

家族の日常生活でなされる遊戯的相互行為の分析

A playing interaction between a family at their daily lives

牧野 遼作^{†‡}
Ryosaku Makino

[†] 広島工業大学, [‡] 早稲田大学 人間総合研究センター
[†] Hiroshima Institute of Technology [‡] Advanced Research Center for Human Sciences, Waseda university
rmakino19@gmail.com

概要

本発表では、身体知的重複障害者(息子)とその家族(母)での日常生活で織りなされる相互行為、特に「ハイタッチ」と呼ぶ相互行為について紹介を行う。床に座った息子が片手を肩の高さまであげ、同時に呼びかけを行う。対して母は呼びかけに応じて接近し、息子の上げられた片手に手を合わせ、ハイタッチする。複数の事例の分析を通して、彼らの「ハイタッチ」は、機械的になされる振る舞いの連なりではなく、遊戯的な相互行為として行われていることを示す。

キーワード：相互行為分析、遊戯

1. はじめに

我々の日常生活の多くは、他者との様々な相互行為(会話だけではなく、他者と一緒に物を運ぶこと、さらにはじゃんけんなどの手遊びまで)によって構成されている。そして、相互行為となる相手は、自身とは多かれ少なかれ異なる特性(身長、視力、聴力などの差異など)を持った他者である。自身とは異なるにも関わらず、我々はそのような他者と様々な相互行為を遂行し、日常生活を営んでいる。そのような相互行為の中で、本稿は身体知的重複障害者とその家族での相互行為を対象として分析を行う。

本稿の分析は、障害がコミュニケーション能力に与える影響の検証や、彼らが相互行為を可能とする能力が何なのかを検討することを目的とするわけではない。むしろ、日常生活の中で実際に彼らは相互行為を展開しながら日常生活を営んでいることを踏まえ、そのやり方を検討することを目的とする。近年、多様な障害を持った人々が日常生活の中で他者と織りなす会話や相互行為を収録し、そのやり方を検討する研究が盛んに行われている[1][2]。特に、Goodwin[3][4][5]は、失語症者と彼の家族間の日常会話場面の詳細な分析を行った。Goodwin の検討した会話に参加していた失語症者は Yes, No, but の3単語のみしか使えないことができない。しかしながら、彼は単語の prosody を変化させる

ことで、多様な応答を産出したり[3]、身振りをを用いることで過去の記憶についての語りを行ったり[4]、他者の理解の訂正[5]といったコミュニケーションを行っていることを明らかにした。

また Goodwin[3]は、人々の相互行為とは、参与者自身が産出する振る舞いや周囲の環境を相互行為の資源として利用しながら、文脈的配置を構築し、さらに振る舞いを重ねていくことで、その配置を再構築する営みであると主張した。そして、ある人が専門家となる時、専門集団での専門的知識や技術を獲得すると同様に、障害者とその家族は生活を共にすることによって、互いの振る舞いを理解し、独自の相互行為のやり方を身につけていると主張している[5]。このことは専門家という集団において独自の文化実践がなされているのと、同様に家族という小集団においても、独自の文化実践がなされている可能性を示唆しているといえるだろう。本稿では、身体知的重複障害者とその家族が日常生活で織りなす相互行為を対象に分析し、その相互行為の独自のやり方を明らかにすることで、彼らの独自の文化実践の一端を示すことを目的とする。

2. データ

分析の前に、本稿が対象とするビデオデータの詳細について示しておく。相互行為の参与者は、障害を持った息子とその母親である。息子は先天性の疾患により身体知的重複障害を持つ。彼は、他者とのコミュニケーションにおいて主に単語のみを用い、二語文以上はほとんど用いない。また彼が用いる単語は凡そ20語程度である。障害によって自力で立つことや歩行がやや不安定であるため、なるべく周囲による介助があったほうがよい。また、手による操作については、物を持つ、投げるなどの動作は可能だが、リモコンなどの細かい操作は困難である。具体的な測定を行っているわけではないが、普段の行動から視力が低下していると考えられる。聴力については生活に支障がある困難を抱えているわけではない。以上の記述は医学的なテ

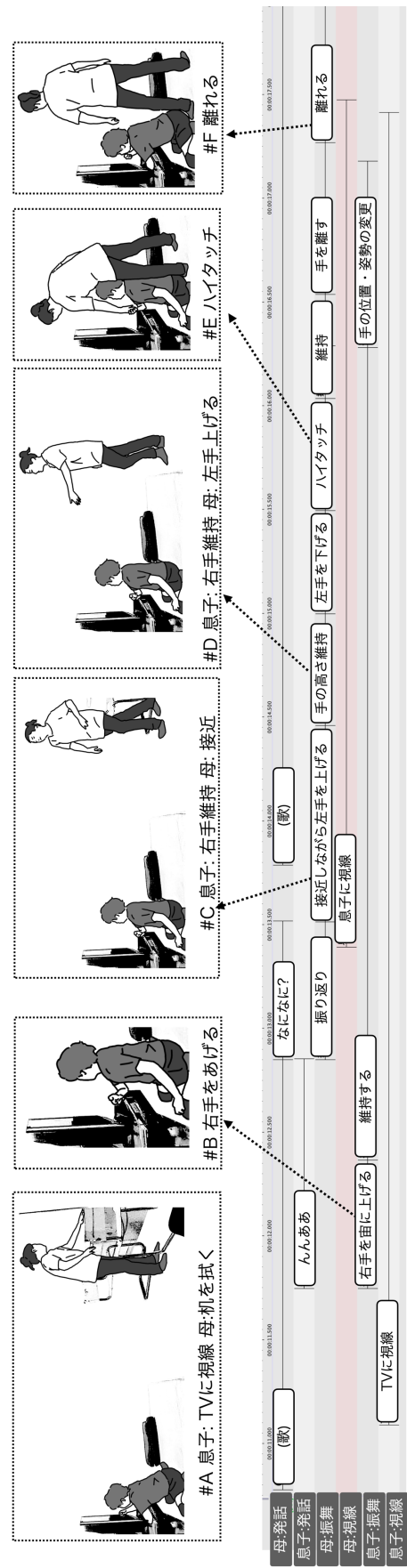


図 1 事例 1

ストに基づいたものではなく、家族からの聞き取り調査に基づくものである。

対象となるデータの収録は息子と母親が自宅で過ごす休日に行った。特に昼食場面を中心に3時間程度の収録を実施した。昼食などを除くと、息子は彼の好むビデオソフトを視聴し、母は家事や在宅での仕事を行っていた。このように彼らは自宅に共在(co-presence)しているが、常に何か一つの活動に共に従事しているわけではない。母が息子に呼びかけることによって、昼食という活動が開始されることもある(彼らの食事における相互行為については牧野[6]にて分析を行った)。また息子が母に呼びかけて、視聴しているビデオソフトの交換や巻き戻しといった依頼を行い、母は呼びかけに応じて、息子の依頼に従ったビデオソフトの操作を行うという相互行為が生じることもある。彼らの休日の日常生活の中には、様々な種類の相互行為が生起している。本稿、その中でも「ハイタッチ」と呼びうる彼らの相互行為について報告を行う。その典型的な例として、断片1を提示する。断片1では、彼らの「ハイタッチ」が単に参与者たちが独立し機械的に振る舞うことで展開されるものではなく、両者が互いの振る舞いを理解し、その上で自身の振る舞いを産出し、調整する相互行為であることを示す。その後、「ハイタッチ」がうまくなされなかったと見なしうる断片を2つ報告する。上記3つの事例の記述を通して、「ハイタッチ」と呼びうる彼らの振る舞いが、独自のやり方でなされ、そして「遊戯的」なものであることを示す。

以下、図1から図3は断片1から3における参与者たちの発話や振る舞いを示したものである。これらの図はELAN(<https://archive.mpi.nl/tla/elan>)[7]を基に作成されたものであり、可読性を高めるための編集を行っている。母と息子の発話、振る舞い、視線をモダリティごとに縦に並べたものである。そして個別の発話や振る舞いの生起視線の変化や維持について、時系列(横向きに並べた)。また本稿で参与者たちの振る舞いの記述の補助として、適宜線画を追記してある。線画の状態が起こった箇所については、矢印で示した。

3.1 事例1

断片1(図1)の冒頭では、母は机の家に料理を並べながら、昼食の準備を行っていた(図1-#A)。そのとき母は後ろを向いているため、視界には息子の様子が入ってはいなかった(ただし、この断片直前に息子が開始する歌に母が続けるといふまた別種の遊戯的相互行為

が展開されており、息子は母がこの部屋にいて、同じ相互行為に参加していることは理解可能な状態である)。この状況において息子は「んんああ」と発話し、同時に右手を宙に上げて、そのまま右手を維持した(図1-#B)。このとき彼は右手の位置を維持しながらも、テレビから視線を移すことや姿勢を変化させることはなかった。彼の発話に対して、母は歌うのを止め、振り向き、「なにになに?」と反応した。そして、彼女は再び歌いながら、左手を上げながら、息子の方へと接近していく(図1-#C)。このとき彼女は左手を、一定の高さで維持し、前方に伸ばした状態、息子へ近づき(図1-#D)、息子の背後まで近づききると、母は姿勢を前傾にしながら、前方に伸ばしていた自身の左手を息子の右手に合わせた(図1-#E)。そして、息子が上げていた右手を下げ、続いて母も左手を上げることで、彼らが手をあわせている状態をやめ、母は息子の背後から去り(図1-#F)、再び食事の準備へと戻っていった。

以上のような息子と母が手をあわせる「ハイタッチ」と呼びうる彼らの振る舞いは、たびたび起こるものであった。彼らの「ハイタッチ」は、息子が片手を上げるという振る舞いと同時に発話することから開始される。息子の振る舞いと発話に対して、母はまず発話によって応答しつつ、彼のほうを振り返る。息子の右手は、自身の頭上を超えた高さまであげられているわけではない(図1-#B)。そのため、キッチンで作業をしていた母が、その場で振り返ったときには、彼が手を上げているか否か、またはどれくらいの高さまで上げているのかを正確に把握できていたわけではないと考えられる。振り返った直後から母は振り向いた直後に息子のほうへと近づきつつ、徐々に自身の左手を上げていた。母は息子に近づきにつれて、彼がどのような姿勢を取っているかを、より精確に把握できるようになると考えられる。つまり、接近することによって、彼女は息子が右手を上げていることを把握し、かつ彼の呼びかけに対して自分がどのような振る舞いをすべきかを理解したからこそ、自身の左手を徐々に上げていったと考えることができるだろう。最終的に母は息子の背後まで近づききると、体を前傾にしながら、左手前方に伸びし一定の高さで維持していた左手を息子の右手に合わせるという振る舞いを遂行することができたといえる。

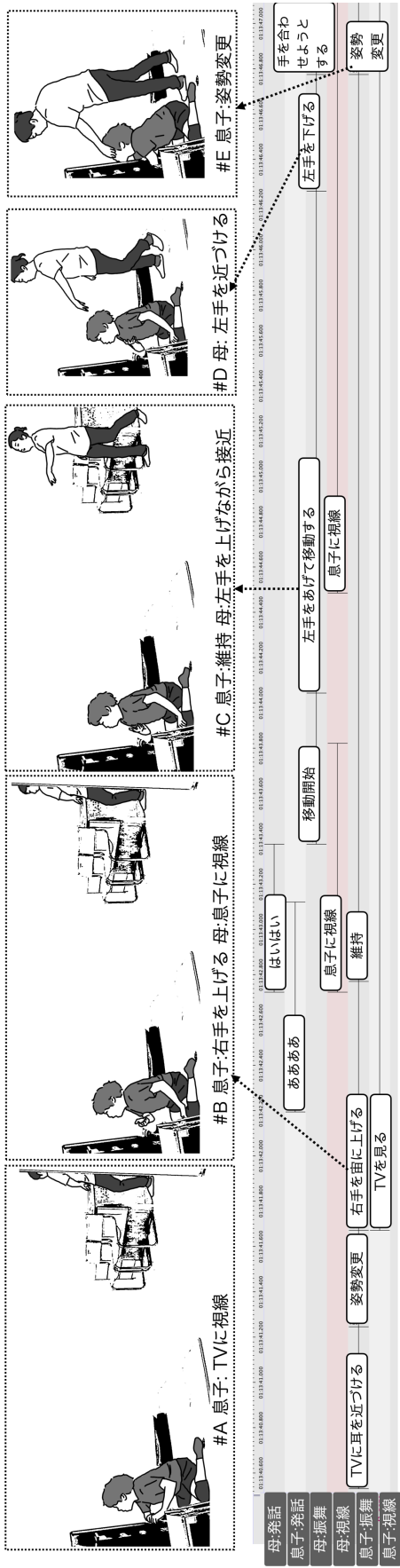


図2 事例2

事例1で観察された彼らの「ハイタッチ」と呼ぶ振る舞いは、母が息子の振る舞いを理解し、その理解に基づき自身の振る舞いで応答することによって遂行されるものであるといえるだろう。息子の振る舞いの理解を、母はその場で可能な応接した行為(c.g. 振り返りや発話での反応)をしつつ、同時に接近するという行為によって、その理解を徐々に精緻化されていく様子が観察された。このように相手の振る舞いに対して、応接した振る舞いを産出し、かつ徐々に調整することによって遂行される彼らの「手合わせ」は、機械的に遂行されるものではなく、参与者たちの振る舞いの積み重ねによる相互行為として扱えるものだろう。

3.2 事例2

事例1では母による他者の振る舞いの理解と、それに基づく応接した振る舞いの産出や調整が見られた。ただし、事例1では呼びかけを行った息子は、呼びかけを行った後、右手を上げた姿勢を維持していただけであった。勿論、姿勢を維持し続けるという振る舞い、特に彼の手を宙に上げたままにする姿勢は自然な姿勢ではなく、何かを待っていることの示しとなっていると考えることができる。つまり、息子は(何かを)待つことをしているという記述は可能であるが、それ以上に、彼らの「ハイタッチ」を遂行するための振る舞いの産出や調整は観察されなかった。次の事例2では、「ハイタッチ」の遂行を「敢えて」しない息子による振る舞いが観察されたものである。

事例2において、息子は当初TVに耳を近づける姿勢を取っていたが、背を正しながら(図2-#A)、正座する姿勢となり、そして右手を宙に上げた(図2-#B)。右手を上げた後に、彼は「ああああ」と声を上げた。ここまで事例1と同様に、彼は手を上げることという振る舞いと発話によって、呼びかけを行っていた。

この息子からの呼びかけに対して母も「はいはい」と発話で、まず応答しながら同時に視線を息子に向けた。そして、彼女がそれまでキッチンで行っていた作業を中断し、事例1と同様に左手をあげながら息子へと接近していった(図2-#C)。そして息子の背後の近くまで維持されていた息子の右手に自身の左手をあわせるように、接近すると前傾になりながら、伸ばしていた自身の左手を下げていった(図2-#D)。しかしながら、母が手をあわせようという振る舞いを行うのと同時に、息子は上げていた右手を下げて姿勢を前傾に変更した(図2-#E)。

事例2では、息子が右手を上げながら呼びかけるといふ振る舞いをし、母はそれに応接する振る舞いを事例1とほぼ同様に行い、「ハイタッチ」を遂行しようとした。しかし、最後の息子の姿勢変更によって彼らの「ハイタッチ」が遂行されなかったものであった。事例2での息子は「敢えて」姿勢変更し、母による「ハイタッチ」が遂行されないようにしていたと考えられる。母が背後まで接近し、彼女の左手を下げたところで、息子は、それまで宙にあげていた右手を下げ、姿勢を変更していた。このことは、それまで維持していた右手を宙にあげ、(何か)を待つ姿勢を、偶然取りやめたのではなく、むしろ母が自身の姿勢による示し(「ハイタッチ」の要求)を理解し、それに適切な振る舞い(手を下げ、息子の手に自身の手を合わせる)をしようとしていることを理解しているからこそ、このタイミングで「敢えて」手を下げているといえるだろう。以上のことから、彼らの「ハイタッチ」が母からの調整だけではなく、息子の示しや母の振る舞いの理解に基づいてなされている相互行為であるといえるだろう。

3.3 事例3

事例2では、息子が「敢えて」手の位置を宙から戻す、ある種の「フェイント」のような振る舞いが観察された。このあと母は、その場で息子が右手を再び宙に上げることを待つことや、自身の左手をさらに接近させ「無理やり」手を合わせるということはしていなかった。つまり、彼らの間で「ハイタッチ」は必ず遂行されなければならない相互行為として位置づけられているわけではないと考えられる。このことは、「ハイタッチ」という相互行為を開始しようとする息子の振る舞いがなされたにも関わらず、母の接近が観察されなかった事例3からも考察可能なものである。

事例3(図3)においても息子はテレビを視聴し、同室の机で母はパソコン作業を行っていた。息子はテレビを視聴しながら、両手をあげつつ、両手の各々の指を接触させていた(図3-#A)。この状態から、左手を移動尾させ、右手を下げた姿勢へと移行した。この姿勢は、これまでの事例と同様に右手を宙に上げる姿勢であった(図3-#B)。この姿勢となりつつ、彼は「おおお」と発話した。この発話に対して母は「はいい」と応答した。この後、息子は右手を宙に上げる状態を維持していたが、母が作業を中断して接近することはしなかった。最終的に、息子は右手を降ろし姿勢を変更した(図3-#C)。

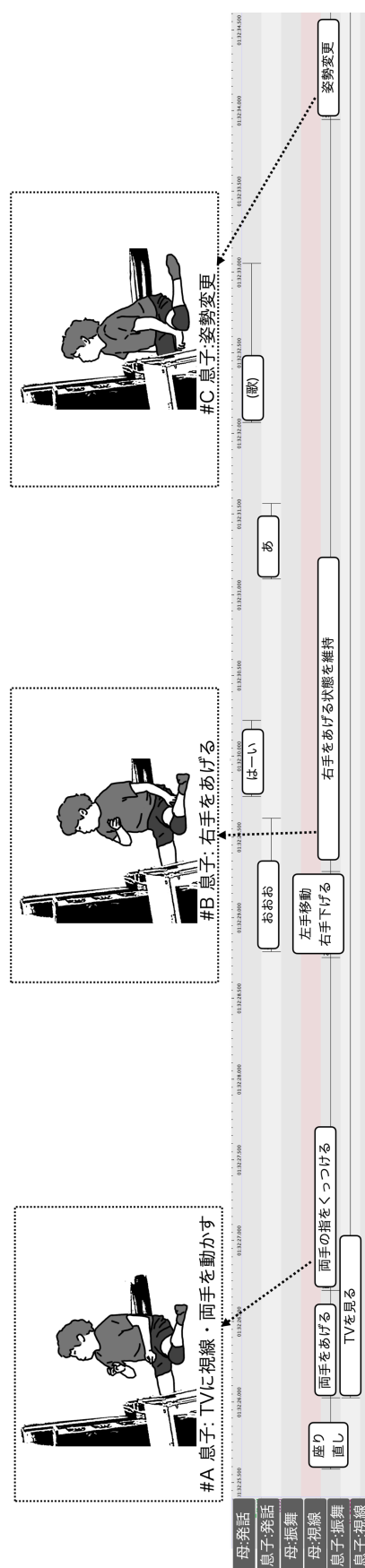


図 3 事例 3

先の事例2では、母が手を近づけてくるタイミングで、息子が姿勢と手の位置を変更する「フェイント」を行ったため、彼らのハイタッチは遂行されなかった。一方で、事例3では母は息子の発話による呼びかけに応じではいるものの、パソコン作業を中断して接近することは行っていなかった(なおカメラの映像から母の顔の向きは確認できなかった)。このことは、息子の呼びかけに対して、母は常にすべて応じるわけではないことを示している。加えて、息子側も母が接近し、「ハイタッチ」を遂行しないことに対して、さらなる要求などを行うことなく、ただ維持していた姿勢を変更し、またTVを視聴に戻っていた。このことから、「ハイタッチ」と呼びうる相互行為は、彼らの間において、彼らの日常生活において必要な相互行為であったり、その相互行為の開始が投射されたならば、参与者たちはしなければならない(しないならば、その理由を明確に示す必要がある)相互行為ではないといえるだろう。つまり彼らの相互行為はある意味で冗長な「遊戯的」なものであると考えられる。

3. 議論

本稿では、ある家族内でなされる「ハイタッチ」と呼びうる相互行為について3つの事例の検討を行った。事例の検討を通して、彼らが互いの振る舞いを理解し、その上で振る舞い、調整することによって「ハイタッチ」は遂行されていることが示された。この「ハイタッチ」と呼びうる相互行為を、彼らは“遊戯的”なものとして位置づけていた。

人々の相互行為には、普遍的な組織があることが示唆されている[8]。しかし、本稿で示したように、また人々の日常経験からも、我々は様々な固有集団の中の相互行為は独自のやり方をもつことは事実であろう。この逆説は、どのような“組織”と“やり方”という記述しようとする階層の違いに基づくと考えられる。一方で、集団内の相互行為のやり方の独自性は、冗長で“遊戯的”な相互行為において、より際立ってみなすことができるのではないだろうか。2人以上の人々が一つの目的に沿って行う共同的な活動において、参与者たちの振る舞いを理解するときには、その目的を参照することが可能である(勿論、振る舞いの組み立てや周囲の環境との結びつきにおいても理解される可能性はある)。一方で、“遊戯的”な相互行為では、達

成されるべき目的を参照し、参与者たちの振る舞いを理解することは、その活動における目的は顕在化されているわけではないため、困難である(本稿における事例3だけをみて、息子の振る舞いを理解することは困難であろう)。“遊戯的”な相互行為における目的は、集団の中で繰り返されることによって内在化しているものであり、その繰り返しを観察することを通してのみ、参与者たちの振る舞いを理解・記述することが可能になると考えられる。そして、このような取り組みは、ある集団における特有な文化実践の一端を明らかにするものとなるといえるだろう。

謝辞

本研究はJSPS 科研費 JP17K18330, JP20H04588, 及び早稲田大学 人総研研究プロジェクト「多様な特性を持つ人々による日常的／専門的相互行為場面の検討」、特定課題研究助成費「様々な身体特性をもつ人々の相互行為の研究」の助成を受けたものである。

文献

- [1] Wilkinson, Ray., Rae, John P., & Rasmussen, Gitte(eds), (2020). *Atypical Interaction: The Impact of Communicative Impairments within Everyday Talk* Palgrave Macmillan
- [2] 高木智世, (2018) “相互行為現象としての「コミュニケーション障害」—自閉スペクトラム症児の相互行為上の困難をめぐって—”, 社会言語科学, Vol.21, No.1, pp.348-363.
- [3] Charles Goodwin, (2013), "The co-operative, transformative organization of human action and knowledge", *Journal of Pragmatics*, Vol. 46, No. 1, pp. 8-23.
- [4] Charles Goodwin, (1995), "Co-constructing Meaning in Conversations with an Aphasic Man", *Research on Language and Social Interaction*, Vol. 28, No. 3, pp. 233-260.
- [5] Charles Goodwin, (2003), "Conversational Frameworks for the Accomplishment of Meaning in Aphasia", *Conversation and Brain Damage* (Charles Goodwin, ed.), New York, Oxford University Press, pp. 90-116.
- [6] 牧野遼作, (2019) “環境を利用した協働的活動達成における時間的構造の分析: 個別具体・日常的な相互行為場面に着目して”, 人工知能学会研究会資料, SIG-SLUD-B803-14, pp.80-85.
- [7] 細間宏通・菊地浩平(編), (2019) *ELAN 入門* ひつじ書房
- [8] Michael Moerman, (1977), The preference for self-correction in a Thai conversational corpus. *Language*, Vol.53, No.4, pp.872-882.