

言語の遊戯的使用

一冗談・からかい・疑似インポライトネスの多様性一

企画責任者：岡本雅史（立命館大学）
話題提供者：Ash L. Spreadbury（信州大学）
佐藤亜美（名古屋商科大学）
岡本雅史（立命館大学）
岩田夏穂（武蔵野大学）
山口治彦（神戸市外国語大学）

1. はじめに

人は、遊戯的なやり取りを通して、会話を楽しんだり、互いのアイデンティティを確認して連帯感を強め、親しい関係を構築したりしている。冗談やからかい、ユーモア、そして冗談としての嘲りや皮肉、悪態などの疑似インポライトネスでは特に、「これは遊びである」ということへの相互理解が重要である。そのために相互行為の参与者は、マルチモーダルな手段を使って冗談のフレームを構築している。

ここで問題となるのは、どのような言語・非言語表現が用いられてどのような意味が伝達されているのか、どのような場や媒体（メディア）、対人関係、モードで産出されたものであるのか、誰に宛てられ誰に向けられてどのような行為として理解されるのか、さらには冗談の成否の条件は何か、といった冗談のもつ多面的・多層的な性質である。

2. 本シンポジウムの構成

上記の問題意識を踏まえ、本シンポジウムでは「言語の遊戯的使用」に関する論点・課題を、以下に示す各テーマに焦点を当てて提供する。

- **YouTube コメントに見られる定型的かつ想像的なユーモア**（Ash L. Spreadbury）：YouTube コメントで頻出する「仮想相互行為」型ユーモアを対象に、意外性や内輪ネタ性が読者に面白さや心地よさを生み、同時にコミュニティ的連帯感を強める仕組みを考察する。
- **疑似インポライトネスとしての毒舌キャラの発言**（佐藤亜美）：バラエティ番組の毒舌キャラ発言を疑似インポライトネスの観点から分析し、毒舌が笑いや連帯感を生みつつ対人関係を調整する仕組みと、その解釈の揺らぎを検討する。
- **オープンコミュニケーションの観点から見る漫才とコントの境界と連続性**（岡本雅史）：漫才とコントの境界と連続性を、Goffman の「応答／反応」の定義や会話分析の「修復」概念と「オープンコミュニケーション」概念を接続することにより検討し、それに基づいて漫才とコントにおける「評価」と「反応」の違いがもたらす効果を論じる。
- **相互行為におけるからかいの働き**（岩田夏穂）：会話におけるからかいを対象に、遊びとしてのからかいとそう見えないからかいの事例を分析し、連鎖環境での機能や行為としての位置づけを検討し、その多層的特徴を明らかにすることを目的とする。
- **ジョークのレトリック会話の格率違反にかかわる必然**（山口治彦）：ジョークにおける会話の格率違反に注目し、笑いを生む自由の一方で誤解解消という制約を伴う点を論じ、対話と小咄で異なる解釈過程を分析してユーモア研究に新たな視点を提示する。

3. 本シンポジウムの目的

本シンポジウムでは、社会言語学、語用論、認知言語学、会話分析／相互行為研究、レトリック研究といった、言葉にかかわるさまざまな分野での研究に取り組む登壇者たちによる事例分析と知見をもとに、言葉の遊戯的(playful)使用を成立させている要因や構造、さらにはその機能や効果について、フロアを交えて議論したい。各登壇者の関心は、互いに重なり合うところもあれば、それぞれのテーマに依拠するかたちではみ出していくところもあるが、いずれもこれまで自明視されてきた言葉の規範的(canonical)使用そのものを問い直す契機となることが期待される。

YouTube コメントに見られる定型的かつ想像的なユーモア

Ash L. Spreadbury (信州大学)

1. はじめに

動画配信サイト YouTube のコメント欄は典型的に、動画を視聴した人々が、動画に関連するコメントを投稿し共有する場であるが、そのコメントはドライな感想ばかりではなく、ユーモアに富んだもの、読んだ人に面白く感じさせるものも多い。本発表では、その中で頻繁に見られるユーモアの定型的なパターンの一つ (cf. Spreadbury 2024) を分析対象とする。

(1) に見られるように、このパターンでは、コメントの投稿者は動画の登場人物と他の人やもの (1) の場合は「私」、すなわち投稿者自身) との間の、実際には起こらなかった想像上のやり取りを作り上げて投稿するのである。このパターンを用いたコメントをインターネット・ユーザがどのように認識するか、どのように解釈するか、解釈過程の中でユーモア、面白さがどのように生じるかについて考察していく。

(1) Matpat: Arthur is the only character with an “a” in their name...

Me: what about Andy?

(Spreadbury, 2024:142 ; 和訳も Spreadbury, 2024:142 による)

マットパット「名前に「a」が入る登場人物は Arthur だけだ...」

私「Andy もいるんだけど？」

2. ユーモアの認識と解釈

実際には起こらなかったやり取りを描写するこのような「仮想相互行為」(fictive interaction; Pascual, 2014) の投稿を通じて、投稿者が動画に対する考えや感想を伝えていることは明白である (1) の場合、動画内の発言が間違っていることを指摘しているだろう)。しかし、このパターンは、ストレートに感想を述べるよりも、読んだ人に面白く、心地よく感じさせるようなユーモア的な効果もあると思われる。この効果が生まれるメカニズムについては、本発表では、仮想相互行為に見られる「異種の組み合わせによる不適合」(上野, 1992:113)、意外性に着目する。読み手が間テクスト的な知識を動員し、提示された想像上のやり取りに含まれる意外な結びつきを理解しようとする過程の中でユーモアが生じていること論じる。

また、間テクスト的なユーモア、すなわち内輪ネタ (in-joke) は、共通の基盤を際立たせることでコミュニティ所属意識を強める側面 (Zappavigna, 2011) や、「わかる側」(イングループ) に所属する優越感を楽しむ側面 (Adami, 2012) がある。こうした側面がユーモアに貢献するだけでなく、空間的・時間的な隔たりのあるインターネット・ユーザの間に連帯感を芽生えさせるものであることを主張する。

インターネット上のユーモアには定型性の高いパターン (Vásquez (2019:30) の表現を借りればユーモアの「ジャンル」) が数多く存在するが、本発表で対象とする仮想相互行為パターンもその一つである。この固定化した形式はパターンの認識を促し、ユーモアとして正しく解釈されることに貢献しているだろう。本発表は、部分的に決まったパターンを用いながらクリエイティブにユーモアを生み出しているユーザたちの姿に着目し、このパターンが慣習としてユーモア的な機能と結びついていることを示す。

参考文献

- Adami, E. (2012). The rhetoric of the implicit and the politics of representation in the age of copy-and-paste. *Learning, media and technology*, 37(2), 131-144.
- Pascual, E. (2014). *Fictive interaction: The conversation frame in thought, language and discourse*. Amsterdam: John Benjamins.
- Spreadbury, A. L. (2024). 認知と社会の両面から見るインターネット表現の機能と変化. 渋谷良方・吉川正人・横森大輔 (編) 新しい認知言語学—言語の理想化からの脱却を目指して, pp.133-155. ひつじ書房.
- 上野行良 (1992). ユーモア現象に関する諸研究とユーモアの分類化について. *社会心理学研究*, 7(2), 112-120.
- Vásquez, C. (2019). *Language, creativity and humour online*. Oxon: Routledge.
- Zappavigna, M. (2011). Ambient affiliation: A linguistic perspective on Twitter. *New Media & Society*, 13(5), 788-806.

疑似インポライトネスとしての毒舌キャラの発言

佐藤 亜美 (名古屋商科大学)

1. はじめに

本発表では、本シンポジウムの議論の焦点の一つである「言葉の遊戯的(playful)使用を成立させている要因や構造」について、毒舌キャラのお笑いタレントの発言を「疑似インポライトネス(mock impoliteness)」(Haugh & Bousfield, 2013)の観点から分析することで検討する。インポライトネスの形式をとる毒舌発言が、どのような相互行為を通じて参加者に「インポライトではない(non-impolite)」と解釈・評価されるのかを示すため、バラエティ番組における毒舌キャラのトークを取り上げて、言語・非言語表現によるフレームの構築と毒舌の対人関係調節機能に着目した事例分析を紹介する。

2. 疑似インポライトネスとしての毒舌

毒舌は、辛辣な皮肉や批判、遠慮のない物言いをすることであり、そのようなインポライトネスの形式をとる言動は、「フェイス」(Goffman, 1967)への攻撃的な言語行為(フェイス侵害行為, FTA)になり得る。一方、本発表で取り上げるバラエティ番組のトークでは、毒舌キャラの毒舌コメントは笑いをもたらし、会話の参加者である出演者にインポライトな発言として受け取られていない。また、笑いによって参加者間に連帯感を生む相互行為上の機能に注目すると、むしろ毒舌は、「ポジティブ・フェイス」(Brown & Levinson, 1987)を高めるポライトネス(井上, 2015)、参加者間の距離感を縮めるポライトネスであるとも言える(椎名, 2022)。このように多面的な性質を持つ毒舌は、言語表現の形式と相互行為上の機能が一致しない点で「矛盾したメッセージ(mixed messages)」(Culpeper, Haugh & Sinkeviciute, 2017)であり、見せかけのインポライトネス、すなわち「疑似インポライトネス」として理解することができる。

3. 毒舌キャラの発言に対する参加者の解釈・評価

本発表で論じる用例は、会話の参加者が「インポライトではない」と解釈していると判断できる毒舌コメントである。それらの例では、毒舌キャラである発話者が、一連の談話を通じて冗談のフレームの構築とフェイスへの配慮を含む対人関係の調節あるいはラポールマネジメント(Spencer-Oatey, 2008)を行っており、毒舌はラポールマネジメント・ストラテジーの一部として機能していることが観察された(cf. 佐藤, 2023)。しかし、疑似インポライトネスは、常に参加者に「インポライトではない」「冗談である」と解釈されるのではなく、「本当のインポライトネス(genuine impoliteness)」として解釈される余地を残した言動であり(Haugh & Bousfield 2012)、毒舌もインポライトな言動として受け取られる可能性がある。この点について議論を進めるために、本発表では、視聴者の解釈・評価を分析に加えるアプローチについても検討したい。

参考文献

- Brown, Penelope, & Levinson, Stephen C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Culpeper, Jonathan, Michael Haugh & Valeria Sinkeviciute. (2017). (Im)politeness and mixed messages. In Culpeper Jonathan, Michael Haugh & Dániel Z. Kádár (Eds.), *Palgrave handbook of (im)politeness*, pp.323-355. Basingstoke: Palgrave.
- Goffman, Erving. (1967). *Interaction ritual: Essays on face-to-face behavior*. Garden City: Anchor Books.
- Haugh, Michael & Derek Bousfield. (2012). Mock impoliteness, jocular mockery and jocular abuse in Australian and British English. *Journal of Pragmatics*, 44(9), 1099-1114.
- 井上逸兵 (2015). 「毒舌キャラ」はなぜ人気なのか. 児童心理. 69(16), 113-118.
- 佐藤亜美 (2023). バラエティ番組における毒舌トーク: 疑似インポライトネスの観点から. 滝浦真人・椎名美智 (編) (2023). イン／ポライトネス: からまる善意と悪意, pp.61-101. ひつじ書房.
- 椎名美智 (2022). 「させていただく」の使い方: 日本語と敬語のゆくえ. KADOKAWA.
- Spencer-Oatey, Helen. (2008) (Ed.) *Culturally speaking: Culture, communication and politeness theory*, London and New York: Continuum.

オープンコミュニケーションの観点から見る漫才とコントの境界と連続性

岡本 雅史 (立命館大学)

1. はじめに

本発表では、主に Goffman(1976)による「応答(reply)」と「反応(response)」の議論と Schegloff ら(1977)の「修復(repair)」の枠組みを、「コミュニケーションを見せるコミュニケーション」としての〈オープンコミュニケーション〉(岡本ら, 2008)の概念と接合することで、漫才とコントの境界がどこにあるのか、さらには両者の連続性はいかにしてもたらされるのかについて議論する。特に、M-1 グランプリなどのメジャーな漫才コンクールにおいて、近年多く見られる「コント漫才」という漫才スタイルが、従来の漫才とコントを融合する特徴を有することを複数の事例分析から指摘し、観客や視聴者におかしみを伝えるオープンコミュニケーションとしてどのような利点があるのかに焦点を当てる。

2. 「評価」をめぐる漫才・「反応」を見せるコント

金水(1992)では Grice の協調の原理と会話の格率の観点から、ボケ役は会話の格率を踏み外して協調の原理を破り、ツッコミ役はその会話をもとの進路に戻すことで漫才が進行すると主張されている。つまり、ツッコミによる常識的な軌道修正が漫才の大きな特徴の一つであると考えられるが、このとき漫才のオーディエンスもこの「常識」の担い手として想定されている。したがって、漫才におけるボケとツッコミの協働は、Du Bois(2007)の認知的スタンスの議論を援用するならば、ツッコミ役とオーディエンスとのあいだでの、ボケ役に対する「評価」の間主観的な調整(alignment)であると考えられよう。実際、歴史的に漫才のボケに対するツッコミの定型的な応答は「打ち消し系」と「評価系」に分類され(日高, 2017)、いずれもオーディエンスの常識に沿うかたちでボケに対する軌道修正が行われており、その意味で Schegloff らの「他者開始/他者修復」と共通した連鎖構造を有する。

しかしながら、近年のコント漫才では、通常のしゃべくり漫才におけるツッコミとは異なるタイプの応答により観客の笑いを誘っている。たとえば、ロングコートダディのコント漫才 (M-1 グランプリ 2021) では、ボケ役が演じる死後の転生先を決める神様の「お前は肉うどんです」という発話に対し、ツッコミ役は「肉うどんっ! ?」という驚きの反応を示すことで笑いを引き起こしている。このとき、観客は2種類の認知的スタンスを通じて〈反応〉している: (1) 共感 (予想外の転生先を告げられた演者の戸惑いに共感する)、(2) 評価 (演者の過剰な反応や演者同士の対話を「面白い」と評価する)。このように、「評価」を示す典型的なツッコミ発話と異なり、コント漫才では「反応」を示すところに特徴がある。

本発表では、このような「評価」と「反応」をめぐる漫才とコントの対照を Goffman(1976)の議論にオーディエンスの認知的参与の観点を導入するかたちで行い、オープンコミュニケーションとして両者がどのような関係にあるかを明らかにする。

参考文献

- Du Bois, J. W. (2007). The stance triangle. In Englebreton, R. (Ed.), *Stancetaking in discourse: Subjectivity, evaluation, interaction*, pp.139-182. Amsterdam: John Benjamins.
- Goffman, Erving (1976). Replies and responses. *Language in Society*, 5(3): 257-313.
- 日高水穂 (2017). 漫才の賢愚二役の掛け合いの変容: ボケへの応答の定型句をめぐって. *國文學*, 101, 416-399. 関西大学.
- 金水敏 (1992). ボケとツッコミ—語用論における漫才の会話の分析. 大阪女子大学国文学研究室(編) 上方の文化—上方ことばの今昔, pp. 61-90. 和泉書院.
- 岡本雅史 (2019). 聞き手行動が孕む二重の他者指向性—漫才のツッコミから見る聞き手行動研究の射程. 村田和代(編) 聞き手行動のコミュニケーション学, pp.59-88. ひつじ書房.
- 岡本雅史・大庭真人・榎本美香・飯田仁 (2008). 対話型教示エージェントモデル構築に向けた漫才対話のマルチモーダル分析. *知能と情報*, 20(4), 526-539.
- Schegloff, Emanuel. A., Jefferson, Gail, & Sacks, Harvey (1977). The preference for self-correction in the organization of reepair conversation. *Language*, 53(2), 361-382.

相互行為におけるからかいの働き

岩田 夏穂 (武蔵野大学)

1. はじめに

からかいは、会話におけるユーモアの一つの形として、様々な分野で研究されてきた。からかいには、遊戯的および挑戦的な側面があり (Keltner et al, 2001), 真面目に行くと攻撃になりうる振る舞いを、言語・非言語のさまざまな標識を用いてそれが額面通りの意味ではないことをほのめかす行為である (Haugh, 2014 他)。また、からかうときは、他の特定の行為 (たとえば質問や確認等) を表す形式が用いられることから、多層的で多義的である (Haugh, 2017)。

会話分析を用いた研究では、参与者間で面白がるために産出される、いわゆる「遊び」としてのからかいだけでなく、やり取りを展開するための方策としてのからかい (初鹿野・岩田, 2017; 岩田, 2024) が報告されている。本発表では、遊びとしてのからかいとそうではないように見えるからかいの事例を紹介し、それが相互行為において何をしているのか、すなわち、「行為」という観点から検討する。それにより、からかいという振る舞いの多層的な特徴をより明確に記述するための示唆を提示することを目指す。

2. からかいが生起する連鎖環境と相互行為上の働き

Drew (1987) は、からかいが、その対象となる発話の次の位置で、その発話の行為の過剰さや規範からの逸脱に向けて懐疑的態度を示すものであることを指摘している。さらに、初鹿野・岩田 (2017) では、からかいがより長い連鎖を通して生まれた緊張への対処となること、岩田 (2024) では、適切にストーリーの語りや誘いを展開するやり方から逸脱したことで生じた気まずさを顕在化し、解消する手立てとして用いられることが報告されている。本発表では、このような「遊び」として行われているように見えないタイプのからかいには、他にどのようなものがあるのか、また、「遊び」としてのからかいは、どのような連鎖環境で生起するのか、さらに、それは何を達成しているのかを探る。

3. からかいという「行為」

会話分析の基本的概念である「行為」には、依頼や申し出といった名前のある主要な行為とそうではないように見えるものがある (Schegloff, 1996/2018)。「遊び」としてのからかいは、からかうこと自体が独立して行われているように見えることから、直観的に主要な行為タイプと言ってもよさそうである。しかし、やり取りに生じる気まずさや理解上の課題を解決するといった振る舞いが適切である位置で示される「遊び」に見えないからかいは、どうだろうか。それは、確認を求める等、別の行為タイプを円滑に行うための「やり方」であり、それ自体を「からかいという行為」と呼ぶべきかどうかを吟味する必要があるように思う。本発表では、このからかいの多層性を持つ課題について、行為の観点から検討する。

参考文献

- Drew, Paul (1987). Po-faced receipts of teases. *Linguistics*, 25(1), 219-253.
- 初鹿野阿れ・岩田夏穂 (2017). 「からかい」連鎖の構造と相互行為における環境. 柳町智治・岡田みさを (編) インタラク ションと学習, pp.25-42. ひつじ書房.
- Haugh, Michael (2014). Jocular mockery as interactional practice in everyday Anglo-Australian conversation. *Australian journal of linguistics*, 34(1), 76-99.
- Haugh, Michael (2017). Teasing. In Attardo, Salvatore (Ed.), *Handbook of language and humor*, pp.204-218. London: Routledge.
- 岩田夏穂 (2024). 雑談におけるトラブルの顕在化と解決の実践―話の展開の失敗に対するからかいに注目して―. *社会言語科学*, 27(1), 155-170.
- Keltner, Dacher, Capps, Lisa, Kring, Ann M., Young, Randall, C., & Heerey, Erin, A. (2001). Just teasing: A conceptual analysis and empirical review. *Psychological Bulletin*, 127(2), 229-248.
- Schegloff, Emanuel A. (1996). Confirming allusions: Toward an empirical account of action, *American journal of sociology*, 102(1), 161-216.
- (西阪仰訳 (2018). 仄めかしだつたと認めること―行為の経験的説明に向けて―, 会話分析の技法―行為と連鎖の組織, pp.101-190, 世界思想社)

ジョークのレトリック

－会話の格率違反にかかわる必然－

山口 治彦 (神戸市外国語大学)

ジョークでは会話の格率 (The Maxims of Conversation) が違反される。格率違反がことばに関する通常の子想を裏切り、笑いを生み出す契機となる。そのような主張は 1980 年代にはじまり (たとえば, Hancher 1980 や Raskin 1985 など), Attardo (2017, 2020) などの最近の研究でも変わらない。

確かにジョークは会話の格率にしばしば違反する。しかし、その点を強調するだけでは、ジョークはルール無用のディスコースのようにも思われかねない。格率違反は往々にして誤解などの伝達不良をもたらすが、それでもジョークの参加者は笑い合っている。つまり、笑いのディスコースは、まじめな会話にはない非協調的なふるまいを許すという自由を示す反面、そのような非協調的障害の中で伝達を行うという制約も背負うのである。Attardo に代表される現在のことばのユーモア研究は、ジョークが背負うこの制約に対する考慮が十分ではない。

本発表は、Yamaguchi (1988) や山口 (1998, 2018) を下敷きにしながら、ジョークのディスコースが背負う制約の側面に着目する。たとえば、冗談における会話の格率違反はしばしば聞き手に誤解をもたらすが、その誤解がどのように解消されるのか (山口 1998) についてことばのユーモア研究は関心を示してこなかった。この誤解の解消方法は、ジョークのことばが提示されるコンテキストにも左右される。対話 (dialogue) のやり取りにおける冗談の話者 (あからさまに格率に違反できる) と語り (narrative) の形式をとる小咄の語り手 (協調的な話者を装う) とは、会話の格率に対する態度が正反対とも言える (Yamaguchi 1988, 山口 1998) が、それはつまりジョークが意図的に引き起こす伝達不良を解消する方法が、対話のやり取りの場と小咄という語りの枠組みの中とは異なるからである (山口 1998)。さらには、ジョークのレトリックが誤解の誘因と解消というこのジャンルが背負う制限と関係づけられることも示したい。

参考文献

- Attardo, Salvatore (1994). *Linguistic theories of humor*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore (2017). Humor and pragmatics. In Salvatore Attardo (ed.), *The Routledge handbook of language and humor*, pp. 174-188. New York and London: Routledge.
- Attardo, Salvatore (2020). *The linguistics of humor: An introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Hancher, Michael (1980). How to play games with words: Speech act jokes. *Journal of literary semantics*, 9(1), 20-29.
- Raskin, Victor (1985). *Semantic mechanism of humor*. Dordrecht: Reidel.
- Yamaguchi, Haruhiko (1988). How to pull strings with words: Deceptive violations in the garden-path joke. *Journal of pragmatics*, 12, 322-337.
- 山口治彦 (1998). 語りのレトリック. 海鳴社
- 山口治彦 (2018). パブリックな笑い, プライベートな笑い: ジョークと体験談に見る笑いの種類と文化の関係. 定延利之 (編) 限界芸術「面白い話」による音声言語・オラリティの研究, pp. 36-76. ひつじ書房.