

CMCにおけるターンティキング・ストラテジー：メディアの特色がターンに及ぼす要因について

網野，薰菊

松村，瑞子

九州大学大学院言語文化研究院言語環境学部門：教授：対照言語学、社会言語学

<https://doi.org/10.15017/13966>

出版情報：言語文化論究. 24, pp.47-64, 2009-02-28. 九州大学大学院言語文化研究院
バージョン：
権利関係：

CMCにおけるターンテイキング・ストラテジー ——メディアの特色がターンに及ぼす要因について——

網野 薫菊・松村 瑞子

1 はじめに

CMC (Computer-Mediated Communication—コンピュータを介したコミュニケーション) は対面会話と異なり、音声的、視覚的、空間的に制限を受けることが知られている。またその言語的特徴から、従来の書き言葉とも違ったメディアであるとも言われる。

本研究では CMC を分析対象とし、仮想空間上の会話である CMCにおいて、ターンテイキングがどのような様相を見せるのか、そして対面会話とどのように違うのかを分析する。

2 CMCについて

一般的に「チャット」と呼ばれるコンピュータ上の会話は広範囲に亘る Computer-mediated-communication (CMC) のうち、IRC (Internet Relay Chat) に該当する。IRC は UNIX という技術をもとに開発されたネットワーククリアルタイム会議システムであり、チャンネルと呼ばれる場でチャットをしたり、また DCC (Direct Client to Client) という個人間を行き来するメッセージを送ったりすることができる。まず IRC サーバーに IRC の名前で接続した後に参加するチャンネルへ行く。各チャンネルではニックネームの後にキー入力し Enter キーで送信したメッセージが表記され、発言者がすぐ分かる形となっている。(吉野, 1998)

また先行研究において CMC という伝達経路は、①多角的なメディアではなく lean な（ムダのない）メディアである、②匿名性が高い、③書き言葉と話し言葉とも違う言語構造を持つ、④Telepresence を作り出す、⑤タイミングが重要な鍵を握ると言った 5 点の特徴を持つと言われている。

対面コミュニケーションは視覚、聴覚、ジェスチャーによる伝達を含む多角的なメディアであるのに対し、CMC は lean な（ムダのない）メディアであるため独特の特徴をもっている。(King, 1996) 対面コミュニケーションでは、空間共有性、可視・可聴性、共時間性（聞き手は話し手が話すと同時に会話を受け取ることができる）を備えるが、ビデオ会議になるとそのうち空間共有性が失せ、コンピュータ会議になるとさらに可視・可聴性、共時間性が失せる。一方、同時発信可能性（複数の参加者が同時に発話を発信することができる）、同一線上配列可能性（メッセージを同一線上に並べることができる）、参照可能性（前の発言を参照することができる）、編集可能性（発言する前に編集することができます）などの性質を備えることとなる。(Clark and Brennan, 1991) 同様に、IRC に備わる特徴としては、同時発信可能性、同一線上配列可能性、参照可能性、編集可能性であり、他の空間共有性、可視・可聴性、共時間性を持たない。このように CMC というチャンネルでは対面会話に比べてコミュニケーション上限られた伝達経路しかもたないこととなる。その限られた伝達経路が CMC 独特のコミュニケーション形態に影響を与えていくと思われる。

また匿名性に関しては、CMC では実際の話者が見えないといった視覚上の問題や匿名性がある

ために、ジェンダーや年齢、社会的地位、人種、地理的分布など参加者の素性の判定が難しくなるという。ジェンダーに関しても、「Cover_Girl」「sexychica」「shy_boy」「GTBasterd」といったニックネームにより明らかにされる他、男女のステレオタイプ的な会話の役割、いわゆる“supportiveness”や“coyness（ぶりっこ）”によって判別する方法もある。発話の長さ、肯定的であるかどうか、ポライトネス、反抗などジェンダーによる役割や特性などを観察する手段もある。(Herring, 1993)

また CMC は話し言葉とも書き言葉とも違う言語的構造を持っている。文字を媒体としたコミュニケーションではあるが、書き言葉に比べて、正確さに欠け、複雑さも見られず、結束性が弱く、重文構造もボキャブラリーも少ない。また情報の単位、情報の密度 (Lexical density)、統語的正確さなどといった要素についても話し言葉と同様の特徴が観察されるという。(Chafe, 1982)

さらに Telepresence という言葉は、Morningstar and Farmer (1991), Dourish and Bly (1992) による概念であるが、この特徴をもつために CMC というメディアでは今現在皆で相互行為を行っているという生き生きとした感覚が共有されるという。チャットというメディアの作り出す「同一空間に存在する」または「相互行為を行っている」という感覚は、書き言葉にはない特徴であると言われている。

さらに CMC ではタイミングが重要視される。対面会話ではギャップやオーバーラップもなく移行適切部において次の話者にターンが移行するのが一般的であるが、CMC では送信する前に全文 (whole utterance) をキー入力し、サーバーを経由させる必要があるためにタイミングを計ることが難しく、ある程度のギャップがインターラクションの際に生まれるのが普通である。(Cherny, 1999) 本研究における分析にあたっては、以上のような CMC 特有の要素を考慮に入れることとする。

3 ターンテイキング・ストラテジーについて

対面会話におけるターン取得の特徴として、音声的な手掛けりがある、視線で次の話者を指示する、原則一時に一人の連続した発話しか成り立たないので重なり続けることによってターン取得が可能になる等が挙げられる。

またターンを取ったり、話題を転換したりするやりとりの中で、それぞれの目的に適したストラテジーが使われることが多い。初鹿野 (1998) は「イニシエーション」と呼ばれる 5 つのストラテジー、即ち、指示詞、接続詞によるディスコース・マーカー、前のターンに言及、名前または敬称を呼ぶ、あいづちを挙げている。

これに対し、CMC というメディアでは、対面会話とターンテイキングの方法において異なる部分がある。まず音声上の手がかりや視覚的なターン指示などは CMC では普通機能しない。また隣接ペアに関しては、コンピュータが伝達を受け取った順番でターンが展開されるため、どのターンと内容が隣接しているのかは分からぬ。(Herring, 1999a) 実際の会話ではうまく TRP (Transition Relevant Place) で移行することが多く、「時間差や重なり」などでスムーズなターンが妨げられることは少ない。しかし CMC においては、メッセージがお互いにかみ合わない、重なる、時には伝達できない等の問題が起こる。(Cherny, 1999) また重なりによるターン取得に関しては、いくつもの発話が重複して画面に現れるために、いつも重なっている状態であるともいえ、重なりつづけることによって一方が同時発話を避けるために黙ることを利用してターン取得するということは CMC では成り立たない。

また、ターン交代のストラテジーとして、接続詞、フィラーなどによるディスコース・マーカー

の提示は、CMCでも使用される。また、前の発話に言及することに関しても、隣接性を保つためのストラテジーとして「前の発言を全引用する」ことなどが用いられる。またあいづち¹で発言権を求める言語行為も同様に観察されるという。(Cherny, 1999)

4 データについて

本研究ではポータルサイト「Yahoo Japan」によって運営されている「Yahoo Chat」のチャットルームでやりとりされた会話をデータとして使用した。

Yahoo ChatはIRCと同様に、オンライン上で参加者同士が瞬時にメッセージをやりとりすることができる機能を持ち、使用の際は、Yahoo!IDを取得し、Yahoo メッセンジャーというオンライン上でプライベートメッセージをやりとりする機能もダウンロードする仕組みになっている。使用者はいったんYahoo メッセンジャーにログインした上で、チャットルームのアイコンによりチャットシステムに入り、18のカテゴリーから自分の入りたい部屋を選択することになる。今回は年代別の部屋より10代、20代、30代の部屋を選んでデータを採取した。この3つの種類の部屋を選んだのは、これらの部屋へのアクセスが他より多く、複数の対話者が発言を休むことなく続けることができるというCMCのもつ特徴が、最も顕著に出たものであったためである。

表1に示した通り、データの収集は10代、20代、30代の年代別部屋よりそれぞれ合計1000ターン、合計で3000ターンのCMC上の会話を収集した。なお本研究では、CMCにおける「ターン」を、「発話者がキー入力し、Enterキーを押し、画面に表示した一回のメッセージ」と定義する。この定義によれば、例文1における「ターン」は次のように解釈される。

例文1)

- 01 A: 宝石とかついてるよね つめに
- 02 B: そっかも w w
- 03 C: フレンチがいちばんカワイイと思う
- 04 C: やってもわりにシンプル
- 05 A: 今フレンチ
- 06 A: 踊る宝石みたいな

(20代 ③)

例文1における03と04では、対面会話では、同一話者Cによる1ターンと解釈される発話であるが、CMCでは、Cは03の発話を入力し、一旦Enterキーで確定したあとに、再度別の発話を入力、Enterしているために、全体として2ターンとして解釈されることになる。

CMCにおける「ターン」をこのように解釈した上で収集したデータについて表示したものが表1になる。

表1：データの詳細

データ名	ルーム名	日時	ターン数
①	10代	4 / 26 / 2008	498
②	10代	6 / 6 / 2008	502
③	20代	4 / 11 / 2008	366

④	20代	4 / 12 / 2008	634
⑤	30代	2 / 3 / 2008	540
⑥	30代	2 / 2 / 2008	460
合計			3000

上記のデータに基づいて、チャットにおけるターン交代テクニックの在り方を観察する。従来、対面会話の中でターンティキング・ストラテジー（以後 TT ストラテジー）として観察されてきたイニシエーションが、チャットの中でどの程度ターン交代のストラテジーとして使用されているのかを比較した。

初鹿野（1998）に基づき、ディスコース・マーカーによる TT ストラテジーとして、逆接の接続詞、順接の接続詞、応答詞、フィラーという 4 つの言語形式の出現頻度について、チャットと対面会話を比較した。

対面会話のデータとしては『男性の言葉・職場編』の自然談話テキストデータを使用する。尚「男性」とあるが、男女混成の会話が多く、また「朝」「休憩」では雑談的な日常会話も多く含まれていたため、今回の分析対象とした。このコーパスから合計1319のターンを無作為に抜き出し、その中から接続詞、順接の接続詞、応答詞、フィラーといった TT ストラテジーの出現率を調べた。

表 2：対面会話とチャットにおけるターン交替時のディスコース・マーカーの出現数

データの性質	ターン数	イニシエーション数	イニシエーション数 / ターン数
チャット	10代	1000	41
	20代	1000	72
	30代	1000	35
対面会話（職場編）	1319	514	514/1319 (38.96%)

その結果、表 2 に示されるように対面会話では1319ターン中、TT ストラテジーとしてのイニシエーションは514回観察されたため、全体のターンの38.96%がこのようなディスコース・マーカーによって開始されていることが分かる。

一方今回データとしたチャットは、全体で3000ターンあったが、その中に観察されたイニシエーションは148回にすぎず、全体のターン数の4.93%しか現れていなかった。

従って、CMC では、ディスコース・マーカーによるターン開始は対面会話の 1 割程度に留まることとなった。この理由は、情報の重要性と TCU (Turn Construction Unit) の内部構造と関わってくると思われる。そのため次節では、自己完結型 TCU における複雑性のレベルを調べることを通して、情報として重要なものの、あるいは周辺的なものであるのかが CMC では重視されることを論じていきたい。

5 TCU (Turn Construction Unit) と Turn Projectability の定義

日本語会話の特徴として、「共話」（水谷、1993）が数多く観察されるということがしばしば論じられてきた。共話とは、ある参加者のターンを別の参加者が引き継ぎ、複数のターンで 1 つの文を構築していくというものである。そのような特徴をもつ日本語のターンについては、Turn-Projectability という特徴が、様々な研究者によって論じられている。

Szatrowski (1993) によると、共話 (Co-construction) とは前部ターン発話者と後部ターン発

話者が2人で単文、複文等を共同構築することであり、統語的展開可能性 (Syntactic Projectability) とは共話的ターンにおける後部ターンに展開する統語的カテゴリーの可能性である。また、TCU (Turn Construction Unit) とは、以下の例に示されるように、共話の際に「前半の部分」と「後半の部分」を作るターンの単位である。

例文2)

D: so if one person said he couldn't invest	「前半の部分」
→ K: I'd have to wait	「後半の部分」
(Hayashi, 1999)	

Szatrowski (1993) は、このTCUを以下のA B C Dの4つのレベルに分類している。A レベルは単文構造のものを言い、前部ターンは名詞句+主題・主格以外の格助詞やその他助詞（英語でいうと前置詞的働きをもつ助詞）、後部ターンは動詞や形容詞といった述部である。B レベルは、前部ターンが主部・主題、後部ターンが述部の場合であり、C レベルは、前部ターンが陳述副詞や接続助詞で終わるものである。またD レベルは、後部ターンが間投詞や終助詞によって発話者の伝達態度を付け加えるものである。以下は、Szatrowski (1993) が、TCUの統語的複雑性を、実際の例文を提示しながら説明した部分をまとめたものである。

<A レベル コンポーネント>

前部ターンの名詞句と後部ターンが主格以外の格助詞およびその他助詞（英語で言えば前置詞的働きをする助詞）で結ばれているもの

前部ターン：名詞句 + 「を」「に」「まで」「と」等

例文3)

- A : Tさんはなんかディシジョンみたいのをいつも人に
B : ゆだねる

<B レベル コンポーネント>

前部ターンが主部（主語や主題）、後部ターンが述部を表す。

前部ターン：名詞句+「が」「は」等

例文4)

- A : なんかパパの言い方がねー
B : もう嫌味だから

<C レベル コンポーネント>

前部ターンの陳述副詞と後部ターンの活用形が係り結びを行うもの、または前部ターンが「～たら」「～から」「～けど」などの接続助詞やテ形で終わり、後部ターンがその主節となる複文構造

例文5) 陳述副詞との係り結び

- A : そうするとこれ「知らせる」っていうのも、なんだかもしかしたら、なんか、わけたほうが

よかつたの
B : かもしれないね

例文 6) 接続助詞「たら」

A : 戻って来るのかと思ったら
B : 寝ちゃったみたい

例文 7) テ形

A : どつかの社長さんとかさ、ただ挨拶に来てさ、
B : そしたらそー見せて、

なお D レベルコンポーネントに関しては、Szatrowski (1993) の挙げたデータ中では観察されなかつたため実例は挙げられていないが次のような記述がある。

The outer D level is the most interpersonal, e.g. the attention request *nee* 'hey' connects with the final particle *ne* 'huh'.

(Szatrowski, 1993)

D レベルは最も対人関係的な配慮と関連したレベルであり、具体的には感動詞「ねえ」と終助詞「ね」とのつながり等が挙げられるという。

また Hayashi (1999) は、Szatrowski (1993) と同様に統語的 TCU に関して单文構造と複文構造に分けた上で、副詞節と主節からなる複文構造の例を挙げている。

例文 8) 理由と結果

A : ああいうのはやっぱり こーそれんでならって
 ふーそのあとねー★自分でこー
B : →自分でさらわ←な なー
A : ふーいろいろ つかう一機會が あればーこおいろいろーはってんして
 いけるんだけどもねーふーてもとにーなかつたもんだから
B : うん あいするワープロにーおぼれてしまってたわけね

この例文では理由を述べるための接続助詞で終結されている従属節に続き、主節を次の話者が述べて TCU を形作っている。

また Hayashi (1999) によると、前部ターンを発話した後、すぐに後部ターンが来ずに、両者で相互交渉した後にはじめて後部ターンが発話される現象が観察されることがある。Hayashi (1999) は、このように様子をみながら後部ターンを発言するようなストラテジーを、“bit by bit” “wait and see” ストラテジーと呼んでいる。

6 イニシエーションの代償としての自己完結型 TCU

4 節において、チャットではイニシエーションが使用されることが圧倒的に少ないことが分かつた。では、イニシエーションの代わりにターン開始部を占めているものは何であろうか。データを

観察してみると、単語や中途半端な文、従属節で1ターンを終えており、次のターンにおいて前のターンの内容を引き継いでいるもののが多かった。さらに最初のターンの長さは、対面会話におけるイニシエーションと同程度の長さを持っており、これが後続ターンの開始部として使用されていると考えられる。例えば、次のような例である。

例文9) 自己完結型 TCU

- U1→ 01 koujikun_0813: 山本じゅんいちの
 02 taketake48jp: おじさんと話そう。。。
 U2→ 03 koujikun_0813: 相性がパンジーだったらしい
 04 blast_nnys: ええええええええええ
 U1→ 05 blast_nnys: よく分からぬけど
 U2→ 06 blast_nnys: てるんだろうね w
 07 koujikun_0813: そそ w
 08 koujikun_0813: あ、ちがう w
 09 blast_nnys: またうそつかれた w
 U1→ 10 koujikun_0813: パンジーだったのを社長が勘違いして
 11 yuukeinokioku: たでま
 12 blast_nnys: おかえり w
 U2→ 13 koujikun_0813: パンジーだと思ってたのが理由らしい
 14 koujikun_0813: だから一歩間違えたら

*U1は前部ターン、U2は後部ターンを表す。

(20代 ③)

上記の例文には、3つの自己完結型 TCU が観察される。01における koujikun の「山本じゅんいちの」という発話と03での同一人物による「相性（おそらく“愛称”の変換間違い）がパンジーだったらしい」という発話は TCU として前部ターンと後部ターンを構成していると考えられる。この場合は格助詞「の」が名詞同士を結びつけ、一つの名詞句を形作っている。また05と06においては blast_nnys が「よくわからぬけど」「てるんだろうね w」と発話しているが、これも1つの文を前部ターンと後部ターンに分けて発話していると考えられる。また10で koujikun による「パンジーだったのを社長が勘違いして」というテ形止めの節に繋がる終止形の述語を探していくと、13における同一人物による次の発話「パンジーだと思ってたのが理由らしい」という部分であると考えられ、10と13はもともと主語が「社長」で「勘違いした」と「思っていた」という2つの述語が繋がれた一文であったものが、2つのターンに分けて表現されたと考えられる。

これらの TCU については、2つのターンによって1文を完成させる点と、文を途中で中止するという点において「共話」と類似しているが、前部ターンも後部ターンも同一人物の発話であるという点が「共話」とは異なっている。前部ターンに対して後部ターンを取得するのは他者である場合については、既に述べたように Szatrowski (1993) などが観察を述べている。しかし前部ターンを述べた発話者と同一人物が、後部ターンを完成させている例については記述がない。このような現象は対面会話でも観察されるものであるかもしれないが、今回データとしたチャットにおいては特に頻繁に観察された。本研究ではこういった現象を「自己完結型 TCU」と呼び、この前部ターンが後部ターンを導入するための、いわば「開始」として使用されているのではないかと考える。

では、イニシエーションの代償ストラテジーとして使用されている可能性のある自己完結型 TCU が、CMCにおいてどのような形態を持っているのであろうか。CMC のデータを、Szatrowski (1993) の分類法を修正した以下のような分類法を用いて分類した。

表3：本研究における TCU の複雑さに関する分類

レベル	前部ターンと後部ターンの関係	前部ターンの形式
① A レベル以下 (A')	前部ターンは名詞、名詞句のみ、後部ターンは助詞等	名詞、名詞句のみ
② A レベル	単文：前部ターンは名詞（句）+ 到達点、方向、共同等の意味を表す助詞、後部ターンは名詞（句）等々	名詞（句）+ {～まで、～と、～に等の} 時間・場所等の（英語で言えば前置詞に類似した役割を果たす）助詞
③ B レベル	単文：前部ターンは主題、主語や目的語の名詞（句）+ 格助詞・取立詞、後部ターンは動詞句	名詞（句）+ {～が、～を、～は等} 主格・目的格・主題助詞および取立詞
④ C レベル	複文：接続助詞、テ形を使って、前部ターンの従属節と後部ターンの主節をつなぎ合わせたもの	動詞（句）+ {～たら、～ので、～が等の} 接続助詞およびテ形
⑤ D レベル	前部ターンは陳述副詞、後部ターンはそれとの係り結び	どうやら、やっぱり等
⑥ E レベル	前部ターンは間投詞、呼びかけ等	ああ、ねえ等

* まれに後部ターンと前部ターンの役割が倒置的に入れ替わることがあるが、2つのターンの関係性は変わらないと見なす。

以上の分類に沿って、CMC と対面会話という 2 つのジャンルにおける、自己完結型 TCU および他者完結型の共話の頻度を調べたものが次の表である。

表4：CMC と対面会話における自己完結・他者完結型 TCU の頻出度

	自己完結型 TCU	共話（他者完結）型 TCU
CMC (3000T)	143 (4.7%)	11 (0.4%)
対面会話 (1319T)	7 (0.5%)	15 (1.1%)

これによると CMC 会話では自己完結型 TCU が圧倒的に多く、共話型の TCU は少ないことが分かる。対面会話では反対に、共話の割合が自己完結型の TCU より多くなり、自分の発話を自らで引き継いで完成させることは少なく、他者によりターンが引き継がれていることが分かる。

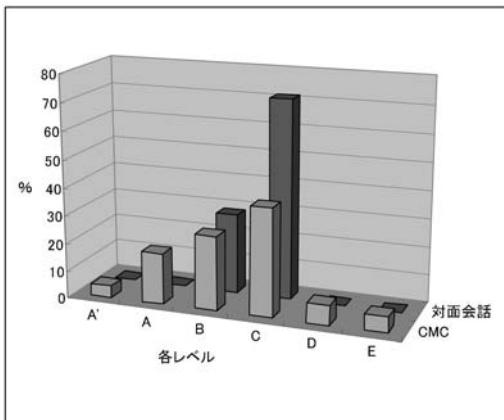
さらに、2 つのジャンルにおける A' レベルから E レベルまでの頻度を調べたものが、グラフ 1、2 である。CMC と対面会話の共通点としては、レベル C の接続助詞やテ形により複文を 2 ターン以上で TCU する現象がもっとも多く見られ、次いでレベル B の主格や目的格を表す格助詞とその述語を 2 ターン以上に分ける TCU が多いことが挙げられる。

また、グラフ 1 から次のような相違点も観察される。CMC では前部ターンと後部ターンが、名詞句レベルの構築から副詞や間投詞まで満遍なく自己完結型 TCU が出現している。また、前部ターン

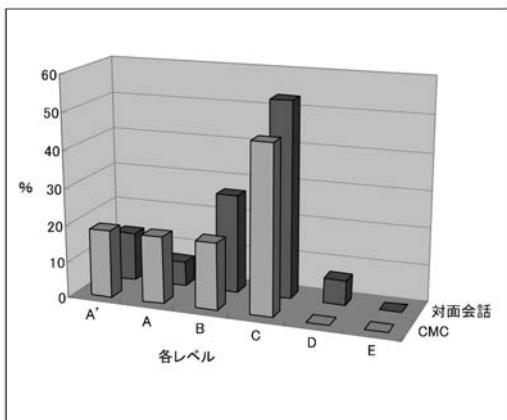
ンが名詞（句）+到達点、方向、共同等の意味を表す後置詞で構成される A レベルのものも観察され、頻度は少ないが名詞句から間投詞レベルまで広い範囲で TCU が行われていることが分かる。一方対面会話においては、B レベルと C レベルの構築に特化しており、他のレベルによる自己完結型 TCU は観察されなかった。

さらに、グラフ 2 の他者完結型の TCU については、対面会話と CMC 双方において、C レベルが多く、複文型の TCU が中心となっていると言える。この他者完結型では、対面会話のほうが TCU の出現自体も多く、また出現範囲も A' から D レベルまでを網羅している。一方、CMCにおいては出現率は少なく、副詞や間投詞レベルは出現しなかった。そのため CMC では自己完結型 TCU が優位、対面会話では他者完結型 TCU が優位であると言える。

グラフ 1：自己完結型 TCU のレベル



グラフ 2：他者完結型 TCU のレベル



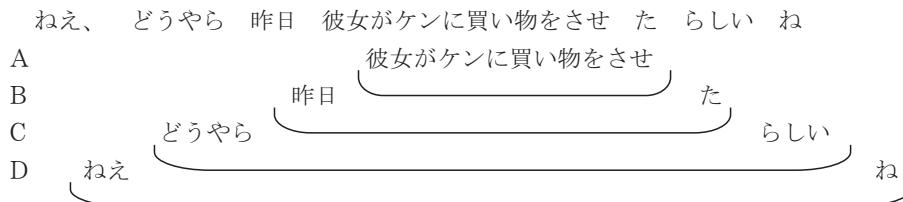
* 各ジャンルによる全頻出度を100とした場合の、各レベルのパーセンテージを示す。

以上は次の 3 点のようにまとめられる。

- ① 複文構造や格関係によるターン引継ぎが TCU の中心となる。
- ② CMC は、対面会話と比べ、自己完結型 TCU の出現率が圧倒的に高く、統語的レベルの範囲も広い。
- ③ 対面会話においては共話型 TCU の出現率のほうが比較的高く、統語的レベルの範囲も広い。

このように、CMCにおいては自己完結型 TCU が頻繁に使われており、使われる TCU の統語的構造は BC レベルといった文法的に核にあたる部分の構築を中心であり、周辺的な間投詞や副詞、名詞句などはあまり使われていない。この結果は表 2 に示したように、ディスコース・マーカーによるターン開始の少なさと関連していると思われる。CMC は lean な（無駄のない）メディアであるために、ディスコース・マーカーなどの周辺的要素より、以下に示す入れ子構造のうち、より中心部に近い主語・述語を中心に発話される傾向にある。そのため自己完結型 TCU のターン開始の TT ストラテジーにも、対面会話で使用される周辺的要素のディスコース・マーカーではなく、主語・主題のような中核的要素を用いていると考えられる。

図1)

(Szatrowski, 1993)²

また統語的形式の範囲や出現度から見ても、自己完結型 TCU は、対面会話より CMC において、言語ストラテジーとして有効に機能していると言える。

7 電子コミュニティ³ の円滑性保持と bit by bit/ wait and see ストラテジー

この節では、以上に述べたような自己完結型 TCU がチャットにおいて相互交渉上有効に働いている部分を取り上げて考察を行う。チャットにおける自己完結型 TCU の機能として、主に次の 4 点が挙げられる。

- ① 他の参加者による TCU を期待し、他者が後部ターンを取りやすい形にすることで、他者からの積極的なレスポンスや参加を期待するもの。期待する回答が得られなかった場合には最終的に本人が後部 TCU を発言する。
- ② 同時進行する他の参加者による別の会話や話題をできるだけ妨げない。
- ③ 後部ターンで、前部ターンでの発話の評価、伝達態度などの付加的情報を伝える。
- ④ エピソードの語りの場合、他の参加者からのあいづちや反応を受けるスペースを作る。

以上の 4 点について、実例を挙げながら説明していく。

7.1 他者からの積極的レスポンスを期待するもの

このタイプの自己完結型 TCU では、前部ターンを、他の参加者が後部ターンを出しやすい形にして、反応を期待するものである。このような前部ターンに対して、他者が自主的に後部ターンを発言する場合もあるが、期待する回答が得られなかった場合は、最終的に自己完結型 TCU が用いされることもある。

例文10) 他者完結型 TCU (あるメンバーが女であるか、男であるかについて)

forcefulleo: さかなおさん女性でしょ? w

forcefulleo: 永久就職すればよくね? w

n_daisuke_0125: あとはなおか

akira_part4: え? 男ちゃうん?

U1 → forcefulleo: あれさっき聞いた時女とか

U2 → n_daisuke_0125: ゆーとったな

forcefulleo: じゃあ両性ってことで

(20代 ④)

上記の例文では、forcefulleo による U1 は「とか」という引用の接続助詞であり、後部に主節

の述部が繋がることが可能な形である。それに対し他のメンバー n_daisuke_ が U2 で「ゆーとったな」と主節の述部としての後部ターンを発言している。このような他者からの TCU は対面会話では共話（水谷、1993）と呼ばれているものである。

しかしこの例では、前部ターンは他者がターンを引き継ぎ易いものとして、他者からの発言を誘発しているが、最終的に自分で後部ターンを作るといった、自己完結型と他者完結型両方の性質を備える TCU である。

例文11) 他者による共話を含む自己完結型 TCU

- 01 tamori2929: うちらのころとは
- 02 tamori2929: ちがうんだぜ
- 03 hikaru_yozola_gp: Σ ('◇'★) エエ w
- 04 kuma02together: w w w w w
- 05 tamori2929: まじでね
- 06 hikaru_yozola_gp: Σ ('◇'★!) ノエエッ!?
- 07 nyannyanzyan: こん
- Q1 → 08 mifo_mifofo: うちらのころって何時代
- U1 → 09 tamori2929: うちらんころは
- 10 isao_break: こん
- 11 tamori2929: え？？？
- U2 → 12 hi_to_mi_448664: 石器時代？
- 13 mifo_mifofo: こんばんわ
- U2 → 14 tamori2929: 安土だそ
- U2 → 15 isao_break: 安土桃山くらいじやね
- 16 mifo_mifofo: w w w w w w
- 17 isao_break: かぶた

(20代 ②)

上の例文では、Q1 における mifo_mifofo の「うちらのころって何時代？」という質問に対する答えとして、tamori2929が U1 において「うちらんころは」という前部ターンを発話している。これは「は」という主題を示す取り立て詞による B レベルの TCU と考えられるが、この主題についての述部となる部分は12, 14, 15で観察される。まず12における1hi_to_mi_448664による「石器時代？」、次に14における tamori2929本人による「安土だそ」という自己完結型 TCU、最後に15における isao_break による「安土桃山くらいじやね」である。17における「かぶた（同時発話をしまい、発言が被ってしまった）」という発言から伺えるように、isao_break は14における tamori2929の発話を確認した後に15を入力したわけではなく、15もまた09の後部ターンとして発言されていることが分かる。09での tamori2929の発言の後部ターンを他の参加者が推測し、12, 15での共話が実現していると考えられる。

Hayashi (1999) は、意味的、統語的な推測両方が、正しい後部ターンの産出を可能にしていると述べているが、09での「うちらんころは」という発話の後には、統語的には述部、意味的には時代名が来るなどを、他の参加者は推測できたと考えられる。このように、他の参加者が統語的にも意味的にも後部ターンを発言しやすいような前部ターンを出して、他者による反応や回答を交えな

がら、最終的に自己完了型 TCU を行うものも観察された。このような TCU による前部ターンは、チャット空間における “telepresence” を増大させることにも一役買っていると考えられる。CMC は仮想空間におけるメッセージの交換でありながら、生き生きとした「現実に同一空間に存在する」ような、そしてあたかも「相互交渉を行っている」という感覚を強く持つことができる。(Morningstar and Farmer, 1990; Dourish and Bly, 1992) 他のメンバーが後部ターンを引き継ぎ易いような形で前部ターンを終わらせることによって、他者による共話を期待できる。また前部ターンを、他のメンバーに後部ターンを推測させるようなクイズ形式にして、盛り上がりを期待することもできる。さらに他のメンバーによって後部ターンが出された後で、推測された内容とは全く違ったことを述べて自己完結型 TCU を形作ることで、一層空間を盛り上げることもできる。また TCU によりターンを区切って発話することは、CMC というメディアに特徴的な “telepresence” の感覚を増大させることができる。

また陳述副詞のもつ意味を使用して、後部ターンを他者に推測させた後に、自己完結型 TCU の後部ターンを言うことで、会話に盛り上がりをもたらしている例もある。

例文12) 陳述副詞による前部ターンと後部ターンの推測

- 01 rainbowrainbow10000: わかったよ～～～ぶっさいくですわ！！！
- 02 llxxll_pi_ro_ko_llxxll: (°▽°) :・:グハッ!!
- U1 → 03 rainbowrainbow10000: どうせおれなんか・・・・・・
- R1 → 04 vv_kae_orange_vv: 開き直りかよ w w w w
- RtoR1 → 05 llxxll_pi_ro_ko_llxxll: (〃^▽^) o_彡☆あはははははつ
- R2 → 06 rainbowrainbow10000: おれなんか・・・・・・
- R3 → 07 mrs_dear_chan: いじけか。。。 〽 (-ゞ-` ;) 〽 ャレヤレ
- R4 → 08 vv_kae_orange_vv: つか「おれなんか」って言うてる時点で男前ちやうやん
- 09 w w w
- U2 → 10 rainbowrainbow10000: 金があるだけの男なんだ～～

(30代 ⑤)

上記の例文では「どうせ～なんか」という陳述副詞と係助詞によって前部ターンが構成されている。「どうせ」という副詞は「どちらにしても結論や結果は決まっており、個人の意志や努力で変えることができないといった、話し手の諦めや投やりな態度を表す、望ましくないことがらが続くことが多い(『日本語文型辞典』より)」という。従って「どうせおれなんか」という言葉に続くネガティブな後部ターンを予想した他の参加者は R1～R4 で rainbowrainbow10000 の諦めや投やりな態度に対する反応をしている。表現内容は笑いからコメント、評価まで多様であり、他の参加者の反応がかなり活発であることが分かる。最後に 10 で rainbowrainbow10000 は 03 の前部ターンに対する後部ターン、いわば正解を出しているが、陳述副詞が想起させる内容と違い、10 は「金があるだけの男なんだ～」というポジティブな内容を含むものとなっている。前部ターンを発言した時点で rainbowrainbow10000 がこのような後部ターンを用意していたかどうかは分からぬが、他のメンバーによる後部ターンの後に、期待を裏切るような内容の自己完結型 TCU の後部ターンを加えることで、一層場を盛り上げている。このように TCU を使うことで会話が生き生きとしたものになり、telepresence を増大したやりとりを行うことに成功している。

7.2 同時進行する他のメンバーの会話を妨げない

CMCでは、多くの話題が交差しながら会話が進んでいく。そのためにあまりにも長いターンは同時進行する他の話題の進行を妨げることとなる可能性がある。複文構造を持つTCUなどの場合、2つ以上のターンに分けることによって、ターンがあまり長くなりすぎるのを防いでいる。そのために、他の話題が挿入されることも可能になっている。

例文13)

- 01 forcefulleo: 男はNEETだと死だけど
- 02 forcefulleo: 女性はNEET許されるからなあ OTL
- 03 osumashi_osushi: はい ドモモつと
- 04 prgr505: akiraさん・・・・。
- 05 akira_part4: はい。
- 06 akira_part4: PMします。
- 07 plus_ion_0: おすすおは～ん
- 08 forcefulleo: てらw
- 09 vestax_7: さっきのニートアレルギーさんがまたきたりしてね
- 10 forcefulleo: w w w w
- 11 osumashi_osushi: やあ ヴォルちゃん
- 12 vestax_7: いってら
- 13 osumashi_osushi: tr -
- 14 forcefulleo: 我は女性のNEETは許すよ? w
- 15 akira_part4: いや。メインには残るんですけど。
- 16 vestax_7: カジ手伝いさんがいますからね
- 17 vestax_7: カジヒデキさんもいますからね
- 18 prgr505: 誰と?akiraさん
- 19 osumashi_osushi: 女のニートは
- 20 akira_part4: もうPMを送った件について
- 21 osumashi_osushi: 家事手伝いと言う称号に変換される
- 22 forcefulleo: そうそう w w w
- 23 forcefulleo: あと嫁修行とかw
- 24 vestax_7: そうですね

(20代 ④)

上記の例文では04, 06, 08, 12, 15, 18, 20でakira_part4が他のメンバーと個人的な話題PM(Private Message)について語っている。しかしそれと同時に「女のニート」についての話題も重複している。19, 21のOsumashi_osushiによる発話は主題を表す取り立て詞「は」によるBレベルのTCUであり、「女のニートは、家事手伝いという称号に変換される」という発話になる。19と21を一度に入力せずに、2つのターンに分けたことによって、間にakira_part4によるPMの話題も続行することが可能となっている。つまりターンを細かく区切ってTCUを行うことにより、同時進行する他の話題の進行を妨げず、話題が重なって共存する状態を維持することができ、一人の発話者による空間の独占を防ぐこともできる。このようにCMCでは、多くの話題が交差しなが

ら会話が進んでいく。(Werry, 1996) そのため、上記の例文で示したように、TCUにより一度に表示されるターンを短くすることも、他の話題を同時進行させるために有効であろう。

7.3 重要な情報は前ターン、重要でない情報は後部ターンで付け足す

このタイプの TCU は対面会話と同じような側面を持ち、重要な情報を述べた後に、あまり重要な情報を付け足すものである。

例文14)

- 01 sho16ijuin: まだ頭痛くないし
- 02 tamori2929: ぶつとぶぜ
- 03 ami_sweetpeachpye: こんちゃ・ヽ(・▽・)ノ
- 04 mifo_mifofo: たのしそー
- 05 tamori2929: 大丈夫だよ
- 06 isao_break: うーん
- 07 sho16ijuin: こんばんむ
- U1 → 08 tamori2929: 基本的に市販薬はそんなにつよく
- U2 → 09 tamori2929: 処方されてないから
- U3 → 10 tamori2929: って
- U4 → 11 tamori2929: まじめになってみる
- 12 kuma02together: 同感 w

(20代 (2))

この例文では「基本的に市販薬はそんなに強く処方されてないから」という08～09のTCUが主な情報であり、10～11の「ってまじめになってみる」は08～09に関して、評価を表すメタ・ディスコース的な表現であると考えられる。このように自己TCUはメタ・ディスコース的な評価や発話者の伝達態度を伝えるために、付け足し的な情報として使用されることもある。

CMCでは、ターンを細かく区切ってTCUを行うことにより、同時進行するメンバーの話題を妨げず、話題が重なって共存する状態を維持でき、一人の発話者による場の独占を防ぐこともできる。また電報と同じように、一度に発言する情報量の限界があるために、重要な基幹情報を最初のターンで適切なスロットに入れておき、後部ターンでその基幹的な情報に付加的情報を加えるといったこともできる。ターンを前部と後部に分けることによって相互交渉上、意味的に入るべき場所に発言の一部を入れておき、誰に対する発言か、そしてどの話題と結束性を持つ発話であるのかをいつたん示しておく。そしてその後にいつたん出した発話の一部を引き継ぎ、全文を徐々に作り上げていくことが可能になる。

7.4 エピソード語りにおいて、他の参加者からの反応を受けるスペースを作る

以下は、TCUが他の参加者からの反応を受けるスペースを作っている例である。

例文14)

- U1 → 01 intel_haitteru_lo_ol: 電車とかでさ
- 02 end_of_the_zoro_king: うん

- U2 → 03 intel_haitteru_lo_lo: ヤニくさーい女子高生のネエちゃんとかがいるわけだ
 04 end_of_the_zoro_king: w w w
 U3 → 05 intel_haitteru_lo_lo: そいつらは
 U4 → 06 intel_haitteru_lo_lo: 香水も併用してるから
 07 end_of_the_zoro_king: 煙草を吸う女はねーな w
 U5 → 08 intel_haitteru_lo_lo: もう地獄絵図のような臭いなわけだ。

(10代 ①)

上記の例文ではintel_haitteru_lo_loによる「女子高生の匂い」についてのエピソードを語っている場面であるが、その語りはU1~U5までの5ターンに渡っている。その語りが終了するまでにend_of_the_zoro_kingによるエピソードに対する反応が02のあいづち「うん」、04の「w（笑いを表す）」、07の共感的コメント「煙草を吸う女はねーな w」に挟まれている。このようにCMCにおけるエピソード語りは一度に入力されて語られることはなく、多くのターンにまたがって区切られており、その間に他のメンバーからのあいづちや反応を含むことが多い。

このようにCMCにおけるエピソード語りは、間に聞き手数人からの反応が逐一織り込まれ、インターラクションが十分なされている場合が多い。また連体止めなどでターンを細かく区切ってTCUを行うことにより同時進行するメンバーの話題を妨げず、話題が重なって共存する状態を維持でき、一人の発話者による場の独占を防ぐこともできる。さらに他のメンバーからの反応をふんだんに取り入れることによって、エピソード語りでありながらも他の参加者と一緒に話を作り上げているような印象を作り上げることができる。

8 まとめ

本研究では、対面会話と違う特徴を持つメディアであるCMCにおけるターンテイキングの在り方を、TCUという発話をいくつかのターンに分ける現象に焦点を当てながら分析した。データとしては、「yahoo chat」のうち10代、20代、30代の部屋からそれぞれ1000ターンを抽出した。まずターン交替後の発話開始部に現れる接続助詞、フィラー、応答詞などのディスコース・マーカー「イニシエーション」に着目し、対面会話と比較した。対面会話のデータを『男性の言葉職場編』から抜き出して比較検討した結果、CMCにおいては「イニシエーション」の使用が極端に少ないことが分かった。すなわち対面会話では全ターンの38.96%の開始部においてディスコース・マーカーなどの「イニシエーション」が使用されるのに対し、CMC会話においては全ターンの4.93%にしか観察されなかった。即ち、CMCにおいては、ディスコース・マーカーがTTストラテジーとして使用されることが非常に少ないのである。

CMCにおいてディスコース・マーカーの代わりにTTストラテジーとして使用されている表現を探したところ、TCU (turn construction unit) の前部ターンと後部ターンが分けて発話されていることが多く、多くの話題の開始部において、前部ターンがそのままTTストラテジーとなっていた。

そういうTTストラテジーとしての前部ターンを詳細に観察すると、まず前部ターンの中には統語的に複雑なものが少なく、名詞句+後置詞、名詞句+主語・主題を表す格助詞、テ形等比較的単純なものが殆どであり、Szatrowski (1996) の言う玉ねぎ構造のうち、中心部がTCUになっているものが多く、伝達態度などの周辺的要因はあまり含まれないことが分かった。

またTTストラテジーとしてのTCUの機能面を分析したところ、チャットというコミュニティ

を活発化させ、生き生きとしたものにするために、このような前部ターンが使われていることが分かった。前部ターンを主題と取り立て助詞「は」などで終えることによって、他者からの反応を引き出し、盛り上がりを作り出すこともできる。またターンを区切って出すことによって、同時進行する他の参加者の発話を妨げないようにすることもできる。またエピソード語りの場合も、テ形でターンを区切ってつないでいくことで、他者からの反応を期待することができ、同じ空間で話しているかのような臨場感を作り出すことができる。

こういった言語表現は、CMCが電報のようにleanな（無駄のない）コミュニケーションを志向すること、タイミングが重要視されるメディアであること、同一線上性にしかメッセージを配列できないという特徴に影響を受けていると考えられる。つまりイニシエーションなどディスコース・マーカーをあまり使用しないことや、前部ターンに複雑なものが少ないことは、キー入力にかかる手間を考えたためである。また入力したメッセージがサーバーを経由して表示されるまでに時間がかかり、どの発話がどの発話に対するものなのかが明確でないために、文法的完成度より発話のタイミングが重要視され、1ターンが短くなる傾向にある。そのため、TCUによって少しづつ重要な情報から出されることになる。またCMCでは、対面会話のもつ空間共有性、可視・可聴性、共時間性が欠けている。それを補うために、ターンを短くして他者に発言を譲り、他者の反応をふんだんに取り入れることのできる短いターンやTCUによるターン構築が、代償ストラテジーとして有効に機能していることが分かった。

注

1. 本論文における「あいづち」は、「あー」や「うん」といった形式表示上のあいづちであり、フィラーとの機能上の区別は行っていない。
2. Szatrowski (1993) の記述による図のアルファベット表記部分を、筆者により日本語表記に表示しなおしたもの。
3. 山口 (1999) では電子コミュニティの定義について「共通の目的や関心事などをもった人たちが集まり、コミュニティを形成し、情報交換を行い、ネットワーク上の様々な共同作業を行う」CMCでのコミュニティを電子コミュニティと呼んでいる。Yahoo Chatではyahooメッセージジャーにログインした上で、チャットルームのアイコンによりチャットシステムに入り、18のカテゴリーから自分の入りたい部屋を選択することになる。そのため今回対象としたデータは全て「出会い系」というカテゴリーから年代を選んだものであるから、共通の興味をもつ人が集ったCMCでのコミュニティと考えられる。

参考文献

- Boomer, D. S. (1965) Hesitation and grammatical encoding. *Language and Speech* 8.148-158.
- Chafe, W.L. (1982) Integration and involvement in speaking, writing, a and oral literature. In D. Tannen (ed.), *Spoken and written language: Exploring orality and literacy. Advances in Discourse Processes Series 6*. Norwood, NJ: Abex, 35-53

- Cherny, L. (1999) Medium effects: Turn-Taking and Back Channels. In L.Cherny (ed.), *Conversation and Community*. CSLI Publications Stanford, CA, USA. 149-198
- Clark, H. H., & Brennan, S. E. (1991), Grounding in communication. In L. B. Resnick, J. Levine, & S. D. Behrend (ed.), *Perspectives on Socially Shared Cognition*, 127-149 Psychological Association.
- Dourish, P. and Bly, S., (1992) Portholes: Supporting awareness in a distributed work group, *Proceedings of ACM CHI 1992*, 541-547.
- Fox, B.A., Hayashi, M. and Jasperson, R. (1996) Resources and repair: A cross-linguistic study of syntax and repair. In E. Ochs, E.A. Schegloff and S.A. Thompson (ed.), *Interaction and Grammar*, 208-214
- 林大（代表）(1990)『日本語教育ハンドブック大修館書店』455-458
- Harris, Z. (1951) *Methods in Structural Linguistics*, Chicago
- Hayashi, M. (1999) Where Grammer and Interaction Meet: A study of Co-Oaricipant Completion in Japanese Conversation, *Human Studies* 22 (2/4), 475-498.
- 初鹿野阿れ (1998)「発話ターン交替のテクニック 一相手の発話中に自発的にターンを始める場合ー」『東京外国语大学留学生日本語教育センター論集 24』東京外国语大学留学生日本語教育センター.
- Herring, S. (1996) Gender and democracy in computer-mediated communication. *Computerization and Controversy*, 2nd ed., 476-89. New York: Academic Press
- Herring, S. (1994) Politeness in computer culture: Why women thank and men flame. In M. Bucholtz, A. Liang, L. Sutton, and C. Hines (eds.), *Cultural Performances: Proceedings of the Third Berkeley Women and Language Conference*, 278-94. Berkeley: Berkeley Women and Language Group.
- Herring, S. (1999a). Interactional coherence in CMC. *Journal of Computer-Mediated Communication* 4(4). Special Issue on Persistent Conversation, T. Erickson (ed.).
<http://www.ascusc.org/jcmc/vol4/issue4/>
- King, S. (1996). Researching Internet communities: Proposed ethical guidelines for the reporting of results. *The Information Society*, 12 (2), 119-27
- Labov, W. (1966). *The Social Stratification of English in New York City*. Washington, D.C.: Center for Applied Linguistics.
- Learner, G. A. (1991). *On the Syntax of Sentence in Progres*. *Language in Society* 20: 441-458.
- 南不二男. (1997)『現代日本語研究』三省堂
- 水谷信子. (1993)「『共話』から『対話』へ」『日本語学12/4』明治書院, 4-10.
- Morningstar, C. et Farmer, F. R. (1990). The Lessons of Lucasfilm's Habitat. On-Line Publication, (also published in: M.Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, 1991). “<http://sunsite.unc.edu/pub/academic/communications/papers/habitat/lessons.txt>”
- 村上惠・熊取谷哲夫 (1995)「談話トピックの結束性と展開構造」『表現研究 62』101-111.
- 西野容子 (1993)「会話分析について—ディスコースマーカーを中心として—」『日本語学12/5』89-96.
- Ono, T. and Toshida, E. (1996). A study of co-construction in Japanese: We don't finish

- each other's sentences. In N.Akatsuka, S. Iwasaki and S. Strauss (Eds.) *Japanese/Korean Linguistics 5*. Stanford: CSLI, 115-130.
- Sacks, H. Schegloff, E. A. and Jefferson, G. (1974). A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation. *Language* 50 (4), 696-735.
- Schank, R. & Abelson, R. (1977) *Scripts, plans, goals, and understanding: An inquiry into human knowledge structures*. Hillsdale, NJ: LEA Publishing.
- 佐久間まゆみ, 杉戸清樹, 半澤幹一編 (1997) 『日本語の文章・談話』, おうふう
砂川有里子・駒田聰・下田美津子・鈴木睦・筒井佐代・蓮沼昭子・ベケシュ アンドレイ・森本順
子 (1998) 『教師と学習者のための日本語文型辞典』くろしお出版.
- Szatkowski, P. (1993) Syntactic Projectability and Co-Participant Completion in Japanese Conversation, *Berkeley Linguistic Society* 28, 315-326.
- 寺村秀夫・佐久間まゆみ・杉戸清樹・半澤幹一編 (1990) 『ケーススタディ日本語の文章・談話』
おうふう
- Werry, C.C. (1996) Linguistic and interactional features of Internet Relay Chat. In S. Herzing (ed.), Computer-Mediated Communication: *Linguistic, Social and Cross-Cultural Perspectives*, 47-63. Amsterdam: John Benjamins
- 吉野ヒロ子. (1998) 「現実の十分な複雑さ—チャット (IRC) という意味領域—」『ソシオロジカル・ペーパーズ』(早稲田大学大学院院生研究会), 61-72.

Turn-Taking Strategy in Japanese CMC

Amino, Kaoru & Matsumura, Yoshiko

Summary

IRC (Inter Relay Chat) falls under the form of media called CMC (Computer-mediated communication); however, this form of media lacks such features as co-presence and simultaneity (Lark and Brennan, 1991). Therefore, CMC is said to be a limited form of media, compared to face-to-face communication (King, 1996).

With regard to CMC, studies on turn-taking systems have been examined in the Western context. Hence, in this paper, I would like to argue that, to some extent, Japanese CMC has its own turn-taking system.

One of the unique characteristics of the Japanese turn-taking system is the co-construction of turns by more than two participants, in which one of the participants utters only the former part of the statement, anticipating that the latter part will be completed by the other participants (Mizutani, 1993). In Japanese, co-construction is possible partly because of the language's syntactic structures, in which syllables can easily be attached one after the other. This type of construction is called turn-projectability and the individual part of a sentence is called TCU (Turn Construction Unit; Szatrowski, 1993). Focusing on TCU, this paper studies how a turn is taken and examines how turn-taking in IRC is different from that in face-to-face communication.

On the basis of 3000 turns extracted from the IRC of "Yahoo Japan," I first counted the frequency of turn-taking strategy by *initiations*, such as connectives, fillers, and responsive markers as discourse markers, and then compared it with the frequency of turn-taking strategy found in face-to-face communication. Consequently, it was clarified that the *initiations* in CMC are not as frequent as they are in face-to-face conversation. A further observation of the data showed that TCU tends to appear instead of *initiation*.

Through a qualitative analysis of each TCU, it can be said that primer turn, which ends in the topical marker "*wa*," draws a response from other participants in the cyber community and makes the community livelier. Furthermore, in the case of a narrative, a participant connects each turn by using the conjunctive suffix "*-te*," in order to draw the other's response to the story, thus contributing to the vividness of communication in cyber space. In conclusion, TCU effectively compensates for the leanness of CMC, and the various TUC can be unique and powerful tools for turn-taking strategy in Japanese CMC.