

# 国立国語研究所学術情報リポジトリ

〈共同研究プロジェクト紹介〉 萌芽・発掘型：  
方言談話の地域差と世代差に関する研究  
方言ロールプレイ会話におけるコミュニケーション  
機能について

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2015-10-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 井上, 文子, INOUE, Fumiko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.15084/00000741">https://doi.org/10.15084/00000741</a>

# 方言ロールプレイ会話におけるコミュニケーション機能について

Communication Strategies in Japanese Dialect Conversations:  
Research Using Role-play Data

井上 文子 (INOUE Fumiko)

## 1. はじめに

異なる出身地の人と話をしていると、語彙やアクセントではなく、話し方そのものに違いを感じることもある。たとえば、物言いがストレートすぎる、おしつけがましい印象がある、もってまわった言い方をする、冗談ばかりで真剣に聞いていない感じがする、予想していないような受け答えが返ってくる、などの違和感を覚えるような場合である。特に、大阪人の話し方については、いわゆる「ボケ・ツッコミ」の会話パターンがよく話題にのぼるように、独特であると意識する人は多いと思われる。ただ、大阪だけではなく、それぞれの地域に特有の話の進め方があるであろうということに漠然と感じている人は少なくないであろう。もちろん個人差はあるにしても、それを超える地域的な特徴が存在するという直観があるのではないだろうか。

しかし、会話のどのような部分に地域差が見られるのか、方言によって談話展開の方法に一定の類型があるのか、などについては、いくつかの先行研究があるものの、まだわかっていないことも多い。

そこで、本プロジェクトでは、パイロット調査として、発話の意図が明確で、話の流れがとらえやすいロールプレイ会話を収集し、方言談話の地域差・世代差・性差・場面差などを考察して、各地方言の談話構造や談話展開の地域差についての枠組みや仮説を立てることをめざすことにした。

## 2. ロールプレイ会話調査

方言談話の地域差を考察する場合、自然談話を対象とするのが理想的ではあるが、話者の属性はある程度統一できても、場面や話題がさまざまであり、単純には比較することが難しい場合が多い。そのため、場面をそろえることが可能で、発話の意図や流れが比較しやすい、ロールプレイ会話を利用することにした。

ロールプレイ会話は、役割を演じるという仮想の会話ではあるが、使用する表現や話の展開を話者自身で考えるため、実際の言語運用に近い会話が得られると思われる。

共同研究者の日高水穂氏が以前に実施した調査<sup>1</sup>や日高水穂(2012)を発展させるかたちで、「依頼」「勧誘」「申し出」などの場面を設定し、その状況での会話を親しい同性の友人同士で実演してもらった。また、先輩にあたる同性の人にも参加してもらい、同輩同士の会話のほかに先輩と後輩の会話も収録した。調査の概要は次のとおりである。

- ・調査実施時期：2011年11月～2013年10月（予定）
- ・調査地域：首都圏，関西，秋田，名古屋，相生，広島，大分，熊本，人吉，沖縄
- ・話者：高年層（60～70歳代）男性，高年層（60～70歳代）女性，若年層（大学生）男性，若年層（大学生）女性
- ・収録会話：
  - (1) ペア入れ替え式ロールプレイ会話 4場面 1ペアにつき4種類の会話  
同性の親しい友人2名（話者A，話者B）がペアとなり，電話で会話をする。
    - 場面1 AがBに電話をかけて，Bの遅刻に文句を言う。
    - 場面2 AがBに電話をかけて，Bに自分の代わりに参加してくれるよう頼む。
    - 場面3 BがAに電話をかけて，落ち込んでいるAを慰める。
    - 場面4 BがAに電話をかけて，旅行に誘う。
  - (2) リーグ戦式ロールプレイ会話 2場面 1グループにつき12種類の会話  
同輩2名と先輩1名がグループとなり，組合せを変えた2名で電話をかけあって会話をする。話者のすべての組み合わせが得られるよう総当たりで会話をおこなう。さらに，電話のかけ手・受け手を入れ替えて会話する。

実際に収録したペア入れ替え式ロールプレイ会話のひとつを下記に挙げる。

■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

- |   |  |
|---|--|
| <p>A：もしもし。</p> <p>B：もしもし。</p> <p>A：もしもし、Bんとこー。</p> <p>B：うん、／／どーしたん。</p> <p>A：あんなー、</p> <p>B：／／うん。</p> <p>A：非常に申し訳、なんか、言ーにくいんですがー、<sup>1</sup>笑</p> <p>B：は／／い。</p> <p>A：日曜日にさ、ゼミのな、ボランティアあるってゆー<br/>てたやんか、先生が。</p> <p>B：うんうんうん／／うん、んーんー、参加する</p> <p>A：うん、で、それが行くこと、うん、</p> <p>B：／／うん。</p> <p>A：なってんけどー、ちょ／／なー</p> <p>B：うん。</p> <p>A：あん、親戚のおばちゃんがちょっと倒れてしまった<br/>みたいでなー。で／／なー、</p> <p>B：あれまー。</p> | <p>A：行かなあかんねんやんか、日曜日に。</p> <p>B：おー。</p> <p>A：んでー、でも人足りひんやんかー。</p> <p>B：そーですなー。</p> <p>A：ねー。で、申し訳ないんすけど、Bにー、ちょっと<br/>代わってもらえへんかなーと思ってー。</p> <p>B：う／／ん。<sup>1</sup>笑</p> <p>A：うん。<sup>1</sup>笑 ー、ほかの人に頼もーかなと思ってんけ<br/>どさー、なんか、</p> <p>B：うん。</p> <p>A：周りみんな微妙やーん。<sup>1</sup>笑</p> <p>B：う／／ん。</p> <p>A：行っけんの、やっぱ、Bかなーと思って。<sup>1</sup>笑</p> <p>B：うーん。</p> <p>A：うん。</p> <p>B：え、何日、やった。</p> <p>A：え、日曜日、日曜日。</p> <p>B：ん、バイ、バイトー、バイトが／／入ってます。</p> |
|---|--|

<sup>1</sup> 「ロールプレイ会話データベース」 <http://hougen.sakura.ne.jp/hidaka/kaiwa/>

- A: えー、ん、調整とかできひんかな。たぶん向こーも、ちょっとぐらいはたぶん、調節できるかなーと思ーねんけど。
- B: うーん。//バイト、
- A: ちょ、うちのゼミ、そんな人おらんやんかー。[笑]
- B: [笑]
- A: もー、ほ、ほんまな、うん、ちょーな、うん、申し訳ない//んけど。
- B: えー、ほか、ほかの人、ほかの人。
- A: えー、誰がおるー。みんな微妙やって、なんか。
- B: そーやなー。忙しーなー、//みんな。
- A: うん。
- B: Xちゃんとかなー。
- A: うん。[笑] Xちゃんとかなー。
- B: [笑]
- A: えー。ちょ、お願い。
- B: えー。[笑]
- A: なんとかならーん↑。ん//ちょ、も
- B: あれ、何時からやったっけ。//それによる。
- A: え、たぶん、昼ぐらいとか、そんなんやと思うねんけど。
- B: えっ、昼からなん↑。
- A: うん、ボランティア、うん。
- B: うーん。
- A: え、バイト、何時からなん↑。
- B: えっとね。
- A: うん。
- B: [間] //1時からやけど、
- A: じゃ、うーん。
- B: でも、たぶんね、普通にゆったら、
- A: うん。
- B: 休ませて//はくれると思う。
- A: ほんまに↑。
- B: うん。
- A: じゃ、今度、なんかー、なんかおごるからさ。[笑]
- B: [笑] //いや、別にそれはいいけど。
- A: [笑] ちょーごめん。[笑] ほんま//ごめんやで。
- B: うん、いーよ。うん。いーよ、いーよ、いーよ。行くよ、行くよ。//分かった。
- A: さすが、さすが、Bさん、ありがとー。[笑]
- B: いや、あれ、いや、行きますよ。
- A: うん。
- B: じゃ、え、どーしよー。
- A: え、何↑。うん。
- B: どーしたらいい↑。誰、誰に連絡したらいい↑。
- A: うちがそれは連絡しとくからー。で//また、
- B: あー。
- A: 時間とかまた決まったら連絡するからー。
- B: あ、ほんまに↑。
- A: うん。
- B: じゃー、お願い//します。
- A: ほんまごめんな。
- B: んーん。いーよ、いーよ、いーよ。//はい。
- A: お願いします。
- B: はい。
- A: はい。
- B: じゃ//ーねー。
- A: お願いしまーす。

文字起こしの方法は次のとおりである。

- ・話者はA・Bで示す。
- ・会話の中の個人名は、会話の当事者を指す場合は、AまたはBの記号に置き換える。
- ・その他の第三者はZ・Y・X・・・等の記号に置き換える。
- ・//: 直後の発話が次の発話者の発話と同時に始まったことを示す。
- ・↑: 上昇のイントネーションを表す。
- ・[間]: 発話がとぎれて不自然な沈黙が生じている箇所。
- ・[笑]: 笑い声が生じた箇所。

### 3. コミュニケーション機能

熊谷智子・篠崎晃一(2006)では、発話を、呼びかけ・説明など、相手に対する働きかけの機能を担う最小部分と考えられる単位に分割し、その単位を「機能的要素」と呼ぶ。その上位分類として、個々の機能的要素を、言語行動においてどのような役割を担っているかという観点から「コミュニケーション機能」としてまとめる。依頼場面では、対人行動を構成し得る要素として、次のような項目を挙げている。

- ・話を始める《きりだし》
- ・相手に事情を知らせ、依頼の必要性などの状況認識を共有してもらう《状況説明》

- ・相手の承諾を引き出すような働きかけをする《効果的補強》
- ・依頼の意を表明する《行動の促し》
- ・相手の負担に対する恐縮や遠慮の気持ちを表明する《対人配慮》

ここでは、首都圏と関西で収録したペア入れ替え式ロールプレイ会話の依頼場面を対象として、具体的な発話を挙げつつ、今後の分析の観点とすべき、いくつかのコミュニケーション機能とそれに関わる言語事象について見ることにする。

(1) 《きりだし》<sup>2</sup>

呼びかけによる注目喚起、言いよどみや、前置きなどのメタ言語行動表現などが見られる。

■首都圏・高年層・女性・ペア1・場面2

A：Bちゃん↑、あのさー。{笑}

■関西・若年層・男性・ペア1・場面2

A：B↑。

A：うん。あー、ごめん。いやちょっとな、実はお願いがあって、電話させてもらってんだけどさー。

■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

A：あんなー、

A：非常に申し訳、なんか、言ーにくいんですがー、{笑}

■首都圏・若年層・女性・ペア1・場面2

A：えっとさー、ちょっと一つお願いがあって電話したんだけどさー。

(2) 《行動の促し》

依頼行動の中心部分である。依頼の述べ方として、直接的なもの、意向をたずねるもの、希望を表明するもの、などがある。

■首都圏・高年層・女性・ペア1・場面2

A：うーん。そいでー、悪いんだけど、Bちゃん、出てくれる↑。

■首都圏・若年層・男性・ペア2・場面2

A：ちょ、代わりにちょっと行ってもらえるかな。

■関西・若年層・女性・ペア4・場面2

A：ちょっとなー、Bに、代わりにちょっと、参加してほしいなーって思って。

また、依頼する側が明確に依頼せず、相手に悟らせ、言わせようとするパターンも見られた。依頼される側は、すでに依頼の趣旨を理解しているが、理解したと表明することは依頼

<sup>2</sup> 電話による会話であるので、「もしもし」や相手の都合をたずねる発言が頻出するが、ここでは除外し、依頼の用件のきりだしの部分を観察している。

の承諾になるので、明言を避けている。

■首都圏・若年層・女性・ペア2・場面2

A：一人行ってくれる人が欲しい／／んだって。

B：うん。やな予感。{笑}

A：{笑} で、Bたん、日曜日暇で／／しょ。

■首都圏・若年層・男性・ペア1・場面2

A：いややたいへん、いや、た、だから、たいへんだからよ。たいへんだから、要領分かってたほーがいーから。

B：あー／／ー。

A：とってね。と思っ／／て、

B：あー。

A：お願いしてるわけなんですよ、これ。

(3) 承諾に対する反応

依頼が聞き入れられたときの依頼する側の反応としては、感謝（「ありがとー」など）、謝罪（「ごめん」など）、驚き（「ほんとに」「マジか」など）が典型的に現れる。複数の種類が併用されたり繰り返されたりすることが多い。「驚き」は、引き受けてもらったときの喜びの表現であり、若年層に顕著である。

■関西・若年層・女性・ペア3・場面2

B：オッケー↑。ふーん。じゃあ、やろうかな↑。

A：あ、ほんまにー。

B：うん。

A：ありがとー。すごい助かるー。

■関西・若年層・男性・ペア1・場面2

B：うーん。／／大丈夫やと思う。

A：ほな、ありがとー。ほんまごめん／／な。

■首都圏・若年層・女性・ペア1・場面2

A：ごめん。お願いー、でき／／るー↑。

B：{笑} うーん、じゃー、分かった。いーよー。

A：あ、ほんと↑。／／ありがと。

■首都圏・若年層・男性・ペア1・場面2

B：わーった。よっしー。

A：マジかー。

また、引き受けてくれたお礼や引き受けてもらうための説得の手段として、ごちそうをす

るなどの交換条件の提案がよく使われている。依頼する側がお礼として話題にすることが多いが、依頼される側が要求する場合も見られる。依頼する側には相手に労力をかけるという負い目があり、依頼を受けた側にも相手に気を遣わせているだろうという気まずさがある。このような依頼行動で生じた心理的負担をうまく収束させるための方策として使われているようである。

■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

A：じゃ、今度、なんかー、なんかおごるからさ。{笑}

■関西・若年層・女性・ペア4・場面2

B：うまい棒1本で勘弁しといたるわ。

■首都圏・若年層・男性・ペア1・場面2

A：いやー、あの一、ラーメン、ラーメン。

B：ラーメン、ラーメン。

A：{笑} ラーメン。

B：大盛り、大盛り。

A：いやよ、別に。ん、別にいやよ、それで。いやよ、別に。

B：かー。ラーメンよえーからな。

■首都圏・高年層・女性・ペア1・場面2

A：かわりに今度さ、ランチごちそうするから。

B：そうだねー、／／じゃあデラックスな

A：うん。{笑}

B：フルコースを頼むわー。{笑}

(4) 丁寧語への切換え

親しい友人同士の会話であるので、基本的に丁寧語は使われないが、部分的に丁寧語が出現することがある。依頼を切り出す、依頼をはぐらかす、依頼を断ろうとしている、最終的に承諾を表明する、などの部分で丁寧語に切換えられる場合がある。

■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

A：非常に申し訳、なんか、言ーにくいんですがー、{笑}

■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

A：ねー。で、申し訳ないんですけど、Bにー、ちょっと代わってもらえへんかなーと思っ  
てー。

■首都圏・若年層・男性・ペア1・場面2

A：あの一、バイトがね、

B：んー。

A：入ってしまいまして。

## ■首都圏・若年層・男性・ペア1・場面2

A：お願いしてるわけなんですよ、これ。

## ■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

A：んでー、でも人足りひんやんかー。

B：そーですなー。

## ■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

B：ん、バイ、バイトー、バイトが／／入ってます。

## ■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

A：さすが、さすが、Bさん、ありがとー。{笑}

B：いや、あれ、いや、行きますよ。

また、会話の終結部には、丁寧語が特徴的に現れる。なお、話の最初と締めくくりには共通語の出現率も高くなる傾向にある。

## ■関西・若年層・女性・ペア1・場面2

B：じゃー、お願い／／します。

A：ほんまごめんな。

B：んーん。いーよ、いーよ、いーよ。／／はい。

A：お願いします。

B：はい。

A：はい。

B：じゃ／／ーねー。

A：お願いしまーす。

## ■関西・若年層・男性・ペア1・場面2

A：うん。ほんだら、ごめん、よろしくお願いします。

B：はーい。

A：はーい。ほんじゃ／／ー。

B：おつかれさまです。

## 4. おわりに

将来的には、実際のコミュニケーションを反映している自然談話も対象として分析したいと考えているが、その基礎として、ロールプレイ会話におけるコミュニケーション機能や機能的要素の種類と組合せについての整理を進めている。

依頼場面を構成するコミュニケーション機能として《きりだし》《状況説明》《効果的補強》《行動の促し》《対人配慮》などがあることを挙げたが、これらのすべてがどの会話にも現れるというわけではなく、その使用傾向には差が見られる。

さらに、《行動の促し》としてまとめられるものにも、直接的な依頼であったり、婉曲に



表現して悟らせたり、さまざまな方略がある。このような「依頼」そのもののほかに、会話によっては「依頼の念押し」「意向の確認」などの機能的要素が観察され、その種類や組合せにも違いがある。

また、依頼に至るまでの《状況説明》には、依頼する事情や依頼者の都合、依頼の必要性、依頼内容の情報などが含まれるが、どこまで経緯を相手に知らせて、どの程度詳しく説明するか、などについては、地域差が予想される場所である。それに伴い、発話の長さ・発話量についても差が現れるであろう。

あわせて、発話意図を示すさまざまな形式（「だから」「それで」「ほら」「じゃない」「ね」など）にも焦点をあて、ロールプレイ会話にはこれらの談話標識がどのように出現するのか、その形式・用法・使用状況・使用頻度などの使用実態はどうなっているか、また、そこに地域的・属性的な特性が現れていないか、などに注目して分析を進める計画である。

#### ●参考文献●

- 日高水穂(2012)「「察し合い」の談話展開に見られる日本語の配慮言語行動」三宅和子・野田尚史・生越直樹(編)『「配慮」はどのように示されるか』91-112. 東京:ひつじ書房.  
熊谷智子・篠崎晃一(2006)「依頼場面での働きかけ方における世代差・地域差」国立国語研究所『言語行動における「配慮」の諸相』19-54. 東京:くろしお出版.

《要旨》「依頼」「勧誘」「申し出」などの場面を設定したロールプレイ会話を対象として、「きりだし」「状況説明」「行動の促し」といったコミュニケーション機能や機能的要素などの観点から整理を進めてきた結果の一部を紹介する。

**Abstract:** This paper outlines a research project now in progress which aims to analyze the characteristics of communication strategies used in Japanese dialect conversations. Role-play data involving requests, invitations, and offers by native speakers of Japanese dialects has been gathered, and the analysis focuses on the communication strategies used for starting a conversation, for explaining a situation, and for encouraging a listener's action.

## 井上 文子 (いのうえ・ふみこ)

国立国語研究所時空間変異研究系准教授。修士(文学)(大阪大学)。大阪大学文学部助手、国立国語研究所研究員などを経て、2009年10月より現職。

主な著書・論文:『方言学の技法』(共著, 岩波書店, 2007), 『日本語方言アスペクトの動態—存在型表現形式に焦点をあてて』(秋山書店, 1998), 「[アル]・[イル]・[オル]によるアスペクト表現の変遷」(『國語學』171, 1992).

萌芽・発掘型共同研究プロジェクト「方言談話の地域差と世代差に関する研究」

プロジェクトリーダー 井上文子

(国立国語研究所 時空間変異研究系 准教授)

プロジェクトの概要

方言談話の地域差・世代差・性差・場面差などを考察するためのパイロット調査として、発話の意図が明確で、話の流れがとらえやすいロールプレイ会話を収集し、談話構造や談話展開の地域差についての枠組みや仮説を立てることを目的とする。収集したデータは、「方言ロールプレイ会話データベース」として、方言音声のテキスト化、共通語訳、注記付与をおこない、共有可能な言語データとして公開する。