

ちょっとおもしろくなる話

日本語と中国語の違いから

定延利之（京都大学）

キーワード：わたしのちょっと面白い話、体験、知識、タイミング

1. はじめに

本講演者は 10 年前から「わたしのちょっと面白い話」コンテストという催しを開き (<http://www.speech-data.jp/chotto/>)、さまざまな日本語母語話者の 2~3 分程度の「ちょっと面白い話」を収集しては、(一部は日本語だけでなく英語・中国語・フランス語・ロシア語も加えた) 字幕付きビデオの形で、「わたしのちょっと面白い話」コーパスとして、インターネット上に公開している (<http://www.speech-data.jp/chotto/history.html>, 以下「面白い話コーパス」)。さらに、5 年前からは日本語の母語話者だけでなく学習者にもコンテストの門戸を開き、これまでにアメリカ・イギリス・インド・インドネシア・オーストラリア・カザフスタン・カナダ・韓国・スペイン・タイ・台湾・中国・ドイツ・トルコ・ハンガリー・フランス・ブラジル・ベトナム・ベルギー・メキシコ・ロシア（五十音順）の日本語学習者からのエントリーを受け付けている。収録話数は現在のところ日本語母語話者によるもの 249 話、日本語学習者によるもの 228 話である（表 1）。

<表 1> 「面白い話コーパス」の現時点での内訳

回（年度）	母語話者作品数	学習者作品数	字幕
第 1 回 (2010)	17	—	日本語+英中仏
第 2 回 (2011)	72	—	日本語
第 3 回 (2012)	43	—	日本語
第 4 回 (2013)	44	—	日本語+露
第 5 回 (2014)	11	51	日本語
第 6 回 (2015)	23	52	日本語
第 7 回 (2016)	11	42	日本語
第 8 回 (2017)	12	63	日本語
第 9 回 (2018)	16	20	日本語
通算	249	228	

このコーパスは法律上のさまざまな問題をクリアしており、学術目的であれば、誰でも自由に音声・動画・字幕を、話し手はもちろんのこと本講演者にも断り無くダウンロード・使用できる。(詳細は定延編(2018)・Sadanobu(2018)を参照されたい。)

そこで明らかになってきたことの一つは、人々が語る「面白い話」には、個人差を超えた言語文化差があるということである。たとえば、中国語で話せば面白い話でも、日本語で話せばどうなるかはわからない。本講演では、まず、面白い話を研究する意義を述べた上で（第2節）、日本語の面白い話の特徴について、特に中国語と対比しながら、内容（第3節）と話し方（第4節）の2面にわたり紹介したい。

2. 「面白い話」を研究する意義

本講演者が関わっているコンテストやコーパスは、大規模コーパスではとかく見落とされがちな、きもちのこもった音声言語の発掘に特に威力を発揮する。だが、本講演者のそうした企画を別にしても、「面白い話」の研究は一般に、芸術的・民俗的意義、学問的意義、社会的意義など、さまざまな意義を有している。ここではそのうち、今日の世界的な情勢に鑑み、また、第2言語学習という文脈を考慮して、特に重要と思えるものを紹介しておく。それは、「面白い話」の研究は、「言語とは情報伝達のツールだ」という考えの限界を露呈させてくれる、ということである。

「言語とは情報伝達のツールだ」という考えは、学問的に妥当性を欠いているが（定延 2016a）、ここで注目したいのは、この考えが、学問的当否を別としても、人々を不幸にする考えだ、ということである。このことを手短かに説明しておこう。

もしも日本語が単に、情報をやり取りするためのツールに過ぎないのなら、日本語は、より広く流通している英語に劣る、乗り捨てられるべきものでしかない。また、新しく乗り換えられる英語にしても、ただのツールであるから、英語社会の人々の文化や歴史に興味を示す必要は一切無いということになる。ツールの言語観がはらむ問題点を指摘した宮岡(2015)では、「言語は情報伝達の道具だ」というツールの言語観が、世界の諸言語の衰退・消滅に拍車をかける旨が述べられている。こうした流れを少しでも食い止めようとするなら、「言語は情報伝達の道具以上の何であるのか」を、具体的に示す必要があるだろう。そして先ほど述べたように、中国語で話せば面白い話でも、日本語で話したらどうなるかはわからない。つまり言語は、情報伝達の道具以上の、「各言語社会に息づく「面白さ」のセンスが宿る場」である。

日本語を学ぶということは、たかだか1億人程度にしかつながらないスマホをわざわざ手間暇かけて買うことではない。スマホは、より便利なものになり換えれば良いだろう。だが、言語はそういうものではない。それは日本語の「面白い話」を楽しめるセンスを身につけるといこと、これまで気づかなかった「面白さ」を楽しめるようになるということである。「面白い話」の研究は、そうしたセンスや、当該の言語（つまり日本語）ならではの語り口を明らかにすることを通して、学習者に「日本語の社会は面白い。日本語も面白い。日本語を学んでよかった」と感じさせようとするものである。

3. 日中の「面白い話」の内容上の違い

ひとことで言えば、日本語母語話者には「面白い体験談」への強い傾斜が見られる。このことを以下、3点に分けて述べる。

3. 1 体験談のみを語るのか、ジョーク・小噺も語るのか

まず、話し手が語り得る「面白い話」を、ジャンルの観点から2つに分けておきたい。そのうち1つは、自分や近い人々の身に現実に起こった体験の語り（以下「体験談」）である。もう1つは、たとえば「乗っていた船が難破して、男が一人、無人島に流れ着いたが……」というような、語り手と無関係な（そしてしばしば架空の）人物についての物語（以下「ジョーク・小噺」）である（表2）。（それ以外に、たとえば情操教育のために大人が子供に読み聞かせる「寓話」などはここでは省いてあることを断

っておく。)

<表2> 話し手が語り得る「面白い話」の分類

内容	ジャンル	体験談	ジョーク・小噺
(話し手の判断では) 面白さがある		A	B

表2では、話し手が語り得る「面白い話」が、体験談(A)とジョーク・小噺(B)に2分されている。AとBに関して、日本語はある特徴を持っている。中国語母語話者と比べると、というより、他言語母語話者と比べると、と言うべきかもしれないが、日本語母語話者は、ジョークや小噺(B)を語ろうとしない。日本語母語話者が打ち興じるのは、もっぱら体験談(A)である。この特徴は、文字言語(大島 2011)・音声言語(山口 2018)の別を問わず観察されるものである。たとえば他言語母語話者の話を収録し始めた第5回(2014年度)の「面白い話コーパス」を見ると、他言語母語話者による全51話中、ジョーク・小噺は「本当のロシアの男の話」(31番)・「3人のスイス人農夫」(34番)・「まるこちゃん」(55番)・「大統領」(56番)・「夫婦」(64番)・「勇気」(65番)・「並ぶ」(81番)・「クリスマス」(100番)の8話があり、特に珍しいというものではないことがわかるが、これらは日本語母語話者による話には1話も現れていない。

ジョークや小噺は、日本語社会にも無いわけではなく、「落語」「漫才」として存在している。だが、大衆芸術(プロによる一般人向けの芸術)ではなく、限界芸術(「替え歌」「落書き」のような一般人による一般人向けの芸術、鶴見 1960)としては、発達していない。語用論者・山口治彦氏はこの傾向を、日本語社会では私的な領域に世界観という公的なものを持ち出しその一致を確かめ合う必要が無いことに因ると分析されている(山口 2018)。

3. 2 体験談は、面白いものだけを語るのか、面白くないものも語るのか

日本語母語話者の「面白い体験談」志向は、以上に述べたものとは別の形で観察することもできる。ここで便宜上、表2を拡大し、「(話し手の判断では)面白さが無い」という欄を加えてみよう(表3)。

<表3> 表2に「(話し手の判断では)面白さが無い」欄を加えたもの

内容	ジャンル	体験談	ジョーク・小噺
(話し手の判断では) 面白さがある		A	B
(話し手の判断では) 面白さが無い		C	D

表3では、「(話し手の判断では)面白さが無い」話が、「体験談か、それともジョーク・小噺か」という観点から、体験談(C)、ジョーク・小噺(D)に二分されている。

以上のように分類された4種の話A~Dのうち、Dが語られにくいことは、誰でもすぐわかるだろう。というのは、ジョーク・小噺は本来的に娯楽的な、面白さを志向したものだからである。話し手が自ら「面白さが無い」つまり出来が悪いと判断するジョーク・小噺(つまりD)を語るのは、センスの悪い人物をわざと演じるような、特殊な場面と考えられる。

実は、同じことはCについても言える。語られる体験談は(少なくとも話し手にとっては)面白いも

の(A)でなければならないということが、(英語を題材とされているがおそらく)言語を問わず一般的な形で論じられている。具体的に言うと、会話の中で或る者が体験談を語り始めると、他の人間が口をはさむこともあるとはいえ、発言権は自動的に語り手に戻ってくるという旨を、会話分析の始祖・サックスは述べている(Sacks 1992: II, 3-5)。そして、このことをふまえてラボフは、語られる体験談は、こうした発言権の自動割り当てを「それだけのことはある」と皆が納得するような、面白いものでなければならないと述べている(Labov 2001: 66)。

3.3 文法への浸透?

日本語母語話者の「面白い体験談(A)志向」は、面白いジョーク・小噺(B)との対比(第3.1節)や、面白くない体験談(C)との対比(第3.2節)とは別の形でも見られると考えられる節がある。それは文法への浸透である。ラボフが論じているのはマナーのレベルであり、仮に面白くない体験談を語っても、聞き手は完全に理解する(その上で[退屈な人]などと印象を持つ)。だが、ここで述べるのは文法のレベルであり、違反すれば聞き手は理解しない。例として(1)(2)を挙げる。

(1) [怪談ろくろ首の映画を観ていて、途中から来た知人に説明]

a.??この子、ときどき首が長い。 7/25/42

b. この子、ときどき首が長くなるの。 45/15/14

(2) [うるさい隣客を店員に注意してもらう]

a. あの人、さっきからときどき声が大きいの。注意してもらえる? 35/22/17

b. あの人、さっきからときどき声が大きくなるの。注意してもらえる? 26/25/27

例(1b)(2b)いずれにおいても、頻度を表す語「ときどき」が、状態表現(「首が長い」「声大きい」)を修飾している。しかし、頻度とはデキゴトの時間的分布であり、かつ、状態はデキゴトではないので、頻度を表す語と状態表現は一般には結びつかない。それが例(1a)の自然さが低い(大東文化大学の学生74人を対象としたアンケート調査(2017年施行)で「自然」は7人、「不自然」は42人、「どちらとも言えない」が25人)理由である。文を自然にするには、述語を状態の表現(「長い」)から、変化というデキゴトの一種の表現(例(1b)の「長くなる」)のように変更する必要がある(「自然」45人、「不自然」14人、「どちらとも言えない」15人)。

だが、状態それ自体はデキゴトではないものの、「状態を体験すること」は立派なデキゴトである。つまり状態表現が文字通りの状態表現ではなく、状態を体験するという体験の表現であれば、頻度の語とは結びつく。それが例(2a)で(「自然」35人、「不自然」17人、「どちらとも言えない」22人)、かえって例(2b)の「大きくなる」よりも好まれる(「自然」26人、「不自然」27人、「どちらとも言えない」25人)。

このように、文が体験表現とイメージされ、状態が状態体験というデキゴトとして解釈され得るのは、その体験が面白い(他者に語るに足る、reportableな)場合に限定されている。体験が面白いとは、つまるところ、環境から体が受ける刺激がものすごいという強烈な「体感」か、あるいは、謎の環境に向かっていく冒険という強烈な「探索」かが、中核になっているということである(定延2002;2008;2016b)。例(1)と例(2)が違えているのは強烈な「体感」の有無である。観ているテレビ画面の中で首が通常より長いということは、あまり強い体感ではないが、店員に言わねばならないほどの、近くでの大きな物音は嫌悪や恐怖のきもちと直結する、強い体感である。「探索」の例として次の(3)を挙げる。

(3) [ジェットコースターから降りてきてひとこと] 本当にこわいところもときどきあったけど、まあ楽しかった。

1 周の場合 27/30/17

3 周の場合 15/26/33

ここでは、頻度を表す語「ときどき」が、状態表現「本当にこわいところもある」を修飾している。そして、その自然さは、ジェットコースターを 1 周して降りてきた発言の場合は比較的高いが（「自然」27 人、「不自然」17 人、「どちらとも言えない」30 人）、サービスで 3 周ノンストップで乗せてもらった後の発言としては比較的低い（「自然」15 人、「不自然」33 人、「どちらとも言えない」26 人）。2 周目は 1 周目より、3 周目は 2 周目よりワクワクしない、つまり「探索」の意識がかき立てられないからである。

このように「体験談の面白さ」は、日本語では、文の自然さにさえ影響を与え得る。

4. 日中の「面白い話」の話し方におけるの違い

話の面白さは、内容だけでなく、話し方によっても大きく異なり得る。そして日本語母語話者と中国語母語話者は、面白い話を語るやり方においても異なっている。ここでは、特にタイミングについて、羅希氏（中山大學）との進行中の共同研究（羅・定延 2018）の一部をごく簡単に紹介しておく。これは、日本語社会の「漫才」と中国語社会の“相声”がよく似ていることに着目した研究で、双方で通用するネタ（例(4)(5)）を用意して、ボケ役（乙）の発話の好まれるタイミングを計測したものである。

(4) 甲：そのサルが、そうそう、奥さんお元気ですか？

乙：おい！

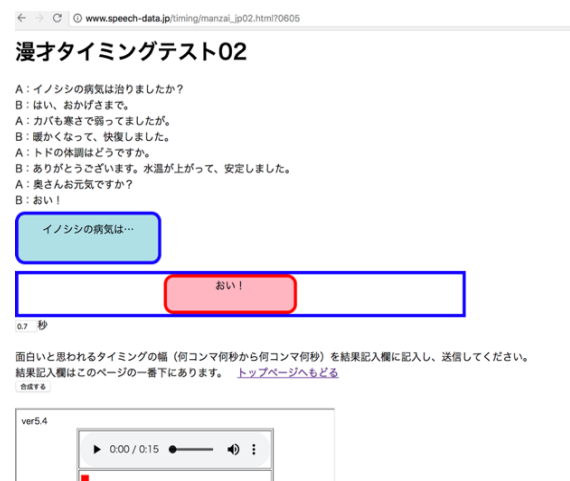
(5) 甲：那个猴儿啊，哦对了，最近您爱人身体好吗？

乙：去！

対面式録音ブース（画像 1）を利用して、甲・乙の音声を別々に収録した上で、本講演者の研究プロジェクトで開発した対話音声合成ツール（http://www.speech-data.jp/timing/manzai_jp01.html）（画像 2）を利用して、好ましい乙発話のタイミングを計測した。



<画像 1> 対面式録音ブース(YAMAHA AVITEX)



<画像 2> 対話音声合成ツール

実験参加者は、(i) 漫才は聞くことがあるが相声に接したことは無い日本語母語話者 24 名、(ii) 相声は聞くことがあるが漫才は聞いたことが無い中国語母語話者 22 名、(iii) 漫才と相声を両方とも聞くことがある、中国語を母語とする日本語学習者 21 名、計 67 名である。

結果は、多くのネタの型の場合、日本語母語話者は中国語母語話者より遅いタイミングを好むが、一部の型では両話者に差が見られなかった。日中の差と共に、ネタの型について、さらに考察を深める必要がある。

付記

実験やそれに先立つ実験刺激音声作成に関わって頂いた匿名の協力者諸氏に感謝する。発話タイミング調整ツールの開発については田畑安希子氏にお世話になった。お名前を挙げて謝意を表したい。本講演は、日本学術振興会の科学研究費補助金による挑戦的萌芽研究 15K12885・基盤研究(B)17KT0059、国立国語研究所の共同研究プロジェクト「対照言語学の観点から見た日本語の音声と文法」「日本語学習者のコミュニケーションの多角的解明」の成果を含んでいる。

参考文献

- 大島希巳江(2011)「日本人がおもしろいと感じる話の傾向——日本一おもしろい話プロジェクト (2010年4月～2011年3月)の結果と分析」『笑い学研究』, 18, 14-24.
- 定延利之(2002)「「インタラクションの文法」に向けて——現代日本語の疑似エビデンシャル」『京都大学言語学研究』, 21, 147-185.
- 定延利之(2008)『煩惱の文法——体験を語りたがる人びとの欲望が日本語の文法システムをゆさぶる話』筑摩書房.
- 定延利之(2016a)『コミュニケーションへの言語的接近』ひつじ書房.
- 定延利之(2016b)『煩惱の文法——体験を語りたがる人びとの欲望が日本語の文法システムをゆさぶる話 [増補版]』凡人社.
- 定延利之 (編) (2018)『限界芸術「面白い話」による音声言語・オラリティの研究』ひつじ書房.
- 鶴見俊輔(1960)「芸術の発展」阿部知二・小田切秀雄・清水幾太郎・竹内好・富永惣一・日高六郎・南博 (編)『講座現代芸術 I 芸術とは何か』, 201-264, 勁草書房.
- 宮岡伯人(2015)『「語」とはなにか・再考——日本語文法と「文字の陥穽」』, 9-10, 三省堂.
- 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 (2018 編) , 36-76.
- 羅希・定延利之(2018)「ユーモアを生み出すための日中の「間」——ボケとツッコミのタイミングに関する考察」『日中言語研究と日本語教育』 11, 22-36.
- Labov, W. (2001) “Uncovering the Event Structure of Narrative”, Deborah Tannen and James E. Alatis (eds.), *Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics 2001: Linguistics, Language, and the Real World: Discourse and Beyond*, pp. 63-83, Washington, DC: Georgetown University Press.
- Sacks, H. (1992) *Lectures on Conversation*, Vol. 2. Oxford: Basil Blackwell.
- Sadanobu, T. (2018) “The “My Funny Talk” Corpus and Speaking Style Variation in Japanese”, David G. Hebert (ed.), *International Perspectives on Translation, Education and Innovation in Japanese and Korean Societies*, pp.133-147, Cham: Springer International Publishing.