

日常会話とフィクション会話における

非流暢性要素と発話速度の分析

傳究室 20L1014U 松浦千晴

1. はじめに

言い間違いや聞き返し、沈黙や発話の重複など、日常会話には非流暢性要素が多く存在する。スムーズな流れを妨げる非流暢性要素だが、これらにも役割があり、現れる位置や数によって相手に与える印象は異なる。一方でフィクション会話では、撮り直しや稽古といった過程によって、言い間違いなどの非流暢性要素はできる限り避けられる。このようなフィクション会話において、どのような場面で非流暢性要素が現れ、どのような役割を持つのだろうか。また、フィクション会話の練習度によってその現れ方は変化するのだろうか。

2. 分析 1：日常会話とフィクション会話の比較

2.1. 目的

個人の話し方の癖という要因を排除するために、日常会話とフィクション会話の参加者が同じになるような会話データを撮影し、日常会話とフィクション会話における非流暢性要素の現れ方の違いを分析することを目的とした。また、フィクション会話の練習段階も撮影し、練習と本番での変化も分析した。非流暢性要素については、練習と本番で変化する「沈黙」、「重複」、「発話速度」の 3 要素に着目した。

2.2. 方法

データ

千葉大学演劇サークル劇団 NONNY の活動のうち、『立てこもり犯の悲喜劇』、『正義の味方の作り方』の 2 演目における稽古と本番の様子を撮影した。撮影した会話を、日常会話 1 条件（雑談）とフィクション会話 2 条件（練習、本番）の計 3 条件に分類し、雑談から 2 場面、練習から 3 場面、本番から 3 場面の計 8 場面を各 5 分間抽出した（表 1）。

手続き

アノテーションソフト ELAN を用いて参加者の発話を転記し、先行発話と後続発話の間の空白の時間を「沈黙」、先行発話と後続発話の重なりを「重複」としてラベリングした。その後、統計ソフト R を用いて転記データを集計した。

表 1 分析 1 で抽出したデータと各会話の発話数

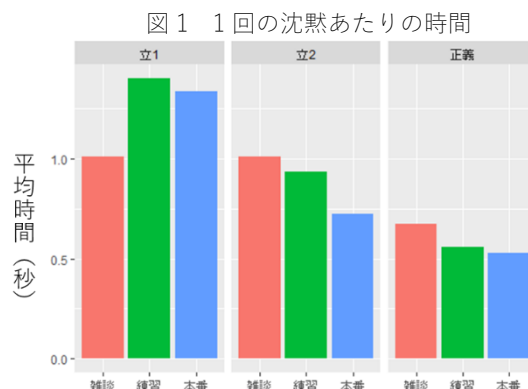
	日常会話		フィクション会話	
	雑談	練習	練習	本番
立1	227発話	176発話	190発話	
立2		215発話	216発話	
正義	366発話	210発話	210発話	

※『立てこもり犯の悲喜劇』のシーン 1 を「立 1」、
『立てこもり犯の悲喜劇』のシーン 2 を「立 2」、
『正義の味方の作り方』を「正義」と表記した。

2.3. 結果と考察

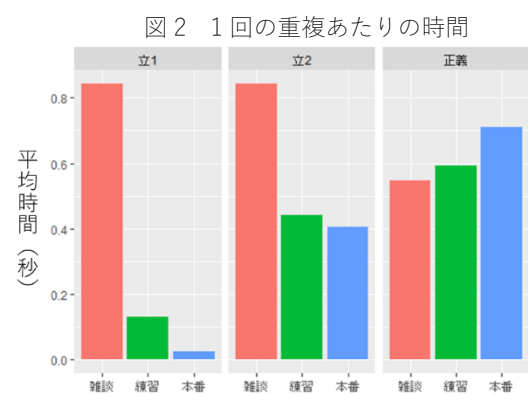
沈黙

日常会話とフィクション会話の間に大きな差はなく、立1においては、日常会話よりもフィクション会話のほうが沈黙時間が多かったが、雑談・練習・本番という3条件間よりもシーンごとの違いのほうが顕著であった。また、フィクション会話内の練習と本番という条件間にもあまり変化は見られなかった。観客に内容理解の時間を与えるため、沈黙という非流暢性要素はフィクション会話においても削られるべきではないと考えられる。



重複

日常会話では頻繁に現れる重複だが、フィクション会話ではほとんど現れなかった。しかし、図2のように1回の重複あたりの時間で見ると、フィクション会話でも日常会話と同等の長さで重複を産出していることが多いということがわかった。また、フィクション会話に現れる重複は、練習と本番でほとんど同じ位置で現れていた。よって、フィクション会話における重複は、日常会話と近い方法で、会話の盛り上がりや言い合いといった表現（抜粋1）としてあえて産出され、ほとんどの場合その位置は練習から決まっていた。



抜粋1 強い否定としての重複（立1：本番）

発話速度

1回の発話ごとに1秒間あたりのモーラ数を算出し、発話速度の違いについても検討したが、どの条件間にも、シーン間にもあまり差は見られなかった。

01 女	なんで:こんなことになったか、わからないんですか？
02 男	わかってるよ
03 女	それ[は:
04 男	→ [言わなくていい

3. 分析2：練習度によるフィクション会話の変化

3.1. 目的

分析対象をフィクション会話のみに絞り、練習度による非流暢性要素の変化について分析することを目的とした。また、「沈黙」、「重複」、「発話速度」に加えて「発話内休止」にも着目した。さらに、1つの演目から複数のシーンを抽出し、演目内での変化についても検討した。

3.2. 方法

データ

千葉大学演劇サークル劇団 NONNY の活動のうち、『毎日、起承転結』という演目の稽古と本番の様子を

表2 分析2で抽出したデータと各データの長さ

	読合	練1	練2	ゲネ	本番
シーン1	2分31秒	2分33秒	2分43秒	2分34秒	2分32秒
シーン2	1分46秒	2分01秒	1分57秒	1分56秒	1分57秒
シーン3	1分42秒	1分49秒	1分53秒	2分00秒	1分57秒
シーン4	2分21秒	2分29秒	2分49秒	2分51秒	2分45秒

撮影し、練習度5段階（読合、練1、練2、ゲネ、本番）×4シーンの計20場面を抽出した（表2）。このとき、同一シーンでは、場面開始と終了の台詞を統一した。

手続き

分析1同様、アノテーションソフト ELAN を用いて参加者の発話を転記し、「沈黙」と「重複」をラベリングした。このとき、発話内に現れる0.1秒以上の間を「発話内休止」として、発話内に括弧書きで記した。その後、統計ソフト R を用いて転記データを集計した。

3.3. 結果と考察

沈黙

シーン1は中盤にかけて増加し、その後本番に向けて減少するという山なりの傾向、シーン2~4は本番に向けて増加する傾向が見られた。導入部分であり、比較的単調に会話が進むシーン1に対し、シーン2~4は場面転換や流れを変えるきっかけとなる台詞や演出が多かった。また、「前の人の台詞を理解する間を取るように」という演出指示があったことから、場面転換や新出情報が与えられた際には、観客が内容を理解するための時間をより長く取る必要があり、練習が進むにつれて沈黙は増加したと考えられる。

抜粋2 フィラーの重複例（シーン3：練2）

01 山崎	ああそれなら玄関のところですよ(0.46)取りに行きましょうか？
02 和泉	ちょっと(0.46)女性の個人情報見る気[なの？
03 山崎→	[あ、いや(0.19)その
04 和泉	というわけで(1.12)ちょっと(0.11)行ってくる[ね::
05 山崎→	[あっあちょっと待っ
06 山崎	(1.96)わかりましたよ:

重複

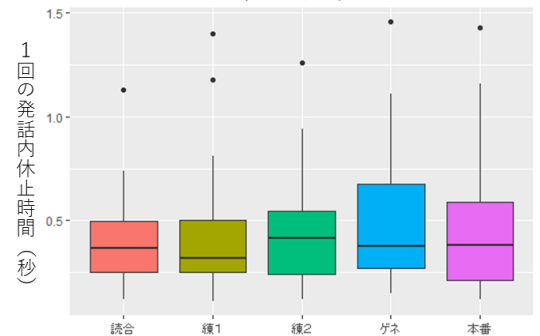
どの練習度やシーンでも出現数が少なかったが、練2ではどのシーンにおいても比較的多くの重複が産出されていた。また、決められた位置での重複のほか、練習度によって有無や場所が変化する重複が多く見られた。このような練習度によって変化する重複は、台詞のフィラー部分であることが多く、さらには、台本にはないフィラーを演者自身が追加した上で重複させているという事例もあった（抜粋2）。フィラーの重複によって、焦りなどキャラクターの心情を表現していると考えられる。

※03行目の山崎の発話冒頭にある「あ、いや」というフィラーは台本に記載があるが、05行目の「あちょっと待っ」は台本になく、山崎の演者が自ら追加した台詞だった。

発話内休止

シーン1は中盤にかけて増加し、その後本番に向けて減少する山なりの傾向、シーン3、4は本番に向けて増加する傾向という、沈黙と類似した変化が見られた。よって、発話内休止は沈黙と同様に、観客に内容理解の時間を与えるという役割があると考えられる。また、練習が進むにつれ、長く特徴的に現れていた発話内休止がより長くなり、産出される発話内休止の時間の幅が大きくなっていった（図3）。さらに、時間の幅という観点で演者ごとに見

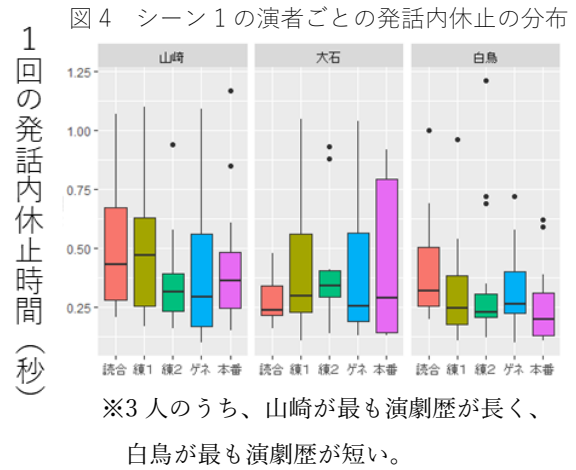
図3 シーン4の発話内休止時間の分布



ると、より演劇歴の長い演者のほうが幅が大きいということもわかった（図4）。発話内休止は、台詞にテンポの変化をつけ、より自然な会話を表現する技術としても効果的に用いられており、練習や経験値によって変化したと考えられる。

発話速度

分析1からの改善として、発話内休止を除いた時間を用いて発話速度を算出したが、練習度による変化もシーン間での変化もほとんど見られなかった。しかし、演者ごとに見ると、シーン1, 2については「大石」の発話速度がその他の演者よりも遅いということがわかった。この場面において、大石はその他のキャラクターと初対面であり、新人作家という役柄であったことから、戸惑いの心情や控えめな性格の表現として発話速度が用いられていたと言えるだろう。



抜粋3 笑いに用いられた発話内休止（シーン2：本番）

4. 総合考察

「沈黙」と「発話内休止」は共に、観客が内容理解するための時間を与えるという役割を持ち、フィクション会話でも削られない非流暢性要素であった。この役割を活かし、

01	白鳥	作家さんが考えた世界を壊さないように(0.30)私たち編集がそれを
02		更に良くするの
03	大石	はあ
04	白鳥	だから(0.13)作家さんの考えた話をよ:く吟味しなきゃいけないの
05	→	(3.96)ボツ((和泉から物語案のリストを受け取り、それを破り捨てる))
06		(2.49)
07	白鳥	→破り捨てるなんてもってのほかよ(0.35)ボツ
08		((新たな案を受け取り、再び破り捨てる))

笑いを誘う場面でも効果的に用いられていた。笑いは裏切りによって起こると言われているが、「沈黙」や「発話内休止」を十分に取ることで観客に次の展開まで予想させ、その予想と異なる言動を見せることで笑いに繋がっていく事例が見られた（抜粋3）。また、間が必要なところではより長く、テンポよく進めたいところでは短くするというように、練習の中で、演出意図によって長さが調整されていく非流暢性要素でもあった。

「重複」には主に2種類の役割があると考えられる。1つ目は、有意味な単語を重複させることで、ボケに対するツッコミや言い返しといった意見のぶつかりを表現すること、2つ目は、フイラーなど無意味な単語を重複させることで、焦りなど登場人物の心情を表現することである。1つ目の有意味な単語の重複は、練習の初期段階から決められた位置で産出されるが、2つ目の無意味な単語の重複は、演者やその場面によって様々な位置で産出されることが多かった。

「発話速度」は練習度やシーンによる変化はなかったが、発話があれば必ず普遍的に現れる要素として、演目冒頭から、状況表現や登場人物の立場・心情の表現として用いられていると考えられる。