



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	他者による感情カードの発見によって作られる発話順番 : 日本語母語話者と非母語話者による話し合い場面の事例分析から
Author(s)	山本, 真理; YAMAMOTO, Mari
Citation	日本語・国際教育研究紀要, 27, 32-51
Issue Date	2024-03
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/92237
Type	departmental bulletin paper
File Information	27_p32.pdf



他者による感情カードの発見によって作られる発話順番

－日本語母語話者と非母語話者による話し合い場面の事例分析から－

山 本 真 理

要 旨

本研究は地域の課題を解決することを目的として開催されたワークショップにおいて、日本語母語話者と日本語非母語話者が日本語を共通言語として話し合いを行う場面を分析したものである。話し合いは3名以上の多人数で行われ、日本語でのやりとりが困難な参加者がいるグループには通訳が同席した。こうした事情から日本語非母語話者が話し合いに参加し、自分の想いや意見を話すことには困難が伴うことが予想された。そのため筆者を含むプロジェクトメンバーは、会話への参加を促すために11枚の「感情カード」を開発し、参加者全員に配布することとした。本稿では、日本語非母語話者が発話順番 (turn) を取得し自身の想いや意見を話す場面において、どのように「感情カード」が利用されているかに焦点をあてて分析を行う。分析の結果、発話順番を取得する際の特徴として次の3点が観察された。(1) 日本語非母語話者は他のグループメンバーが視認できるよう感情カードを提示する、(2) 提示された日本語非母語話者の感情カードを他のグループメンバーが発見し指さし等を用いて他者の注意を集める、(3) 他のグループメンバーからの質問によって日本語非母語話者に一定程度話す機会が作られる。本稿ではこれらについて、実際のデータをもとに身体的動作も含めて詳細に記述する。

【キーワード】 話し合い、接触場面、感情カード、発話順番、会話分析

1. はじめに

1.1 問題意識

本研究は北海道江別市において実施している「みんなで作る 多文化えんげきワークショップ in EBETSU¹⁾」(以下、ワークショップ)の地域住民同士の話し合いの場面を対象とし、いかにして外国人住民(以下、日

本語非母語話者をさすNNSとする)と日本人住民(以下、日本語母語話者をさすNSとする)がまちについて対等な話し合いを行うことができるかについて検討するものである。ワークショップは2023年までに3回実施された。運営するプロジェクトチームには研究者、市の国際交流団体、劇団、デザイナー等があり、そのうち筆者を含む研究者らは話し合いの分析をすることによって、住民間の対等な話し合いが実現されるようなワークショップ・カリキュラムのデザインを提案することを目指している。

多様な背景を持つ人々が集い、対等かつ活発な話し合いを行うことは容易ではない。とりわけ本話し合いの参加者間には言語能力の圧倒的な非対称性があるだけでなく、そもそも話し合いに不慣れな者もいる上、話し合いが3名以上の多人数会話であること、ときに通訳を介してコミュニケーションをとらなければならない等複数の要因から参加者が発話順番(turn)を取得するのは単純ではないからである。ましてや、複数の聞き手に向けて自分の想いや考えを話す機会を得るためには発話順番を取得した上で、一定程度その順番を維持する必要もある。実際に先行研究では、言語能力に差があるNNSが日本語を介した会話に参加するのはそれ自体が容易ではないし(村岡 2003)、多人数会話の順番交替では、現在の話者の次に誰が話者になるかという問題が生じ、聞き手が待っていれば必ず話し手になれるわけではないことが指摘されている(高梨 2016: 80)。さらに、通訳を介した会話の場合、発話順番をどのように管理するかは一層複雑になることもわかっている(飯田 2017、安井 2019)。その一方で、接触場面研究において、NNSの日本語能力が低い場合、言語能力の差は対等な参加機会を危うくするものの参加者が言語的な役割調整を行うことで対等な参加の機会を作り出すこと(村岡 2003)や、NSが言語ホストとして話題を開始したりNNSの発話を支援すること(Fan 1994)も指摘されている。さらに、こうした研究をふまえた上で3者間の接触場面の会話の分析を行った大場(2012)は、話題開始だけではなく応答においてもNSが情報交換を期待した調整をNNSとの会話において行っていることを指摘する。これらの研究が示唆するのは、NNSの会話参加に困難さはあるものの、NSが会話の管理に関する調整・支援をすることで対等な参加機会を作ることが可能になるということである。

では地域住民同士の対等な話し合いの場を創出することを目的とした場では、どのようにしてNNSが発話順番を得るのだろうか。NSが話題の

開始や支援を行うのであればそれがどのようになされているのだろうか。こうした問題意識の上で、NNSの話し合い参加への障壁をなるべく軽減するための話し合いのデザインの工夫として、本話し合いではNNSの情報保障のための通訳の配置に加え、会話への伝達補助ツール「感情カード」を開発し、話し合いにおいて利用するようデザインした。次節では「感情カード」の詳細について述べる。

1.2 感情カード

感情カードは会話への伝達補助ツールとしてプロジェクトメンバーが開発したものである。カードは11枚からなり、それぞれに感情とそれを示すイラストが描かれている（図1）。11の感情の選定



図1 感情カード

はEkman (1982) が提示した6つの基本感情（恐れ、怒り、悲しみ、嫌悪、驚き、喜び）とプロジェクトメンバーが演劇と話し合いの内容から必要だと判断した5つ（安心、楽しみ、ドキドキ（期待）、ドキドキ（緊張）、無感情）を加えたものである。カードは感情を表すことばの多言語表記に加え、positive (+) /ピンク、negative (-) /ブルー、neutral (φ) /イエローとそれぞれ3つの記号と色で分けられており、視覚的に理解しやすいようイラストと共にデザインされている。こうしたカードと類似したものとして感情を言語化するのに困難を抱える子どもや親子のためのものがすでに開発されており²⁾、学校教育の現場では気持ちを言語化しにくかった児童生徒が表現することができたことが報告されている（尾崎 2014）。プロジェクトメンバーはこうしたカードに着想を得、NNSがすぐに言語化できなくともカードを用いて会話への積極的な参加の意思を表示したり、想いを表現することが可能になり、発話機会を得るためのきっかけを作ることができるのではないかと考えた。

1.3 本稿の目的

以上に述べた課題と関心から、本稿ではNNSがどのようにして発言する機会を得ているのか、その際にどのように人工物である「感情カード」（以下、カードという場合もある）が利用されているのか/いないのかに

焦点をあて分析を行う³⁾。

分析の結果、NNSが感情カードに言及する際、他の参与者からの次話者選択によって開始されており、その次話者選択においては共通して見られる特徴があった。それは（１）NNSは他のグループメンバーが視認できるようにカードを提示し、（２）提示されたNNSのカードを他のグループメンバーが発見し指さし等を用いて注意を集める。その上で、（３）他のグループメンバーからの質問によってNNSに一定程度話す機会が作られる、というものである。ただし、NNSは単に質問を受けるのを待っているだけではなく、応答の準備が整っている状態にあることをカードの提示によって示していること、それを他の参与者が発見しやり取りの中に顕在化させることで発話順番を取得・維持している可能性があることを事例分析から示す⁴⁾。

2. データと分析方法

具体的な分析に入る前に本稿で分析対象とする第2回ワークショップの全体の流れと参加者について述べる。ワークショップは前半（表1①②）と後半（表1③④）に分けられる。前半②のはじめに劇団が中心となつて行う参加者同士の関係作りを目的としたコミュニケーションワークショップが行われた。そこでは異なる言語の使用者が混在する場であることを考慮し、ことばではなく身体を使って行うワークや、後半の話し合いのメンバーとの関係作りのために協力して行うワークも行われた。参加者らは初対面ではあるものの終始和やかな雰囲気を実施され、休憩時間に雑談を交わす様子も観察された。それらのワークの後、劇団員による演劇を参加者全員で鑑賞した。演劇では日常生活を想定した近隣住民間のコミュニケーション上のトラブルをとりあげた4つのシーンが演じられ、そのうち最後のシーンが③の話し合いの最初の話題となる（詳細は後述）。

表1 第2回ワークショップの流れ

① ワークショップ趣旨説明	5分
② 劇団によるワークショップ 住民同士のトラブルに関する4つの演劇シーンの鑑賞	120分
③ 話し合い Q1、Q2、Q3	40分
④ 話し合いの結果を全体で共有	15分

後半③の話し合いは40分間行われた。話し合いのやり方は、進行役からの口頭での説明に加え、各グループの机の上に置かれた多言語表記の指示カードでも示した(図2)。

4ヶ月前に実施された第1回ワークショップでは話し合いのやり方をホワイトボードに貼り出し、口頭でのみ説明を行ったが、指示がうまく伝わっていないという課題があったためである。指示カードは全部で3枚(Q1~3)あり、感情カードを用いるよう指示されているのは最初の1枚目(Q1)のみである⁵⁾。

ただしQ1~3まで全て話す必要なく、十分に話したとグループメンバーが感じたときに次の指示カードに進むよう口頭で指示されている。

なお、話し合いに参加したのは通訳を含め19名で、NSが8名、NNSが8名、通訳が3名で、全員このワークショップへの参加は初めてであった。グループメンバーは、NSとNNSの混成になっており、日本語のみでのやりとりが難しいグループには通訳が参加している(図3 Group1、2、3参照)。NNSの8名は全員、技能実習生として来日し、通訳は技能実習生の来日直後の受け入れとなる監理団体に雇用されている。そのため、通訳はNNSの国の事情はもちろん、配属先の職場、国での生活状況、家族状況等についても情報を共有していることがあった。一方、NSの属性は様々で主婦、自営業、教員等であった。データ収録について参加者には事前の案内に加えて、当日口頭と紙面で説明を行い同意を得た。

データの収録は業者に依頼した。第2回の会場は大規模書店のフリースペースで行われたため音声の確実な収録が困難と考えたからである。会場の配置は図3に示した通りで、会場に設置されていたテーブルを囲むようにして椅子を配置し、ビデオカメラは各テーブルの前方一箇所に置かれ

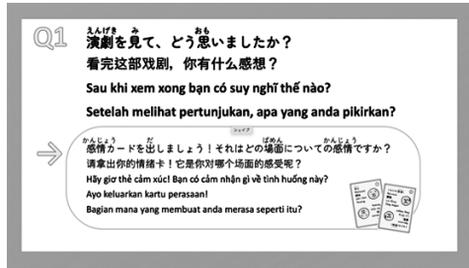


図2 指示カード

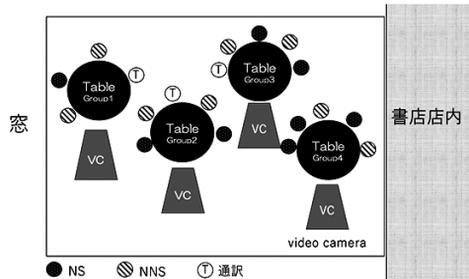


図3 会場の配置

た。分析は会話の参加者の発言だけではなく、身体的動作や視線を含めて微視的に分析を行うため会話分析 (Conversation Analysis) を用い、書き起こしは Jefferson (2004)、Mondada (2007) および安井・杉浦・高梨 (2019) を参考にし、分析内容に合わせて筆者がアレンジを加えている。

3. 分析と考察

収集した4グループのデータのうち3グループでは、NNSが発話順番を取得する際によく似た連鎖的特徴があることがわかった。その特徴とは、(1) NNSが他のグループメンバーがカードを視認できるよう提示する、(2) 提示されたNNSのカードを他のグループメンバーが発見し指差し等を用いて注意を集める、(3) 他のグループメンバーからの質問によってNNSに一定程度話す機会が作られる、というものである。以下ではこの特徴を事例に基づいて見ていく。

以下で取り上げる事例はいずれも最初のQ1の話し合いが行われる場面である。話し合いの直前、進行役から演劇ワークショップで観た4つの演劇シーンのうち「最後のシーン (田舎の避難所でNNSの若者が住民の方言を理解できず孤立するシーン)」を観てどう思ったかをカードを使って話すよう指示される⁶⁾。さらに、進行役は指示カードの最初のステップ (図2) を見るよう促し、各テーブルについている通訳に指示内容の音読をさせる。それにより通訳を必要とするNNSにも話し合いの指示が伝えられていることが参加者全員に共有される。以下で示す話し合いの場面は全てこの進行役からの説明の後になされている。なお、事例1、2にはいずれも通訳が同席しているが、事例2 (Group 3) の2名のNNSのうち1名 (サマル) は通訳を介さずにやり取りが可能であった。

3.1. 発話順番の取得と感情カードの利用

まずはじめにNNSが他のグループメンバーがカードを視認できるよう提示し、それを他者が発見することにより発話順番を取得する様相を見ていく。事例1では進行役の説明の途中から、各自が手元のカードを袋から取り出し、眺めたりテーブルに置きはじめる。そして、話し合いの開始冒頭で花城の「せーの」(断片外) というかけ声によって、各自が選択したカードの提示が要請される。これによって、(1) NNSが他のグループメンバーがカードを視認できるよう提示する機会が作られる。NNSがカー

ドを選択し他のメンバーが視認できるような形で並べることは、NNSが話し合いに参加する準備が整ったものとしてとりあえず他の参加者に対して示すことを可能にするだろう。

事例1に先立って、花城は提示されたカードの多くがマイナス感情を表す「ブルー」であり、特に「悲しい」が挙げられていることを発言と指さしによって確認すると（断片外）、話し合いの前提となる演劇のシーンの理解について問いかけることでカードへの言及を中断する⁷⁾。その後、NNSや通訳による演劇のシーンの理解確認が終わると、花城は「そう」で受け止め「だから」「ちょっと悲しかった」と自分が「悲しい」カードを提示した理由へと復帰する（断片外）。その後、演劇シーンのように外からやってきた者が住民の方言を理解できない「悲しい」ことが日本にはあること、NNSの出身地であるインドネシアではそもそも地域によって言語が異なるため共通語としてインドネシア語が用いられるためにこうしたトラブルは想像しにくいことに話が及ぶ。それらの話の収束を示すのが1行目の1.3秒の間、ベラの評価（2行目）、花城の受け止め（4行目）である。

事例1 【02_green table(14:09-)】

01 (1.3)

02ベラ: すごいですね::

03 (.)

04花城: +↑な::るほど[::]

花城: +視線は手元のカード

05ベラ: [悲しいですね:=

06花城: =>+=悲[しい] +*ですね.怖かったり+ドキドキ=-*これは&:#びっくり?!

花城^視: +ベラの手元のカード+花城のカード +ヘンドリのカード

花城^身: *花城のカードを指さし *ヘンドリのカードを指さし

ベラ: &視線をヘンドリのカードへ

fig: #1

07松重: [↑う:ん]

08 %&(1.2)

ヘン: %「びっくり」カード以外を右横に移動させる

ベラ: &手元のペットボトルを左に寄せ視線をヘンドリのカードに向ける

- 09花城： +%<なにびっくり&しま %した[か:~?]
 花城： +さした指を置き直す
 ヘン： %視線を花城へ向け再びカードへ%視線を再び花城へ
 ベラ： &視線をヘンドリへ
 10ベラ： [(インドネシア語による通訳)]
 11 *(0.7)
 花城： *視線をヘンドリに向けたまま大きく頷く
 12ヘン： ん[: : : :]
 13ベラ： [どしてびっ]くり=何-
 14 (0.5)
 15ヘン： ((インドネシア語による説明))



fig. 1

さて、この断片の前まででカードを使いながら花城が「悲しい」という自身の想いを表明しているものの、ヘンドリやケビンは提示したカードについて発言しない。しかし、15行目ではヘンドリが発話順番を取得し自身の想いを述べ始める。これはどのように開始

されるのだろうか。この発話に先立つ9行目でヘンドリに向けて花城が質問を行うことがヘンドリが発話順番を取得する契機になっている。詳細を見てみよう。

1～4行目で話題の収束が参与者間で示されていることはすでに見たが、続く5～6行目では直前の話題のきっかけとなった花城のカードの「悲しい」ということばがベラと花城によって繰り返される。それによってこれ以上「悲しい」話題について語ることはないことが示される (Schegloff 2011)。そして、6行目の途中、花城が手元のカードに視線を落として1枚1枚指をさしながらカードに記載されているマイナスの感情を言語化する(「怖かったりドキドキ」)。その直後、6行目の終わりで花城はそれに続くようにしてヘンドリのカードに手を伸ばし「びっくり」を新たな話題として導入する。

まず、花城は前の発言(「ドキドキ」)から間髪入れずに直示表現を用いて(「これは:~?」)、自分のカードに向けていた右手の指を参与者の視線を横断するようにして素早く伸ばし、ヘンドリの手元に重なって置かれている3枚のカードのうち一番下にあるイエローのカード(「びっくり」)を指

し示す (fig. 1)。高梨 (2019 : 197) はこうした指さしと直示表現の組み合わせが視覚的注意を人工物へと共有するよう導くことを指摘しているが、花城の発言が前の発話から間髪あけずに開始されたことと身体と上昇調の指示によって他の参加者の注意を喚起し、カードをへと導いているように見える。さらに、そのとき花城は単にカードを指示しているだけではない。実はヘンドリの3枚のカードのうち上の2枚はブルーのカードであり、一番下のカードだけがイエローのカードである。花城はさす指先をイエローのカードに触れ維持することで、陰に隠れていたカードを表に出し、参加者が注意を向けることができるように導いている。実際にヘンドリ自身もそのことを認識しているようでそれに応じる (8行目)。さらに通訳のベラも花城の指さしの直後に、手元のカードに注がれていた視線をヘンドリのカードに向け (6行目)、ベラとヘンドリのカードの間に置かれていたペットボトルを左側に寄せてカードを覗き込むように視線を向けることで (8行目)、ヘンドリのカードに視線を注いでいることを他の参加者にも観察可能にしたかたで強めている (西阪 1997 : 152)。その後、花城がカードに記載されている「びっくり」を上昇調の音調で発言するとケビンも手元に注いでいた視線をヘンドリの手元へと移行させる⁸⁾。こうした参加者らのふるまいから、花城の指の動きに追従する形でほかの参加者の視線が移動し、互いにカードに注意を向けていることがわかる。さらにこの発言と指の動きによって花城はヘンドリに対して確認要求を行い (6行目)、ヘンドリを次話者として宛てていると理解できる。

そして、他の参加者にもカードが視認が可能となった位置で花城は再度指をカードに置きなおし、その指を維持したまま「なにびっくりしましたか:?’と質問を行うことによって (9行目)、いわば正式な形で発話をヘンドリに宛てる。その際、花城はヘンドリが提示したカードの指さしを再度置き直す (09行目) ことで、それに応答すべきはヘンドリであることを身体でも示す。実際に通訳のベラはヘンドリの様子をうかがうように視線をヘンドリへ移す (9、10行目)。それによって、ヘンドリは花城の発話が自分に向けられた質問であることを理解し応答する (12、15行目)。こうしてカードへの指示を起点に新たに導入された話題がヘンドリによって引き取られ、新たな会話に取り込まれていく。

ここで行われていることをまとめよう。花城がヘンドリによって提示されたカードを発見し指さしを用いて指示することは、単にカードを指示し

ているだけではない。花城はヘンドリが提示したカードのうち、目立たない位置に置かれていたカードを発見し、指さしの指の使い方と維持、視線等によって、他者の注意を向けさせ、話し合いの話題へと表面化させている。同時に、ヘンドリ自身の想いの一部を表すカードが指され、確認要求をされたならそのカードの想いや提示の理由を語ることが適切になる。そのためヘンドリの発言機会を投射することとなり、他の参加者は発言を差し控える。そうした環境の中で花城はヘンドリに対して改めて質問を行うことで一定程度話す機会を作っている。Goodwin & Goodwin (2012) は移動中の車において視覚的風景がいかんして進行中の会話の中に組み込まれるのかを明らかにしている。その際に、話し手は直示表現や指さし等を駆使して他の参加者の注意を得ることで会話の中にある特定の風景を位置付け、受け手もまたそうした話し手の気づきや報告に対して視線を向ける等によりその後の話題を広げる機会を作ることを示している。ここでも、花城が発見したカードによって、身体的動作および言語によって他の参加者の注意を得、それと同時に新たな話題を進行中の会話の中に取り込むことが可能となっている。

3.2. 発話順番の維持と感情カードの利用

次の事例2では中国出身のりが提示した感情カードをサマルと杉本が発見し、次話者としてりを選択することでりが話す機会が作られる。しかし、最初にりに発話を宛てるときにはカードは直接的には指示されていないという点で事例1とは異なる。カードの存在がやり取りの中で顕在化するの、もう一人の参加者である原田が聞き手として十分に会話に参加できていないような振る舞いを見せたときで、カードは発話順番の維持のために利用されている。

事例2 【03_red table(03:05-)】

01 (0.7)

02原田: °ん:@::°

サマ: @視線と右手をワンへ差し出す-->

03サマ: # ど @う @+ぞ

サマ: ----->@視線りへ@視線ワンへ/右手をりに向けて移動-->

ワン: +視線をサマルへ

fig: #2

04 (.)
 05杉本： %*うん
 %視線をワンへ
 サマ： ----->
 リ ： *目を見開いて視線をサマルへ
 06 (0.2)@(0.3)
 サマ： @右手を再びワンに向けたあとリへ移動
 杉本： %左手をワンに向けて差し出す----->
 07杉本： 訳 @%して[:: %教えてください
 サマ： @右手を下ろす
 杉本： --->%リとの間を往復させる%左手を杉本自身に向ける

((12行省略 一旦進行役の発言が挟まれた後、ワンによる通訳))

20ワン： &%((中国語による通訳))
 原田： &サマルのカードと原田のカードの間を視線移動--->
 杉本： %視線をリの手元に向ける---->
 21リ ： (XXXXXXX)&*cho i:%gu[shien%jao#ba
 *「悲しい」カードをタップ
 原田： ----->&視線をリへ
 杉本： ----->%鎖き %視線を原田へ
 fig ： #3
 22ワン： [n:::
 23 (0.4)
 24ワン： n%n:::
 杉本： %ワンのノートをワン側に移動
 fig ： #4
 25ワン： +(1.0)
 ワン： +ノートを杉本から受け取り右横に移動
 26リ ： (XXXXXXXXXXXXX)%chi*:gu:#ma+
 リ ： *カードの移動---->
 杉本： %リの手元のカードを移動させる---->
 fig ： #5
 27 %&(1.5)
 杉本： %リカードを指差す&
 原田： &視線をリカードに向ける
 28杉本： °うん::°
 29原田： [&*うん°
 &視線を手元のカードに向け鎖く

差し出し (fig. 2) 「どうぞ」と言う (3行目)。

このときサマルの視線と手の動きはワンとりの間でやや複雑な動きをしており、そのことがワンを主たる次話者であることを示しつつも、同時にリに対して提示した感情カードに関する発言を求めているように見える。なぜなら、第一にサマルが発話を促したその連鎖上の位置は話し合いの指示が行われた直後であり、感情カードについて発言することが適切になる位置である。第二に、感情カードはリーが提示したものでありそれに関して語れるのは通訳者のワンではなくリであるからである。第三に、リは感情カードを手元に並べたあと (断片外)、肘をついて手を口にあてる姿勢を維持しており (fig. 2)、この体勢は進行役の指示の後にも変化することはない。そのためリがすでに感情カードを提示し終え話す準備が整ったように見える。そうした連鎖上の位置において、サマルはまず視線と右手をワンに向けて差し出すが発言の途中で視線を一瞬りに向け、右手をリがいる右方向へと移動させる (3行目)。そして、再び右手をワンとりの間を移動させることで (6行目)、発言の宛先をワンとりの両者に向けられていることを示す。同様に、杉本もサマルの動きと重なるようにして、ワンに視線を向けつつ左手をワンに向けて差し出し、「訳して」と言いながらその手をワンとりの間を往復させることで (5～7行目) やはり「訳す」のはワンでありつつも、リの発言を促していると考えられる。実際に日本語がわからないりもこうしたサマルと杉本の振る舞いから自分が宛てられたことを理解しているようで、驚いたように目を見開いてサマルに視線を向け (5行目)、ワンの通訳を経て話し始める (20行目)。

さて、この後のやり取りをみてみよう。この後、もう一人の参与者である原田が聞き手として十分に会話に参加できていないような振る舞いを見せると、その対処として聞き手の一人の杉本がリの手元のカードを利用して原田の注意を向けさせ、リが話し続けるための場を整える。

進行役からの追加説明を経て、再び参与者の視線がリのカードへ注がれワンが通訳をする (20行目) とりが説明を始める (21行目)。ところが、リとは対角線上に座っている原田だけは視線をリに向けず手元のカードとサマルのカードの間を行ったり来たりさせ注意の方向が定まらないように見える (20、21行目)。さらに原田は21行目の途中からりに視線を向け始めるものの聞き手としての目立った反応はしない。こうした原田の振る舞いは、杉本が20行目から一貫してリの手元のカードに視線を向け、リが説明

の途中でカードをタップをするとそれに合わせて複数回の頷きを行う（21行目）のとは対象的である。杉本のこうした振る舞いは、例えりの発言内容が中国語のため即時的には理解できなくとも、聞き手として注意を向けていることを積極的に示し、リが発話順番を維持することを支えているように見えるからである。実際に、杉本は原田の話し合いへの参加態度を確認すると（fig. 3）、右手を伸ばし、リのカードの左方向（テーブルの真ん中方向で原田とりの間）にあるワンのノートを移動しようと手にとる（24行目）。原田の視線上にはカードを遮るようにしてワンのノートが置かれているのに加え、リの4枚のカードが重ねて置かれていることから、杉本は原田の反応がないこととカードの視認しにくさを結びつけ、それを解消しようと試みたものと考えられる。この杉本のノートを移動させるという行動によって、リの発話は中断され、参与者全員がリの発言に耳を傾ける環境が整ったと言えるだろう。

実際にワンがノートを受け取り（25行目）ノートが取り除かれると、リは発話を再開しつつ杉本と共に広がったスペースにカードを移動させる（26行目）。すると、原田はリのカードに視線を向け自分の手元のカードと見比べ、あいづちによって聞き手として参加していることを強く示す（29、33、35行目）ことで、障壁が取り除かれたことによって聞き手として十全に参加することが可能になったことを示す。Goodwin（1984）は話し手が視線を聞き手に向ける際に聞き手も話し手をに視線を向けていることが期待されること、もし視線が得られない場合には発話を中断してポーズをおいたり、発話のやり直しを行うことで聞き手の視線を求めることを指摘している。この事例においては話し手ではない杉本が聞き手の参加に対する課題をカードを用いて対処することで聞き手の注意を確保し、リの発話の継続を支えていたと考えられる。そして、他の参与者の注意がカードに注がれ、聞き手として参加していることが確認できたその後の位置で、杉本はカードを手でさしつつ「どういところか」と追加の質問を行う（37行目）。それによりさらにリが語る機会が作りだされる。

4. まとめ

本稿では事例の分析を通して、NNSが発話順番を取得する際に、（1）他のグループメンバーがカードを視認できるよう提示する、（2）提示されたNNのカードを他のグループメンバーが発見し指さし等を用いて注意

を集める、(3) 他のグループメンバーからの質問によってNNSに一定程度話す機会が作られる、という一連のやり方があることを見てきた。

先行研究でも指摘されていたように、確かにNS（もしくは言語的な非対称性が少ないNNS）が話題を提示することでNNSの発話機会を作り出したり、発話の継続を支えたりする様相が本事例でも見られた。

一方で、一見受け身に見えるNNSは単に発話を宛てられることを待っていただけではなく、他者が宛てることを可能にするような形でカードを並べ、話す準備が整っていることを示していることもわかった。

また、他の参加者は単に提示されたカードに言及するだけではなく、その場において言及する価値のあるカードを適切なタイミングで発見し、注目すべきものとして取り上げることでNSの発言の機会を作りだしていた。そして、他の参加者はそれらに注意を注ぎ、発言を差し控えることによって、一定程度NNSが話すことができる環境を協働して整えていることが観察された。

感情カードを他の参加者が視認できるよう提示し他者がそれを発見することが重要であることは、事例2でサマルに発話順番が宛てられることがなかったことから裏付けられる。実はサマルは説明開始後すぐにカードを袋から出し2枚のカードをテーブルの上に置く (fig. 2)。しかし、リの発言の途中からカードを徐々に回収し (33行目、37行目)、他のメンバーが視認できない形で（まるでババ抜きをするときのトランプカードのように）持つ。そのため、他者がサマルのカードを発見し、発言機会を作るといことがなされず、サマルは通訳を介さずに日本語で発言できるにも関わらず結局想いを述べることはなかった。

さらに感情カードを用いて次話者選択がなされることは、たとえそのNNSが日本語でのコミュニケーションができなくとも、今ここで話すべき対象がカードを提示したNNS自身であることを公的に示すことができ、NNS自身もその発話が自分に宛てられたことが理解できるものとして利用されていることもわかった。そして、なぜそのカードが選択されたのかといった想いは、そのカードを提示した本人にしか知り得ないことである。そのため、カードを用いて行われる確認要求や質問に対しては通訳はあくまでも通訳として振る舞い、NNSが確実に発話順番を得る機会となっていた。

最後に、興味深いことにカードへの注意が得られたあとになされる質問

はすでに見たように単に「はい」「いいえ」で答えられるような短いものではなく、カードを提示したその具体的な状況や理由を一定程度発話順番を維持して説明するものである点も指摘しておきたい（例えば、「なにびっくりしましたか」「どういうところが」「どうして」）。このことはカードが「感情」を示すカードであることと関連していると考えられる。Goodwin（1996）は感情が合理的に表される相互行為の仕組みに関して[原因となる事情[Triggering event]->[反応の叫び(Responce cry)]->[説明の展開(Elaborating sentence)]⁹⁾という提示の順序を示している。本事例の中で用いられたカードの感情はいわゆる「反応の叫び(Responce cry)」ではないがこの提示順序とよく似た構造になっている。つまり、話し合いにおいては[原因＝演劇鑑賞]があり、それに対して[反応の叫び＝カードによる感情の表示]をすることになる。だからこそ、[説明の展開＝一定程度の説明機会]が質問によって確保されているのではないだろうか。

こうした意味において、開発したカードは話し合いを支える一定の効果や役割があったと見てよいだろう。一方でカードを提示できていない参加者もいること、カードを提示し質問をされても説明には言語的なハードルが高すぎたため説明に窮してしまう者もいる等、課題も残されている。

注：

- 1) ワークショップの詳細については、平田・杜（2003）平田（本特集内）を参照のこと。
- 2) カードの例として「魔法のピットインカード」（原 2018）や「表情カード」（本田・鈴木 2010）、「フォスタリングカードキット『TOKETA』（一般社団法人福祉とデザイン発行）」（田北・原田・高橋 2023）があり、いずれも感情を示すイラストが描かれている。本ワークショップでは話し合いの内容に合わせた感情の選定と多言語表記が必要であることからデザイナーに依頼し作成した。
- 3) 第1回ワークショップを対象に平田・杜（2023）では周延的な立場に置かれた参加者が感情カードを用いて会話の中心に移行することを明らかにしている。本稿では第2回ワークショップの会話の冒頭部分に焦点をあて、NNSがいかに発話順番を取得するのか、その際にカードがどのように利用されているかに焦点をあて事例を観察・記述する。

- 4) Mondada (2007) では地図等の書類へのポインティングと発話の順番交替との関係について論じ、書類への指示が現話者の順番取得を示したり、別の話者の指示が次話者となる意図を示すのに用いられていることを示した。本稿ではこうした研究も参考にしながら、身体的動作や人工物を利用することによって、他者に発話順番を与える様相を見ていく。
- 5) 当初作成された11枚の感情カードのうち、2回目の話し合いでは「ドキドキ (期待)」を除く10枚が使用された。
- 6) 実は口頭での指示は指示カードの内容とは若干異なっている。口頭での指示は4つのシーンのうち「一番最後に見たシーン」について感想を言うよう伝えている。一方、指示カードには「感情カードを出しましょう。それはどの場面のカードですか。」とあり、4つのシーンを見てカードを出すという指示になっている。そのため、通訳がこの点を伝えていないグループのNNSはしばしば4つのシーンについてカードを提示し、会話の中でそのことが顕在化し再度感情カードが選択し直されることもある。
- 7) 実はこのときヘンドリはプラスの感情を示す「嬉しい」「楽しみ」、マイナスの感情を示す「ドキドキ (緊張)」、そして中立を示す「びっくり」の4枚を提示するものの、他のメンバーのカードを見てプラスの感情を示す2枚のカードを取り下げる。花城がこのあと演劇のシナリオの理解確認を行うのは、こうしたヘンドリの様子から話し合いができるほどシナリオの内容が十分に理解されていないと考えたためだと思われる。
- 8) カメラの角度で松重の視線は正確には確認できない。しかし、頭の動きから同様にヘンドリの手元へと注がれているように思われる。
- 9) 日本語訳は川島 (2023 : 254) を参照。

参考文献：

- 飯田奈美子 (2017) 「対話通訳における逸脱行為の考察－新生児訪問模擬通訳の会話分析から－」『通訳翻訳研究』17(0) pp.1-22
- 大場美和子 (2012) 「話題開始者と受け手間以外の応答の発話分析－内的場面と接触場面における三者自由会話を対象に－」村岡英裕 編『外来性に関わる通時性と共時性 接触場面の言語管理研究 vol.10』千葉大

- 学大学院人文社会科学研究所研究プロジェクト報告書第248集
pp.1-29
- 尾崎祐司 (2014) 「「表情カード」を利用した内部世界の表出支援－発達障害のある児童生徒への音楽学習過程－」『学校音楽教育研究』18
pp.37-48
- 川島理恵 (2023) 「意思決定過程における感情表出について」小宮友根・黒嶋智美 (編) 『実践の論理を描く--相互行為の中の知識・身体・こころ』
pp.254-271 勁草書房
- 高梨克也 (2016) 『基礎から分かる会話コミュニケーションの分析法』ナカニシヤ出版
- 高梨克也 (2019) 「発散型ワークショップでの発言に伴う指さし」安井永子・杉浦秀行・高梨克也 (編) 『指さしと相互行為』pp.191-217 ひつじ書房
- 田北雅裕・原田祐馬・高橋めぐみ (2023) 「フォスタリングカードキット TOKETA－子どもの権利」に根ざしたデザイン－」デザイン学研究作品集 28(1) pp.114-119
- 西阪仰 (1997) 『相互行為分析という視点－文化と心の社会学的記述』金子書房
- 原潤一郎 (2018) 『魔法のピットインカード--子どもの心が驚くほどよくわかる！伝わる！1日5分！最高の親子コミュニケーション』日本文芸社
- 平田未季・杜長俊 (2023) 「接触場面における感情カードを用いた関与領域の拡張と理解の提示－日本語母語話者と非母語話者による対等な話し合いを目指して」『人工知能学会 言語・音声理解と対話処理研究会 (SLUD) 第98回研究会予稿集』 pp.7-12
- 本田恵子・鈴木真理 (2010) 『表情カード』 クリエーションアカデミー
- 村岡英裕 (2003) 「アクティビティと学習者の参加－接触場面にもとづく日本語教育アプローチのために－」宮崎里司・ヘレン マリオット (編) 『接触場面と日本語教育 ネットワークのインパクト』 pp.245-259 明治書院
- 安井永子 (2019) 「身体動作を伴う教授活動における通訳者の参与－日本舞踊ワークショップにおける通訳講師、参加者の相互行為－」『社会言語科学会第43回大会発表論文集』 pp.90-93

安井永子・杉浦秀行・高梨克也（編）（2019）『指さしと相互行為』 pp.x-xi
ひつじ書房

Ekman, Paul (1982). *Emotion in the human face. 2nd ed.*, Cambridge: Cambridge University Press.

Fan, Sau Kuen (1994). Contact situation and language management. *Multilingua*, 13(3), pp.237-252.

Goodwin, Charles (1984). "Notes on Story Structure and the Organization of Participation," In M. Atkinson and J. Heritage(Eds.), *Structures of Social Action*, pp.225-246. Cambridge: Cambridge University.

Goodwin, Charles (1996). "Transparent Vision," In E.Ochs, E.A.Schegloff and S. Thompson (Eds.), *Interaction and Grammar*, pp.370-404. Cambridge: Cambridge University.

Goodwin, Marjorie Harness. & Goodwin, Charles (2012). "Car talk: Integrating texts, bodies, and changing landscapes," *Semiotica*, 191, 257-286.

Jefferson, Gail (2004). "Glossary of transcript symbols with an introduction," In Lerner, Gene H. (Eds.) *Conversation analysis: Studies from the first generation*, pp.13-31. Amsterdam: Benjamins.

Mondada, Lorenza (2007). "Multimodal resources for turn-taking: pointing and the emergence of possible next speakers," *Discourse Studies* 9(2), pp.194-225

Schegloff, E. A. (2011). "Word repeats as unit ends," *Discourse Studies* 13 (3), pp.367-380

発話の書き起こし記号の一覧

:	直前の音の引き延ばしとその長さを示す
(数字)	数字はその位置にある沈黙の長さを示す
(.)	その位置に0.1秒前後のわずかな間隔があることを示す
[発話の重なるの開始地点を示す
]	発話の重なるの終了地点を示す
=	繋がれた2つの発話が隙間なく繋がっていることを示す
?	直前部分が上昇調の音調で発されていることを示す
↑	直後の部分で急激な音調の上昇があることを示す

°文字°	囲まれた部分が相対的に小さい声で発されていることを示す
<u>文字</u>	相対的に大きい声で発されている部分を示す
文字-	直前の音が中断されていることを示す
<文字>	相対的に遅く発されている部分を示す
¥文字¥	囲まれた部分が笑いを含んだ声で発されていることを示す
(XXXX)	聞き取りに確信が持てない部分を示す Xの数は相対的な音の長さを示す
((文字))	注記を二重括弧内に示す

視線や身体動作の書き起こし記号の一覧

@、+、*、%、&などの記号は特定の身体動作が開始されている時点を示し、参加者ごとに別の記号で示される。

@---->	@で示された身体動作がその先の行まで続くことを示す
---->@	@で示された身体動作が---->@で終結することを示す
fig	静止画を示す
#	静止画が撮られた時点を示す

やまもと まり（関西学院大学日本語教育センター准教授）