

会話におけるギグリングの機能と役割への一考察

近 藤 富 英

キーワード：ギグリング、非言語コミュニケーション、ターン・ティッキング、談話分析

1. はじめに

通常の肩の凝らない談話行動には「笑い」はつきものである。談話の進行を止めるような声を出した大きな笑いを「ラフフィング (laughing)」とすると、談話の進行に伴って生じる、いわゆる「クスクス笑い」を「ギグリング (giggling)」と呼ぶこととする。ギグリングはどのようなときに生じるであろうか。話し手と聞き手も同様にギグリングをするのであろうか。

本稿はインタビュー番組を基に、ギグリングがどのような場面で生じるかを考察し、その役割と機能を明らかにしようとするものである。

2. ギグリングとは

ラフフィングとギグリングの違いは案外に難しく完全に区別をするのは困難である。いわゆる似ている言葉である「スマイリング (smiling)」は、「声を出さずに」ニコツとした笑い顔に変化する顔の表情のことであり、広義には身振り動作に分類できる。それに対して声を伴うラフフィングとギグリングはパラランゲージ (類似言語記号) に分類される。

ここでは、話し手の話の進行を止めてしまうほどの大笑いをラフフィングと呼び、話し手と聞き手による笑いではあるが、話の進行を止めるほどの大笑いでないものをギグリングと定義することにする。すなわち、ラフフィングは話の進行を止める笑い、ギグリングは話の進行に伴う笑いということである。

3. データ・ベースについて

3. 1. データについて

ギグリングの研究に限らず談話分析には(1)実際の談話の観察(2)インフォーマントに依頼して設定した会話の分析(3)テレビ番組の談話の観察などの手法を用いることができる。(1)は最も自然なデータを得ることが可能であり、(3)は演出が施されており、(2)はその中間でかなり自然と考えられる。なお、データの入手は(3)から(1)に向かって困難度が増すことになる。

ただし、番組によってはかなり自然で臨機応変な反応が期待できるものがあり、今回は近藤 (2005、2006) で用いたビデオ録画したテレビのインタビュー番組を使用することとした。

近藤（2005）では「うなずき」、近藤（2006）では「ポーズ」の研究のために上記の番組をデータ・ベースとして使用したが、本稿では「ギグリング」の研究に使用することとした。このように同一のデータ・ベースを用いてさまざまな視点から分析研究が可能となるわけである。

近藤（2006）でも述べたが、データとして用いたテレビ番組は、2004年9月29日に放送されたインタビュー番組『徹子の部屋』（テレビ朝日系）である。司会の黒柳徹子が毎回、ゲストをスタジオに招き、正味30分の対談をする番組であるが、これはシンガー・ソングライターのタケカワユキヒデをゲストに招いたときのものである。当然、司会の黒柳は、下調べのちトピックや時間配分は事前に決めているであろうが、かなり自然で臨機応変なやりとりとなっている。「です・ます調」で始まっても話が盛り上がると「だ調」になったりすることからも、かなり自然な談話と判断できる。話題はゲストであるタケカワユキヒデの長女の結婚式についてである。

3. 2. データ・ベース作成について

実際に用いたデータ・ベース作成は次のような手順で行った。(1)適当と判断した番組をビデオ録画する。(2)データ・ベースとして利用するには番組の進行に合わせた経過時間が示されている必要があるので、タイマーでリアルタイムを付けて他のテープにダビングする（実際にはこのリアルタイム付きのダビングテープをデータ・ベース作成に用いる）。(3)音声のみをオーディオテープに録音し、そのオーディオテープを基にすべての会話をデータシートに書き起こす（データシートとは言葉とポーズをはじめとしたパラランゲージ、さらには手や視線の動きなどのカイネシックス（動作）を同時に記入するために開発した用紙のことである）。(4)タイマー入りのビデオを見ながら、書き起こした文字に沿って「ギグリング」の場所をあらためて確認しそれを記録する。(5)ギグリングとその前後のカイネシックスが相互作用をしている可能性もあるので、視線や手の動きなどにも注目する。

3. 3. データシートについて

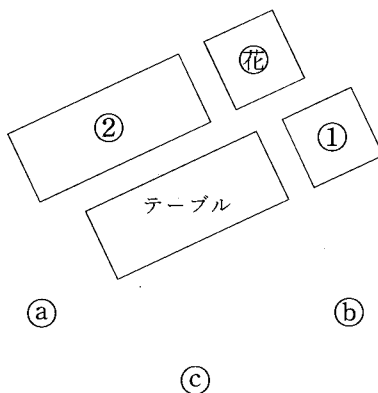
データシートはB4の用紙を横向きに使い、上下2段に分けてそれぞれ黒柳とタケカワの2人の記入部分がある。それぞれの記入部分は、さらに言語記号（L）とパラランゲージ（P）を記入する部分、さらにジェスチャーなどのカイネシックス（K）を記入する部分に分かれている。一番上には会話が始まってからのリアルタイムを表示する。以上を示すと以下のようなものである。

T	分 秒	
K	K P L	
T	K P L	

データシートへの記入のしかたであるが、まずそれぞれの発話は漢字かな混じりの正書法を用いて、L（言語記号）の欄に記入した。ギグリングの生じた場所にはgiという記号を使い、P（パラランゲージ）の欄に書き込んだ。さらに発話の前後で視線や腕の動きなど特徴的な動作があった場合はK（カイネシックス）の欄にその旨を記入した。このように書き表すことにより、時間の経過とともに全体の活動が把握でき、また二人のやりとりが重なっても同時に示すことができる。ただし、テレビ画面が一人しか映していない場合は映されていない側のカイネシックスは不明となるが、これがテレビ番組を使用する大きなデメリットではある。

3. 4. 参加者とスタジオのセット

インタビューの行われた場所はテレビ局のスタジオであり、青空と緑の見えるガラス窓を模した背景を背にして椅子とソファが120度ほどの角度で斜めに配置されている。椅子には黒柳が座り、ソファにはタケカワがそれぞれ座っている。ソファと椅子の間には花が置かれ、二人の前にはテーブルが配置されている。以上を図示すると以下ようになる。



①に黒柳が②にタケカワがそれぞれ座っている。カメラは①、②、③の3ヵ所にあるらしく、①が黒柳を、②がタケカワをそれぞれ捉え、③が二人を同時に映しているらしい。

4. 結 果

観察によると、ギグリングはほぼ同程度に話し手と聞き手の両方によって行われるが、さまざまな使われ方があることがわかった。なお、今回はラフフィングの例は無く、ギグリングが圧倒的に使われている。特別な場合（バラエティ番組や洒落などの使用時）を除いて、実際に通常の会話においてはラフフィングのように大笑いすることはあまり無いと言える。ギグリングには、(1)相手に対する反応として出てくるものと(2)自分の発話に対してのもの、さらにその中間として(3)相手の発話への反応だが、これからの自分の言おうすることに対してのもの、があることがわかった。

ギグリングには上記のような種類があるが、その機能としては基本的に会話中の視線や手の動きと同じように、会話の展開を調節するレギュレーターとしての役割があるが、視線や

手の動きと違うのは、ギグリングには対話者（インターロキューター）間の雰囲気のを和ませ、快活に対話を進める役割がある。

4. 1. 相手に対する反応として出るギグリング

相手の発話に対して出るギグリングには、相手の発話の途中で生じるものと相手の発話（話や文節の終わり）に生じる2種類が観察された。以下に詳しく見ていくことにする。なお、ギグリングが生じるためには話題や言葉使いに対して対話者が面白さを感じる必要があるが、面白さの起因についても述べる。

4. 1. 1. 相手に対する反応としてのギグリングの種類

(a) 相手の発話の途中で出るギグリング

例1：

T	分秒	0 19	21
K	K		
	P		
	L	お会いするたびに家族が増えている という方なんですけど	
T	K	頭を斜め右上へ向ける	
	P	gi-----	
	L	いやいや	

この例では、K（黒柳）がT（タケナカ）を紹介する際に「お会いするたびに家族がふえているという方なんです」と述べているが、その言い回し（家族が増える）が、Tのギグリングを誘ったものである。Tはギグリングしながら、さらに「いやいや」と言いながら、照れ笑いな表情が続いている。このように、相手の発話の途中で生じるギグリングが一番多いようである。

(b) 相手の発話の終わりに生じるギグリング

例2：

T	分秒	0 39	41
K	K		
	P		
	L	全部子どもは何人でしたっけ 全部で	
T	K		
	P	gi-----	
	L	えーと	

上記の例においては、Kが「全部で子供は何人だっけ、全部で」と質問しているが、この発話を受けてTはギグリングしている。じつはTは子供を5人持つ子たくさん家族で、子供の人数に関する話題は何となく幸せな雰囲気とおかしみを誘っている。TはKの発話に続いてギグリングしながら、「えーと」と言い、さらに「どういうふうに数えましょう」と続けている。例1の発話の途中で生じるギグリングと例2の発話の終了時に生じるギグリング

は、基本的には相手の発話に対して反応しているという点では同じである。ただし、発話の終了とともに出るギグリングは、相手から自分へターン（話す順番）を引き継ぐ役割も果たしている。すなわち、ギグリングしながらこれから言うことを考えているというわけである。

4. 1. 1. ギグリングを誘う面白さ

そもそもギグリングが出るということは、それを誘うような面白い話題なり言葉使いが生じているわけである。ギグリングを誘う面白さが話し手と聞き手のどちらかにあるかという点、上記2例の場合は聞き手（T）の話題自体にあったものである。次の例3は、話し手自体の言葉使いが聞き手にギグリングを生じさせた例である。

例3：

T	分 秒	0 10	12
K	K P L	今もまた歌われて大変繁盛しているようです。 gi-----	
T	K P L	あら gi-----	

聞き手であるTの音楽活動に言及して、Kは「(Tの歌が) 今もまだ歌われて、大変繁盛していらっしゃるようです」と紹介しているが、話し手であるKの「繁盛する」という言葉使いがやや内容と似つかわしくなくギグリングを誘ったものであろう。このように、話し手がギグリングの基になっていることもある。

4. 1. 2. ギグリングの連鎖反応

欠伸や足を組むなどの特定の行動が、周りの人たちに連鎖反応を起こすことがある。すなわち釣られて欠伸をしたりするなどである。ギグリングの場合は、それらの動作以上に連鎖反応を起こすようである。

上記の例3では、Tがギグリングをすると、そのあとにすぐKもギグリングしている。結果的に一緒に笑い合うことになる。このように会話への参加者の一方がギグリングするとそれに釣られて他の一方も笑うケースが多く見受けられる。一人が笑い出しても相手が笑わないという例はほとんど無く、その場合もかすかなギグリングのため相手がギグリングと気づかないときがほとんどである。結果として会話を盛り上げギグリングが潤滑油の役目を果たしていることがわかる。

4. 2. 自分の発話に対してのギグリング

相手に対する反応のギグリングと同様に、頻繁に使われるのは自分の発話に対してのギグリングである。その種類としては(1)自分の言っていることに対してその話の途中で現れるもの(2)自分の話や文節の終わりに現れるものがある。これらは自分が言っていることに対するギグリングであるが、さらに(3)これから自分が言おうとしていることに対するギグリングも

ある。すなわちこれから自分が言うことを想像しての笑いであり「笑いの先取り」である。したがって、聞き手も興味をそそられることになる。

4. 2. 1. 自分の発話に対するギグリング

(a) 自分の発話の途中で出るギグリング

例4：

T	分 秒	2 10	12
K	K		
	P		gi-----
	L	あたしがね、「あっ、たけのこ」って言ったんですって、何っていうこと	
T	K		
	P		gi-----
	L		

この例は、KがTの長男が生まれたとき、第3者に「たけのこ」と言ってしまったという「くだり」を説明している箇所である。自分で言いながらおかしくなり途中でギグリングが生じている。なお、ほぼ同時にTもギグリングをしているので、笑いの連鎖反応も生じている。このように自分で言いながら笑ってしまう場面もよく見受けられる。

(b) 自分の発話の終わりに生じるギグリング

例5：

T	分 秒	16 27	30
K	K		
	P		
	L		なるほど
T	K		
	P		gi
	L	思わなかったわと言いながらものすごい役に立ってたっていう	

この例では、Tが娘の花嫁衣裳の作製に婿側の母親も手伝い、それが役に立ったという説明をしている場面である。「(母親が)ものすごい役に立ってたっていう」で自分の発話を終えているのだが、終えながらギグリングが生じている。すなわち、本当に面白い箇所を過ぎてから笑っているが、これは4. 1. 1(b)の「相手の発話の終わりに生じるギグリング」と同じようにターンの交代の合図としての役割を果たしている。この場合は自分でギグリングしながら、「面白いことは話したので相手にターンを引き継いでもらってもいい」というニュアンスを伝達していると考えられる。

(c) これから自分が言おうとしていることに対してのギグリング

例6：

T	分 秒	8 21	24
K	K P L	gi----- でもこの人達大変なのは70分間演奏しっぱなし	gi-----
T	K P L		そう そうなんです

この例は、KがTの娘の結婚式の音楽についてコメントしている場面である。じつは結婚式では音楽の演奏として学生の弦楽四重奏を呼んだのだが、Kが「70分間ずっと演奏し続けたのは大変だったろう」という内容を述べている箇所である。「この人たち大変なのは70分間演奏しっぱなし」と内容を言う前に、すでに笑ってしまっている。このように「笑いの先取り」、あるいは軽い「思い出し笑い」のようなギグリングが行われることがある。自分が言おうとしていることを考えているうちに、それを言う前に笑ってしまうことがあるのである。

4. 3. 相手の発話に反応しながら、これから自分が言おうとすることに対するギグリング
 談話は参加者が関連する文を有機的に結び付けながら展開していくが、それを示すかのような例もある。

例7：

T	分 秒	3 20	22
K	K P L	もうちょっと待ったらどうと言えないあなたのつらさがある。	
T	K P L		gi-----

この例は、Tが娘の学生結婚に対してノーと言えない理由をKが説明しようとした箇所である。T自身が学生結婚だったためであるが、Kの発話の途中でKがギグリングをし始めている。それはこれからTが話すことに対してギグリングしているとも言えるのである。このように本来のギグリングは話し手と聞き手の間のダイナミックな活動と言える。

5. まとめ

何気なく行っているギグリングであるが、ギグリングは大きく分けて、相手に対しての反応として出てくるものと、自分の発話に対してのギグリングがあった。さらには最後に上げたように、それらが渾然一体となったようなものもあった。いずれの場合も、話の途中で生

じるものと、話や文節の終わりに生じるものがあった。さらに自分の発話に対してのギグリングには、これから自分が言おうとしていることに対するものもあった。さらには会話が展開するための機能を果たしているギグリングもあった。ギグリングが無ければ無味乾燥な退屈な会話になってしまうであろうと考えると、日常の会話においても、ギグリングの潤滑油としての役割は大きいと言える。

これからの課題としては、ギグリングとあいづちや視線との関係、スマイリングとラッピングとの違い、笑いの文化差などの研究が考えられる。

参考文献

近藤富英

2005 「非言語行動である「うなずき」の機能とその役割への一考察」、『信州大学人文学部人文科学論集<文化コミュニケーション学科編>』、第39号。

近藤富英

2006 「ノンバーバル・コミュニケーション行動としてのポーズの機能と役割への一考察」、『信州大学人文学部人文科学論集<文化コミュニケーション学科編>』、第40号。

多田道太郎

1980 『しぐさの日本文化』、角川文庫。