、環境ごとに違った相互行為の期待の型が規範性をもって存在し、かつ、その相互行為の期待の型が、関係者間で相互に期待されあうものとなっていることをも示し、そのような事実を通して、行為者の期待が相互行為秩序としての質を持っていることを示していこうと思う。つまりデータのなかで「相互性＝社会性」を確認し、そうやって、相互行為文化の存在を示していこうと考えている。

2. 調査の概要

本研究において例示と分析に使用するゲームは、米国・カリフォルニア州に本社があるエレクトロニック・アーツ社が管理している、『エーペックスレジェンズ』である。各プレイヤーは、異なる能力を持った諸キャラクター（このゲーム内ではレジェンドと呼ばれている）の中からまず1つのキャラクターを選択する。そうやって武装した3人が1チームとなって同じく3人で構成された他チーム（最大で合計20チーム）と同一敷地内で対戦して、殲滅されなかったチームが生き残っていく。安全領域が時間の経過とともに狭まっていくので、自然とチーム同士の近接戦闘が起きる仕組みになっている。最後には同一敷地に1チームだけが生き残ることになるが、その生き残ったチームが勝者となる、という「生き残りゲーム」である。本研究ではXX・YY・ZZがチームを組み実際にプレイした様子を二日間（合計8時間）にわたって撮影した（チームメンバーはオンライン上でチームを組むことも可能だが、今回は神戸学園都市の大学共用施設である「ユニティ」内の会議室に3人ともが横並びで同席する形でチームを組んだ。しかし、3人ともがマイク付きヘッドフォンをしていたので音声はゲーム内でのみ交換されていた）。トランスクリプトは、1プレイヤーにつき、視線・発話・ゲーム内の様子の3行を配分した。分析の立場としては、エスノメソドロジー・会話分析を採用する。

3. 分析1 熟練者が戦闘のための活動と教示活動の両方を実施している場面

【断片 A (簡略版・・音声のみ), ※詳細版は動作付き】

「Apex Legends 09-07-2022_15-36-06-203.mp4」, ファイル冒頭から 6 分 01 秒²

※ XX はこのゲームの熟練者. YY と ZZ は非熟練者である.

- 01 XX: これで今めっちゃ銃声鳴ってる思うんです [よ
02 ZZ: [はい
03 XX: これでこの奥こっちの奥の方で敵が戦ってるなっていうのが ((わかる))

【断片 A (詳細版・・動作付き)】

※この断片に掲載している画面はすべて XX の見ている画面である³.

- 01 XX 視線: 前方—————
01 XX 発話: これで今めっちゃ銃声鳴ってる思うんです [よ
01 XX 動作: 建物の中のアイテムを拾う
01 YY 視線: 前方—————
01 YY 発話:
01 YY 動作: XX・ZZ の方に走る
01 ZZ 視線: アイテム—————
01 ZZ 発話:
01 ZZ 動作: 建物の中でアイテムを漁る
02 XX 視線: 前方—————
02 XX 発話:
02 XX 動作: 銃声が聞こえる方の岩を見上げ位置を表わすピンをつける



図1 銃声の方向は岩の中央. プレイヤーはそこに黄色ピンをつけている.
(トランスクリプト内に置かれている図は, そのタイミングでの画像である. 以下同様.)

- 02 YY 視線：前方-----
- 02 YY 発話：
- 02 YY 動作：XX がいる方に走りながら近づく
- 02 ZZ 視線：前方-----
- 02 ZZ 発話： [はい]
- 02 ZZ 動作：XX がいる方に走りながら近づく
- 03 XX 視線：銃声が聞こえる方の岩-----YY・ZZ-----



図2 XX は遠方での戦闘音に関する説明を行いながら，YY・ZZ がどこを見ているか振り返って確認している。

- 03 XX 発話：これでこの奥，こっちの奥の方で敵が戦ってるなっていうのが ((わかる))
- 03 XX 動作：無言で移動する



図3 XX がもうこの時点では，銃声の聞こえていた岩の方は向いておらず，別の場所に視線を変えていることがわかる。

- 03 YY 視線：銃声が聞こえる方の岩——XX——
- 03 YY 発話：
- 03 YY 動作：XX の移動する方向について行く
- 03 ZZ 視線：銃声が聞こえる方の岩——XX——
- 03 ZZ 発話：
- 03 ZZ 動作：XX の移動する方向について行く

断片 A は、移動しながら（武器や弾薬等の）資材⁴を漁っている途中に、XX（熟練プレイヤー）が遠くで鳴る銃声に気づき、それについて、自チームの残りの2人に当該音声の意味を教示している場面である。『エーペックスレジェンズ』（Apex Legends）における実力はそれぞれ XX=上の下、YY=下の上、ZZ=下の中、程度であると思われた（YYとZZはいずれも『エーペックスレジェンズ』の初心者であったが、YYには他のコンピューターゲームの経験があった）。チーム内での知識勾配⁵は大きかった。そのため、チームの戦闘力を上げるためには、熟練者であるXXは、ゲーム内においてゲームに必要な知識を他のメンバーに提供し、さらには、その知識が実践的なものになるように適切な訓練をも行う必要があった。断片 A においてなされているのは、そのような活動である。

つまり、経験者であるXXは、初心者である他の2人に敵の情報をどのように取るかということに関する訓練（教示活動）を行っていたのである。初心者である2人は、上掲の会話によって「銃声を聞けば敵がいる方向が分かる」という情報収集の方法を習得したようだった（通常、ゲームプレイヤーは音声をヘッドフォンで聴いており、かつ、ゲーム内音声には音源の方向がわかるような性質を与えられている）。

一方で経験者であるXXは、初心者であるYY・ZZにこれらの知識提供をしながらも、本人は、敵のいる方向だけでなく、敵までのおおよその距離も把握していた。そのため、どのような戦略的行動をこのタイミングでとるのが得策か、判断することができていた。つまり、敵の位置が近いのならば戦っている敵同士は、相互にお互いの体力を奪い合っていることが容易に想像できるので、わずかな攻撃で、敵のチームメンバー全部を「死亡」に追い込むことが可能になる。つまり、勝ち残っている的に勝つことで、一挙に2チームを打ち破ることが結果的にできるのである。これを、『エーペックスレジェンズ』では、『漁夫の利（Fisherman's Profit）：略称としては漁夫』と呼ぶ習慣が成立していた。

その一方で、戦っている2チームの距離が遠ければ、自分達のチームがその方向に移動していても、戦闘が終了して、ある程度の時間がたってから到着することになり、（その時間で、敵の各レジェンドの体力の回復がなされてしまうので）『漁夫』戦略はうまくいかない。あるいは、強いチームが生き残っていると考えるのなら、当該戦場は、

駆けつける場所であるというより、迂回すべき場所であるともいえることになるだろう。自分のチームの能力と、遭遇するだろう相手チームの能力を総合的に判断しながら、いつ、どこで、どのように戦うか、をリーダーは判断しなければならないのである。

ここでの考察をまとめておこう。リーダーは、どうじに複数の活動に従事している。チームメンバーを鍛えつつ、実際に戦う場所とタイミングを選ぶというのが基本的な構図である。その際に、大量の情報処理をしながら、この複数の活動の配分やタイミングをリーダーは決めなければならない。たとえば、戦略選択に必要な情報は、他の2チームが戦っている事実だけではなく、その戦場との距離と、自分たちのチームの移動速度に関する情報も含んだ総合的情報なのである。そして、このような諸情報は、時々刻々変化するものなのである。

したがって、『エーペックスレジェンズ』は、リーダーの、仲間を訓練する能力と、変化しつつある仲間の戦闘能力の現状に関する判断能力と、それらを用いて敵に勝てるかどうかの判断力を基盤とした総合的能力によって争われているということが出来るだろう（リーダー役がいる場合）。具体的には、そういう状況を把握したうえで、敵は移動し、戦闘環境はどんどん変化するので、それらに関する把握能力を総合した、総合的戦略的判断の速度と的確さの両方がリーダーの能力としては、必要とされ、そういうリーダーの能力を競っているゲームである、ということが出来るものだった（チーム内フォロワーの能力ももちろんほぼ同様の複雑性を持ったものであるということが言えるが）。つまり、じつに多様でかつ洗練された「能力ゲーム」としての要素が『エーペックスレジェンズ』にはあるのであり、そのようなゲームの特徴がこの「断片A」に現れているということが出来るだろう。

なお、ここでもうひとつ、確認しておくべき重要な点がある。リーダーは、この場面（断片A）では、「戦闘関連活動」と「教示活動」の両方を行っているのだが、通常「教示活動」にともなっていると思われる「教示内容の確認」作業を行っていないのである。つまり、熟練者と初心者には大きな知識の差があるにもかかわらず、したがって、「教示」はするのだけれども、その「効果の確認」にまでは手がまわっていないのである。この点を、『エーペックスレジェンズ』のリーダーの活動の特徴としてあげておきたい。以下、もう少し、この点を詳しくのべよう。

まず、XXには、他2人への情報提供や説明などを行うインストラクターとしての役割と、ゲームに勝つための戦闘を行う戦闘者としての役割があることは上述のとおりである。

ついで、インストラクターが行うインストラクションには、確認が伴うのが通例であることを示そう。たとえば、五十嵐（2007）はエスノメソドロジー・会話分析の立場から以下のように述べている。

すなわち「教師にとっては、ある知識を教えるという作業は、自分の知っている知識を生徒の頭の中に注ぎ込むような一方通行の作業ではありえず、つねに生徒の発言を受

けてそのつど評価や修復の開始……などを行うことを要求されるような、実践的な性格をもつ」活動である、と述べている。つまり、インストラクションは、知識がある人から知識の少ない人に一方的に知識を流し込むことで成立するものでなく、インストラクションされる側が実際に理解できているのか否かをインストラクターが読み取り、実際に理解できているという評価が得られるまで説明や演習、評価を繰り返すことで成立していくものとして、社会的に成立しており、それが「教示」という活動の標準になっているのである。しかし、上述の断片 A は、そのような「確認」が、この場面ではなされていないことを示している。『エーペックスレジェンズ』というゲームを遂行しながらの「教示」の特徴であるといっておよいだろう（つまり、単にたまたま「確認」がなされていないのではなく、ゲームの状況に呼応して適切に合理的に「確認」がなされないということが起きているのである）。

ただ、このことは、『エーペックスレジェンズ』というゲームに関わるすべての「教示」において成立していることではない、という確認をすることにも、意義はあるだろう。おなじく『エーペックスレジェンズ』にかかわっての「教示」をなしながらも「確認」がなされている例を以下にあげよう。

『エーペックスレジェンズ』に関わる「教示」活動の例として、YouTube 上にある Pito (2021) の「誰でもできるようになるスーパーグライド解説動画 apex legends」を挙げることができるだろう。この動画の後半で、スーパーグライド⁶と呼ばれる動き、つまり、相手に予測されにくくなる戦術的動きをどのように行うのかを、Pito が、自らの友人に解説している場面がある。この場面を断片 B および断片 C として示そう。

【断片 B (Pito (2021) の解説動画の音声トランスクリプト)】

- 01 Pito : 武器構えて登るときにさ、左手だけ離れるんだよ ちょやってみて
 02 友人 : うん
 03 Pito : 右手は武器持ってるじゃん
 04 友人 : うん
 05 Pito : 左手ははずれてるじゃん
 06 友人 : うん
 07 Pito : で登ったときにまだ左手がはずれてるタイミングがあるんだよわかる？
 08 友人 : ああ ((友人が 07 行の指示内容を実際に体験し理解した証拠の発話))
 09 Pito : その時にスーパーグライドを入力すれば飛べる
 ((友人がスーパーグライドを行う))
 10 Pito : ね？ [(いける) でしょ
 11 友人 : [おおプログラマーやんお前

【断片 C (Pito (2021) の解説動画の断片 B を動作に注目して再記述した)】

01 D: ((動作 Pito が操作するキャラクターが段差を登る))

01 E:



図4 スーパーグライドの教示場面 (その1)

02 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る

02 E:



図5 スーパーグライドの教示場面 (その2)

(以下はすべて動作なので、煩瑣さをさけるため (()) の記入を省略した.)

03 D: Pito が友人の操作するキャラクターの動きを確認する.

04 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る

05 D: Pito が友人の操作するキャラクターの動きを確認する.

06 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る

- 07 D: Pito が友人の操作するキャラクターの動きを確認する.
- 08 D: 友人が操作するキャラクターが段差を登る
- 09 D: 友人のスーパーグライドを見る.
- 10 D: 友人のスーパーグライドが成功していたことを確認する.
- 10 E



図6 スーパーグライドの教示場面（その3）

この断片 B 及び断片 C から分かるように、この「教示」場面では、I: 教材提示, II: 教材の説明, III: 演習, IV: 評価とまとめ, といった「流れ」が存在していた。

まず、Pito の解説動画では、01 で「で武器構えて登るときにさ、左手だけ離れるんだよ」という教材提示及び教材の説明がなされていた。

その後「ちょやってみて」という発言後、02 の演習、が行われている。同様に 07 でも「で登ったときにまだ左手がはずれてるタイミングがあるんだよ」という教材提示及び教材の説明を行い、「わかる?」という発言後演習が行われ、友人の理解度の確認がなされている。そして 09 にて「その時にスーパーグライドを入力すれば飛べる」という教材の提示と説明が行われ、実際に友人が演習としてスーパーグライドを行い、Pito が「ね? (いける) でしょ」と友人のスーパーグライドが成功していたという評価がなされている。

この2つの例をもとに断片 A を振り返ってみよう。そうすると、01「これで今めっちゃ銃声鳴ってる思うんですよ」という教材の提示と 03「これでこの奥、こっちの奥の方で敵が戦ってるなって」というように教材の説明がなされているところまでは、パラレルな「流れ」になっている。しかし、その後は XX は無言で移動しており、呈示した教材に関する演習や評価はなされていない。インストラクションを行う時、教材の提示や説明だけでなく、インストラクションを受ける側の実際の演習と、その演習に対するインストラクターからの評価が、標準的には必要であるはずなのに、断片 A にはな

いのである。

ところで、五十嵐の教師と生徒のコミュニケーション事例と、Pito のゲーム技術教示事例の比較からは、どのようなことがいえるだろうか。まずは、どちらにおいても、「教示」においては説明や知識を伝えるだけでなく、実践やその評価を行うことがなされていることがわかる。但し、五十嵐の例と Pito の例で異なる部分として、「共にゲームをやっている仲間としての共感表示」が Pito の例には存在しているのに、五十嵐の例では存在していないという違いはあるので、以下ではこの点に注目して、どのように「共感」が表示され、それがどのような意味をもっているかを検討してみたい。

Pito の例では、大量の「共感」表示が、「教示」をする側とされる側の両方からなされている。断片 C の Pito と友人の「ね？（いける）」でしょ（Pito の発話）も共感の表示といえるし、「おお。プログラマーやんお前」（友人の発話）も共感の表示といえるだろう。

また、断片 C の前半部分の「でしょ」という発話は、自身の教示が適切であることを、教示された側の実感に基づいて主張している場面であるということができ、これは、この場面において、教示を行う側とされる側の両者が対等であることを示しているだろう。どうも、ゲームにおいては、「教示をする-されるという対比的関係」であっても、「対等だ」という理解がとやむを得ないものになっているようなのだ。

そう思ってみてみると、後半部分の友人の Pito に対する「お前」という発話は、丁寧さの水準としては、「丁寧ではない発話（ぞんざいな発話）」に位置づく発話であって、ここでもまた「教示される側」からの対等性表示がなされているということができよう。どのように「プログラマーやん」という、教示される側である友人側から、教示する側である Pito への評価がなされている場面も、特徴的である。そこでは、教示される側が教示する側を評価しても構わないという理解が相互行為的に承認されており、これらの諸相互行為からは、両者がお互いを、徹底的に対等なものとして扱っていることが見て取れるだろう。

このように共にゲームをプレイする仲間であるという関係を基盤とした、共感の示し合いは、五十嵐の示す「教師と生徒関係」の事例には存在しないものである。この「共にゲームをプレイする仲間への共感の表示」が伴って「対等さ」が強く表示されながらも、丁寧な「教える - 教えられる」関係が成立していることが、ゲーム世界でのインストラクションの特徴であるといえるのかも知れない。

ところで、一般的に1つの活動には「流れ」がある。例えば「食事」という活動には、「作る」「並べる」「食べる」「片付ける」といったような一連の流れがある。これと同様に断片 A の「戦略を教える」という活動にも固有の流れが存在している。しかしこの流れをここで詳細に書き出すことはできない。それは、この断片 A の「戦略を教える」という流れが中断されているからである。その一方で、この流れが中断されていることはわかる。これがなぜ中断されているといえるのかということ、インストラクションする

という活動と戦略を教えるという活動は包含関係であり「戦略を教える」という活動も「インストラクションする」という活動と大差ないと考え得るからである。だから断片 A の「戦略を教える」という活動が終了まで進んでいないこと＝中断していること＝がわかるのである。ところで、この「中断していること」には一体なんの意味があるのだろうか。

コンテキストフリー・コンテキストセンシティブの議論をここに適用するのならば、コンテキストセンシティブの証拠として「中断」を位置づけることができるだろう。インストラクションという活動で中断が起こるのは一般的にはイレギュラーなことである。しかし「断片 A」の場面で XX が教えることを中断したからといって、YY・ZZ が中断に怒ったり、相互行為が中断されたりすることはなかった。つまりこの場面での「戦略を教える」という活動の中断は、相互行為相手に受容可能な、それなりに適切なものであったといえるだろう。

つまり、断片 A では、銃声が聞こえたことによって「戦略を教える」という活動が中断され、「戦闘する」という活動が開始されていて、かつ、その中断と開始は、チームメンバーにとって、とうぜんの選択であると理解されていた、と言えそうなのである。なお、この「戦闘する」という活動にも「インストラクション（教示）」の場合同様に、「索敵」から「進軍」へ、そこから「発砲」へ、さらに「離脱」へ、といったような「流れ」が存在しているだろう。「戦略を教える」という活動も「戦闘する」という活動も、それ自身に「流れ」があることについては、文脈に依存しない、つまりコンテキストフリーなものであるということができよう。しかしエーペックスレジェンズという連続的に場面が変化していくゲームの中で、これらの諸活動が中断されることなく開始から終了まで進むということは困難なことなのであり、変化していく状況に依存して、行われる活動が「中断」されたり、入れ替わったりしていくのである。

つまり、コンテキストフリーな活動が、適切な中断によって、別の活動に切り替わっていくことは、コンテキストセンシティブなのである。通常の活動で起こればイレギュラーな中断も、エーペックスレジェンズというコンピューターゲーム内では、「当たり前の中断」なのであり、この「イレギュラーなことが当たり前のことである」という性質こそが、エーペックスレジェンズの文化や特質である、ということができそうなのである。そういうことがわかる諸断片をこの「分析 1」では扱ってきた。つまり、『エーペックスレジェンズ』の相互行為文化の解明を行ってきたのである。

4. 分析 2 非熟練者からの救助要請的報告を説明要請として扱って放置する熟練者

【断片 D ダウン状態から死亡状態になって自己救済ができなくなった仲間からの報告を救助要請ではなく説明要請として聞いたことにして放置するリーダー】

(「Apex Legends 09-07-2022_15-26-30- 823.mp4」, ファイル冒頭から 5 分 57 秒～)



図 7 チームメンバーの ZZ がダウン状態になった証拠の図

(注 3 で解説したように、左下の一番上の体力ゲージに付いた、右端のマークに注目。体力もゼロで、ZZ がダウン状態になったことがわかる。以下のトランスクリプトはこの後の発話)

01 ZZ : ええ死んじゃった (2.0) 観戦になってしまいました

02XX : (2.0) 死んだらそうなります ((無言が続く))



図 8 仲間 (ZZ) の蘇生活動より索敵を優先するリーダー (XX) の図

(図の右端中央の黄緑枠内には、ZZ の死亡した場所と、蘇生のための残り時間が表示されている。しかし、リーダーである XX は、仲間である ZZ に対し、「死んだらそうなります」と、ZZ の理解は、状況の理解として正しいとだけ評価的に応答し、救出には向かわない。黄緑枠内とは別の方向を向き、敵を探している (索敵している).)



図9 「索敵活動」によって敵を発見し、すぐに攻撃するリーダーからの視角図

(図8の後、リーダーは河にかかる橋の上に敵を発見し攻撃を行っている。敵の位置が近いので逃げることは出来ないこと、またZZが死亡したことから敵にとっては3人対2人で人数的に有利な状況となっているので、敵チームはこちらチームを殲滅しに来るだろうと想定し、逃げずに闘うという選択をしている。)

断片Dは、仲間であるZZのキャラクターが死亡させられてしまい、その状態を認知したZZが、XXに話しかける場面で始まる。このゲームでは敵に殺されてしまうと生き残っている味方のプレイ画面を観戦することになる。ダウン状態を経て完全死亡状態となったZZが、「死んじゃった。観戦になってしまいました」とXXの顔を見ながら話しかけているが、XXは「死んだらそうなります」とだけ返答している。『エーペックスレジェンズ』においては、「ダウン状態」は制限時間内にそばに行くと蘇生措置をすることができる。その後、死亡状態になっても仲間によって救出作業を行うことができる(リスポーン=復活=と呼ばれている)。具体的には死亡した仲間のバナーを取って、マップ上に緑色で表示されているリスポーンビーコンに持っていけばよいのである。したがって、撃たれて死亡したチームメンバーが「死亡状態である」という現況を「報告」することは、「救出要請」とも聞くことができる。しかし、この断片Dでは、「救出要請」「受諾/拒否」という形の受け答えはなされておらず、「死亡したから観戦状態になっている」という「報告」に対し「その報告は正しい」という「承認」が返って来ているだけである。

「隣接対」と「優先性」という会話分析の道具立てを使ってこの断片Dで起きていることを説明するのならば、以下のようなになるだろう。

まず、「救出要請」という「隣接対」の第一成分が発話されたならば、「受諾」か「拒否」が後続することになる。しかし、ここで第二成分として選択されているのは、少なくとも「受諾」でないことは明らかである。2秒の沈黙が要請の直後に存在しているからだ。というのも、一般的に「要請(依頼)」に回答する際は、「受諾」が優先であって、

優先な回答の方は、躊躇なく即座に回答されるからだ。ここでは、2秒の沈黙が先行しているので、非優先な回答が選ばれているということが明らかである。つまり、この2秒の沈黙に注目するだけで、「受諾」ではなく「拒否」側が選択されている、ということができるのである。

もちろん、上で述べてきたように、XXの回答を「受諾」でも「拒否」でもなく、「承認」や「説明」として聞くこともできるだろう。しかし、それは「救出要請の受諾ではない」という意味では、「救出要請の拒否」と同じことである。実際、XXは救出にっていないのである。



図 10 チームメンバーが減少しても積極的に戦闘を続けるリーダーの図

(左下の「体力ゲージ」をみると、すでにチームメンバーが2名に減少していることは明らかだが、リーダーXXは、来たるべき戦闘に備えて自らのシールドを向上させようとしている。右手のシールドセルを用いれば、3秒でシールドを25ポイント向上させることができる。)

ZZの「死亡報告」の発話に対してXXが少し遅延しながら「死んだら、そうなります」と反応することは、それなりに「イレギュラーな振る舞い」である。優先的な応答が即座に返って来ていないからである。では、このような場合、熟練者であるXXは、どのような推論をしていたと見なせるのだろうか。諸状況を総合するなら、おそらくは、敵は3対2で人数的優勢を確保したことを認知しているため、こちらのチームを攻めてくるとXXは予想している。また、その予想を基盤に、チームとしてもっとも適切な戦略を考えた場合、XXからみれば、ZZを蘇生することよりも索敵し、あわよくば攻撃に成功して敵を1人でも2人でも倒し、現状の3対2の劣勢を挽回することが喫緊の課題であると判断したのだろう。そして、このような判断への推論は、時間はかかったかもしれないが、YYやZZにも可能な推論であったことだろう。とするのなら、この「イレギュラーな振る舞い」が相互行為的に、YYやZZに許容されていることも説明が可能となるように思われた。

私は、どういうことを言おうとしているのだろうか。つまりは、ここでは、XX は、ZZ に話し掛けられたものの、少々つっけんどんな応答をすることで、コミュニケーションを「打ち切りモード」に変化させているが、その「イレギュラーな振る舞い」が受け入れられてもいる、ということがこの場面の特徴といえるようなのである。

これまでの話をまとめておこう。断片 A と同様に、断片 D においても、リーダーである XX のイレギュラーな振る舞いは受容されていた。つまり、YY・ZZ は怒ったり、相互行為から離脱したりの反応を示していない。このように、「コミュニケーションが打ち切られる」という対応がリーダーからなされた場合にも、仲間はその対応を受け入れているということのなかに、『エーペックスレジェンズ』らしさがあるように思われた。つまり、ゲーム的コミュニケーション秩序があるように思われたのである。

5. 分析 1・2 からエーペックスレジェンズの文化を考える

分析 1 も分析 2 も同様に、一般的にはイレギュラーな反応が、当該状況のなかでは、「適切な相互行為」として受容されていた、という事例になっている。そしてそのような「ある状況のなかでの、適切な相互行為」がエーペックスレジェンズの文化として存在していたともいえるだろう。

ところで、分析 2 の場面では、ZZ 本人から口頭で報告を受けなくとも、XX は、自分のコンピューター画面からの情報だけで、チームメンバーのダウンや死を認知可能であった。つまり、『エーペックスレジェンズ』というゲームの内部では、チームメンバーからの口頭での報告をまたずとも、大概のことは、AI（人工知能）からの情報提供によってわかるので、もしかしたら、チームメンバーの口頭での発話が持っている重みというものが、減少しているのかも知れない、と思われた。つまり「AI（人間ではない情報提供者）による支援体制の存在」が『エーペックスレジェンズ』というゲーム内で、熟練者のリーダーシップを支えて、非熟練者の発話を少し軽く扱うようなコミュニケーション・スタイルを生み出している、という側面もありそうだった。

AI によって提供される情報は膨大である。プレイ画面の右上にはマップが表示されており自身や仲間の位置が分かるようになっている。また、安全地帯の範囲や安全地帯の収縮が始まるまでの時間も、提供されている。死亡した仲間を蘇生するためのバナーが回収できるまでの残り時間の表示がなされることも（その時間内に救出にいかなければ間に合わなくなる）、敵から撃たれた際にキャラクターが「攻撃を受けた」などという言葉を発して仲間が仲間の状況を理解できることも、いずれも AI によって提供される情報である。このようにエーペックスレジェンズでは、あまりにも大量の情報が画面から提供されるので、ゲームに習熟するということのかなりの部分が、AI からの情報をどれだけの確に効率良く入手して、必要に応じてチーム内で分析するか、という部分で構成されていた。つまり、チームは 3 人ではなく、3 人+AI（人工知能）であるかの

ように構成されていた。

けれども、以下は直感的なものいいになってしまうが、AIは、プレイヤーの活動を支援しているもうひとりのプレイヤーだ、というだけではない存在感を示しているようにも思われた。すなわち、AIは、プレイヤーの活動を支援しているだけでなく、戦うように煽っているようにも見えたのである。悪く言えば「ゲームに勝つためにAIも協力するからしっかりと情報を読み取って戦え」とAIが「仲間性」を超えて、悪魔的に、プレイヤーを煽っているようにも見えたのである。

つまり、分析1の場面も分析2の場面も、AIによって強制された闘争を生きるという「エーペックスレジェンズらしさ」が現れている場面である、とも見えたのである。このAIの働き方は「エーペックスレジェンズ」が参加者たちをかなり興奮させる力をもっている背後の構図拠であるとも言えそうに思われた。

6. まとめ

本稿の前半では、エーペックスレジェンズのゲーム動画を解析することで、様々な文化がその中に存在しているだろうということを確認した。大量の情報を処理しなければならないため、習熟の程度で大きな能力格差が発生すること。この能力格差を埋めるために、チーム内で「教育・訓練」をする必要が生じるが、そのような「教育・訓練活動への集中」は「戦闘活動への集中」とトレードオフなので、しばしば、「教育・訓練活動の中断」や「途中放棄」が行われること、そして、そのような「中断」や「途中放棄」が生じて、当然の事柄としてチームメンバー内で受容される傾向にあること、それらが確認された。

また、本稿の後半では、AIがチームを支援しているという理解だけでなく、AIがチームを煽っているという理解も可能ではないか、という主張をした。たとえば、チームメンバーのうち1人がダウンした場合、画面上に、蘇生させうる時間が制限時間としてカウントダウン的に表示されるが、これは、戦闘を継続する必要性和蘇生のために戦闘から一時離脱する必要性という、ふたつの必要性のいずれを選択するのか、という困難な選択を、仲間のプレイヤーに強いるものである。つまり、このような「困難な選択をせざるを得ない状況」を半ば強制的に産み出し、それを可視化する装置として、AIによって提供される「画面情報」がある、ということができよう。これは、AIを用いたコンピューターゲームとしての『エーペックスレジェンズ』における特徴的な「ゲーム的状况の作り上げ方」であるということができよう。

上述のように、『エーペックスレジェンズ』の中の世界は、人間を超えた有能さを所持しているキャラクター同士が闘争をする、大変人工的な世界になっている。

しかし、その一方で、エーペックスレジェンズというゲーム内での会話は、そもそも「肉声」での交流がなされており、たいへん人間的質を持ったものにもなっている。つまり、エーペックスレジェンズ内でゲームをすることは、体験としては、日常生活経験

である、ともいえる環境が存在していたのである。

とすると、どういうことになるのか。つまり、超人的有能さをもった「キャラクター」に自分の代理として活躍してもらいながら、そのゲーム中の体験は、生活体験として体験できる、というようなハイブリッドな「体験構造」が『エーペックスレジェンズ』によって提供されている、ということが言えそうであった。この見通しは、いまだ仮説的見通しだが、次稿では、もうすこし経験的に明らかにしていきたいと考えている。

注

¹ このことを、以下のように述べることもできるだろう。すなわち、「二重の偶有性としてのダブル・コンティンジェンシーは、秩序の不可能性を指し示すものではなく、秩序の生成可能性が相互行為の中に存在していることの根拠を指し示すものである」と。なお、このような立場は、エスノメソドロジー・会話分析においては、以前から、文脈と文脈の根拠の相互反映性 (reflexivity) として主張されてきたものである。また、この立場からの論考としては、樫田 (in press) の末尾に簡略な議論を書いた (当該論文が掲載された『新社会学研究』8号は2023年9月に刊行される予定)。しかし、本格的な理論展開はまだ行っていない。

² トランスクリプトの標題部分の記号の読み方は以下の通りである。ファイル名 (ゲーム名, 日付, 時間), 断片がスタートした時の, 当該動画ファイル内での経過時間。

³ 図1から図10までの諸画面は、『エーペックスレジェンズ』のゲーム内画面 (動画が保存可能である) を静止画として切り取ったものである。『エーペックスレジェンズ』では、画面内には、ゲームプレイヤーがゲームを遂行するのに利用できる大量の情報が埋め込まれてある。つまり、コンピューターゲームは、「画面から視覚を通して得られた情報に関して、その処理能力の優劣を競うゲーム」としての側面をも持っているのである。本論文には、合計で11個のゲーム内画面を掲載したが、この注3の中の図11を、プレイヤーの情報環境に関する説明のための事例画面として使用したい (説明に当たっては、Apex Legends 攻略チーム (2021) 等を参照した)。



図 11 プレイヤーの情報環境を説明するための図（色枠強調は筆者）

右上の白枠内から説明しよう（WEB 上の PDF 版の論文の図はカラーで掲載しているのでここでは色への言及を残しているが、紙版の図を見ている読者にもわかるように位置の記載を丁寧に行った）。ここでは、誰かが誰かをダウンさせた、あるいは、キルしたとき、もしくはチーム内の誰かが敵のシールドを割ったとき、もしくはチーム内の誰かが敵の場所や行きたい方向にピンをつけたとき等に、その関連情報が表示される。ピンをつけるとピンの位置をチームの仲間間で共有することができる。

ついで、左下の赤枠内を説明しよう。ここでは、チームの仲間である 3 人が操作している各キャラクターの体力が、個別に表示されている。上から順に水色、黄色、黄緑色の枠をつけたが、3 人の体力表示のうち一番下（この画像では黄緑色）が、画面を見ているプレイヤー自身のキャラクターの体力表示となっている。残りの 2 か所（一番上と中間）の表示は、仲間のキャラクターの体力表示である。体力表示は 2 つのゲージで示されている。ひとつはシールドゲージであり、残っている防御能力を示している。もう一つは、狭義の体力ゲージであり、いずれも、マックスが 100 となっている。敵の攻撃を受けるとまずシールドが削られ、その次に狭義の体力が削られる。シールド、体力のすべてが削られると、「ダウン」という状態になる。この状態では出血状態となり、攻撃や素早い移動はできないが、這いずってゆっくり移動することはできる。ダウンの状態ですらに攻撃を受けると「死亡」の状態となり、この場合は味方の視点を観戦することしかできなくなる（この状態になっても、仲間が救出をすることができる）。

左上の紫枠内には自分がいる場所周辺のマップが表示される。右下には、自分が所持している武器と弾薬が表示される。

プレイヤーは、これらの表示をみながら、リアルタイムの自分や仲間の状態に合わせて戦略をたて、指示を出したり、受けたりしてチーム活動をするのである。

なお、ゲーム内画面を学術論文に掲載することの是非に関して、ゲームの管理運営をしている米国のエレクトロニック・アーツ社に問い合わせをしたところ(2022年5月)、特に制限は設けていない、との回答であった。実際、ユーチューブ上には、『エーペックスレジェンズ』に関して、多数のゲーム実況動画やゲーム戦術インストラクション動画が流れている。そして、それらにおいても、とくに著作権表示はなされていない。これらの状況を総合して、本稿では、これらのゲーム内画面については、自由に相互に媒体に掲載しあう慣習が成立しているという判断をし、その慣習にのっとって本稿にも、諸画面を掲載した。

⁴ 『エーペックスレジェンズ』では、チームは戦場に空から落下して参入する設定になっている。しかし、このゲーム参加の最初の状況では、チームメンバーは誰も武器を持っていない。武器や弾薬や救急用の資材は、地上のそこかしこに落ちており、その諸資材を拾い集めながら戦いをすすめていく、というのが、『エーペックスレジェンズ』の戦い方の基本となっている。

⁵ 経験者は、銃の音を聞いたあと、銃声が聞こえる方向を把握すると同時に、マップからその方向で戦闘が起りやすい建物や場所を考えることができるため、銃声がどの場所であるかを大体把握した上でどう動くべきかという戦略を考えることができる。これに対して初心者では、銃声が聞こえていてもマップに詳しくないなどの知識不足から、銃声の詳しい位置までは絞りきれないため銃声の場所の特定や戦略の思案までは行うことはできない。

⁶ 壁に登り終わった瞬間にジャンプキーとしゃがみキー（キーボードに設定されている）を同時入力することで、高速に前方に移動することができるという技術。

参考文献

- Apex Legends 攻略チーム, 2021, 『超人気バトルゲーム完全攻略ガイド——エーペックスレジェンズ』 コスミック出版。
- 五十嵐素子, 2007, 「教える/学ぶ (授業のワーク)」, 前田泰樹・水川喜文・岡田光弘編 『エスノメソドロジー——人々の実践から学ぶ』 新曜社, 179-9。
- 樫田美雄, in press, 「『走れメロス』からの社会学——文学から学ぶ社会学と社会学から学ぶ文学の循環を『走れメロス』を元に実践する (巻頭エッセイ)」 『新社会学研究』 8: 頁未定。
- Pito (2021-9-3). 「誰でもできるようになる スーパーガイド解説動画 apex legends」. YouTube. <https://youtu.be/Q-bvwMR7pJY>, (参照 2023-2-26).

『現象と秩序』投稿規定・執筆要領

『現象と秩序』編集委員会

2015年 10月 26日改訂

2017年 9月 30日改訂

2018年 3月 20日改訂

2019年 3月 10日改訂

2020年 3月 16日改訂

2021年 3月 31日改訂

2022年 3月 31日改訂

2023年 3月 31日改訂

1. 投稿資格

『現象と秩序』編集委員会委員本人およびその紹介者は、『現象と秩序』に投稿することができる。

2. 原稿の種類

1) 投稿する原稿の種類は、人文・社会科学及びそれらに関わる学際領域の原著論文、ショート・ペーパー、論文、解説・総説、研究ノート、調査報告、実践報告、インタビュー記録、シンポジウム記録、書評、その他編集委員会が適当と認めたものとする。

2) 区分の指定は編集委員会が行うものとする。

3. 査読

1) 本誌への投稿原稿の掲載については審査制度をとる。なお、本誌では創刊以降、全ての論考が編集委員による査読を経て掲載されてきた経緯があるため、過去の全論考についても査読制度の適用があったものであることを確認する。

2) 原著論文及びショート・ペーパーは匿名査読制とする。匿名査読を希望する原稿については、投稿申込時にどちらの区分を希望するか明記すること。匿名査読を経た論文については、雑誌表紙のタイトルおよび論文の最初のページに「匿名査読論文」と明記する。匿名査読の手続きの詳細に関しては、編集委員会が別に定める。

3) 査読は編集委員会が行う。但し、匿名査読に関しては、編集委員会から委託された匿名の研究者が査読意見を文書で提出するプロセスを必ず経るものとする。

(1) 編集委員会委員による査読が望ましくない場合／困難な場合は、委員会委員以外に査読を依頼することがある。

(2) 投稿から査読結果を通知するまでの期間は最大1ヶ月とする。

(3) 本誌は紙版発行と Web 上掲載の両方の手段で学術的見解の公表をするハイブリッド誌であり、したがって、随時投稿が可能である。投稿者は、査読結果が「要修正」となった場合には、必要な修正を行ったうえで2ヶ月以内に再投稿する。再投稿された原稿については、編集委員会が採否を決定し、投稿者に連絡がなされる。採用された場合は、執筆要領にしたがって電子ファイルによる完全原稿を作成し、編集委員会（2023年4月1日以降しばらくの間は、〒572-8508 寝屋川市池田中町 17-8 摂南大学・現代社会学部内榎田研究室、kashida.yoshio@nifty.com）宛に、提出しなければならない。

4. 発行と著作権と転載申請

冊子での発行は年1回、10月の発行を原則とする。編集委員会が形式要件を確認した日をもって原稿受理年月日とする。電子媒体による完全原稿は随時受け付け、掲載決定されたものについては、必要と希望におうじて随時ホームページ上で公開する。投稿者は投稿論文等が Web 上で公開されることを予め承認すること。また、本誌に掲載された原稿に関しては、著作権のうち「複製権（非独占）」および「公衆送信権（非独占）」を、本誌が得ることを投稿者はあらかじめ承諾した上で投稿を行うこと。なお、本誌の一部または全部は、ISSN（オンライン）に規定された Web サイトのほか、編集委員会が承認した別の Web サイトにもバックアップ的に掲載されることがあるが、投稿者はあらかじめこのように複数のサイトに当該著作物が掲載されることについても了解をした上で投稿を行うこと。

本誌に掲載した論文等を他誌等に転載する場合は、本誌編集委員会が Web 上に公開した「転載申請書 兼 許諾書」の書式ファイルをダウンロードし、必要な内容を記入した上で、『現象と秩序』編集企画室（kashida.yoshio@nifty.ne.jp）宛に送付し、許諾を得ること。

5. 執筆要領

1) 原稿は邦文、欧文のいずれでもよい（いずれも、横書きのみ）。

- 2) 電子ファイルによる完全原稿は以下の様式に従って作成する。
- 3) 原稿は Microsoft Word で作成すること。
- 4) 原稿は A4 サイズとする。余白は横組みの場合は、上 35 mm, 下 30 mm, 左右それぞれ 30 mm とすること。
- 5) 図表および写真はできるだけ論文の本文中に挿入する。
- 6) 字体, 字の大きさ, 段落は以下に従って作成すること。

(英語論文の場合)

- ・タイトル
英語のタイトルは Times 系フォント, 16 ポイント, 太字, タイトルの脇に雑誌タイトル等を記載する。英文の雑誌タイトルは, Interdisciplinary Journal of Phenomena and Order とする。
- ・サブタイトル
タイトルに準じるが字数によっては, フォントを 12 ポイント程度にまで小さくしてもよい。
- ・著者名
Times 系フォント, 12 ポイント, 太字。
- ・所属
Times 系フォント, 11 ポイント。また, Corresponding author が分かるようにしたうえで, メールアドレスも付記すること。
- ・Abstract
Times 系フォント, 11 ポイント。
- ・Key Words
Times 系フォントでサイズ 11 ポイント, イタリック。
- ・本文, 引用文献
2 段組み。Times 系フォント, 11 ポイント。1 頁の行数は 50 行程度。
英文原稿に限り, 各段落間に 1 行の空白行を挿入する。
- ・その他
日本語文献を文献表に載せる際には, 英訳とローマ字表記の両方を載せるか, ローマ字表記のみを載せるかは, 執筆者の任意とする。なお, 外国語文献のうち邦語訳が出版されて

いるものに関しては、訳書・訳論文の書誌情報を日本語で掲載する。

(日本語論文の場合)

- ・表題
日本語のタイトルはゴシック体フォント，16ポイント。
- ・副題
表題に準じるが，字数によっては，12ポイント程度にまで字を小さくすることができる。
- ・著者名
ゴシック体フォント，12ポイント。
- ・所属
明朝体フォント，11ポイント。責任著者が分かるようにしたうえで，メールアドレスも付記すること。
- ・英語によるタイトル，著者名，所属，Key Words
所属の次に英語によるタイトル，著者名，所属，Key Wordsを入れる。体裁は上記英語論文と同じ。
- ・本文，参考文献，註
1段組み。小見出しはゴシック体，11ポイント。本文は，明朝体フォント，11ポイント。
1頁の行数は36行程度。字数は40字程度。

6. 経費

当面は発行者が負担する。PCからのプリンター出力可能な完全原稿を提出しない者は，版下作成にかかる経費の負担をお願いする場合がある。抜き刷りの提供はないが，執筆部分のPDFファイルが提供される。

7. 書式

上に指定した以外の書式に関しては，特別の理由のないかぎり，『社会学評論スタイルガイド（第3版）』（<http://www.gakkai.ne.jp/jss/bulletin/guide.php>）に従うものとする。

但し，見出し，及び，小見出しは左寄せとする。また，見出し，及び，小見出しの後に行空けを行わない。更に，将来のJ-Stage掲載を見据えて，文献表においては，同一著者が連続する場合であっても「——」表記はせず，繰り返しの著者名表記とする。

【編集後記】

『現象と秩序』第18号をお届けします。今号には、新旧のさまざまな調査に基づいた論文が5本集まりました。本誌らしい品揃えであるといえるでしょう。

第1論文は、「Zoom」利用時によくみられる現象、すなわち「早口で言いたいことをまくし立てる」というような不思議な現象についての研究です。そのようなことがなぜ起きるのか。それはいったいどんな効果を持っているのか。これらの問いにビデオデータの解析を通して答えるものになっています。オチは、コミュニケーション上の必要に対応してのことなのだ、という謎解きになっており、データに基づいた着実な研究であるといえるでしょう。

第2論文は、試着場面研究です。試着室で鏡を通して客と店員がコミュニケーションをしているとき、じつは大量の想像がコミュニケーションに伴っているという主張こそは「試着」というものの豊かさを示すものでしょう。本来なら軽蔑の対象となりそうな「自賛」に類似した活動が、試着においてどのように可能となっているのか、の謎解きも秀逸です。

第3論文と第4論文は、いずれも社会言語学的な「罵り言葉」の研究です。関西における罵り言葉には、言及対象の価値を引き下げる効果以上の質があると感じていましたが、このように実例をもって丁寧に例証されると納得です。用例を探しながら青空文庫の『わが町』を読みましたが、とても人情味があってほっこりしました。本作は映画化もされています。実際にどう発話されているか、興味を持ち、現在取り寄せ中です。

第5論文は、「AIと人間の関わり」に関して示唆的でした。AIは、人間の内部にいる他者として、人間の活動を助ける振りをしながらじつは統制しているのではないか。具体的には、人間の現在の選択肢構造を強く支援することで、選択肢構造の変更可能性を実質的に抑圧しているのではないか。そうすることで、人間が新しい人生を生きる可能性を封じているのではないか、と恐ろしく思われました。ゲーム研究から文化研究への道筋が、この路線の先に描き得るようにも思われます。(Y.K.)

『現象と秩序』編集委員会（2022年度）

編集委員会委員長：堀田裕子（摂南大学）

編集委員：樫田美雄（神戸市看護大学）、中塚朋子（就実大学）、加戸友佳子（神戸大学）

編集協力：村中淑子（桃山学院大学）

『現象と秩序』第18号 2023年 3月31日発行

発行所 〒651-2103 神戸市西区学園西町 3-4

神戸市看護大学 樫田研究室 現象と秩序企画編集室

電話・FAX) 078-794-8074 (樫田研), e-mail: kashida.yoshio@nifty.ne.jp

PRINT ISSN : 2188-9848

ONLINE ISSN : 2188-9856

<http://kashida-yoshio.com/gensho/gensho.html>

【「現象と秩序企画編集室」の移転について（ご報告）】

本誌は2014年10月の第1号刊行以来、約9年間、編集事務局としての「現象と秩序企画編集室」を、神戸市看護大学内に置いてきました。しかし、今回、諸般の事情から次号以降（2023年4月以降）の編集室を摂南大学・現代社会学部内の榎田研究室に移動させて業務を続けることになりました。電話番号と住所は以下に変わりますが、電子メールアドレスに変更はありません。どうかこれからも倍旧のお引き立てをどうぞよろしくお願いいたします。

＝「現象と秩序企画編集室（2023年4月～）」の移動後の住所と電話番号＝

発行所 〒572-8508 大阪府寝屋川市池田中町17-8

摂南大学 現代社会学部 榎田研究室内 現象と秩序企画編集室

電話・FAX) 072-800-5389（榎田研），e-mail： kashida.yoshio@nifty.ne.jp

PRINT ISSN : 2188-9848

ONLINE ISSN : 2188-9856

<http://kashida-yoshio.com/gensho/gensho.html>
