

# トランプゲームにおけるルールの生成と身体相互行為

## Construction of the Rule of "Baba-nuki" Card Game and the body interaction of the participants

細馬宏通<sup>\*1</sup>

Hiromichi Hosoma

<sup>\*1</sup> 滋賀県立大学

University of Shiga Prefecture

Baba-nuki, a variant of "Old maid", is a popular card game in Japan. The rule is the almost same as the one of "Old maid": the player X offers his/her hand to the next player Y, and Y selects a card from X's hand to find any pair with Y's hand to discard. We observed the process of 4 players' baba-nuki in 11 groups to analyze the interactive process in which the players seek to find out their options in the beginning of the games. The players often began to discuss who should be the first player, which player is the second, left or right of the first player, and whether the first player should offer or select the card. In these process, the player express their interpretation each other to produce the rule interactively for each case, not only with their utterances but also their body movements: the slight change of the posture, gaze shifts, and the hand movements with cards or without cards.

### 1. はじめに

「ババ抜き」は、日本におけるトランプゲームの中でも特にポピュラーなものである。ゲームに使うカードには、ジョーカー(ババ)を一枚加えておく。めいめいが配られたカードの中からペアを探して場に捨てたあと、最初に一人のプレイヤーが隣の者からカードを引く。引いたカードとペアになるカードが手札にあれば、それらを場に捨てる。同じことを隣り合うプレイヤーが順に行っていく、最後に手札にジョーカーを一枚残したものが負けとなる。そのルールは、一見すると小学生でも容易に会得できるように思われる。

ところが、ババ抜きをしているプレイヤーを観察していると、ババ抜きは容易であるどころか、むしろしばしばプレイの停滞が起こるゲームであり、メンバー間の話し合いを必要とする複雑なものであることがわかる。

#### 1.1 方向問題、順番問題、役割問題

ババ抜きでは、まずゲームの開始時に、じゃんけんに勝つなどして、最初の起点となるプレイヤーが決定される。これを焦点者 focal player と本論では呼ぶ。焦点者が決定した後も、ルールに関する次のような問題が発生する。

- ・方向問題: ゲームは時計回りで進行するか反時計回りで進行するか。
- ・順番問題: 焦点者は左右どちらの隣り合うプレイヤーと次の動きを行うか。
- ・役割問題: 焦点者は札を引くのか、差し出すのか。

以上の問題を成人のプレイヤーたちがどのように扱っているかを、実際のプレイの様子から明らかにし、そこに自他の役割の揺らぎが生じていることを本論では明らかにする。

### 2. 方法

大学生 4 人一組、計 11 組にばば抜きを三回プレイしてもらった(計 33 セッション)。そこでおこる発語と身体動作を撮影記録した。映像と音声は ELAN (Max Plank Institute for Psycholinguistics)を用いてマイクロ分析した。

連絡先: 細馬宏通, 滋賀県立大学, 〒522-8533 彦根市八坂 2500, hhosoma@shc.usp.ac.jp

### 3. 結果と考察

#### 3.1 多様なルールの生成

33 セッションについて、どのようなルールのもとで行われたかを順番問題、役割問題、方向問題のそれぞれに注目して分類すると、表1のように、採用されるルールにはばらつきがあることがわかった。しかも、11 組中 5 組は、3 回のプレイ間で異なるルールを採用していた。このことから、ババ抜きのルール生成には、グループ間、グループ内で変異があることがわかった。

順番	焦点者の役割	方向	頻度
左	引く	時計	21
左	引かれる	時計	4
右	引く	時計	4
右	引く	反時計	2
右	引かれる	反時計	1
右	引かれる	時計	1
		合計	33

表 1. 各 33 セッションにおける順番問題、役割問題、方向問題の扱われ方。

#### 3.2 事例分析

では、実際のプレイにおいて、ルールはどのように生成されるのだろうか。以下では、ある組のプレイ冒頭部分を詳しく分析し、そこでどのような身体相互行為によってルールが生成されているかを記述する。

参加者: (時計回りに) A, B, C, D。じゃんけんの結果 D がパーを出して勝ち、D が焦点者となったところ。

01 D: え: っと引いてもらうんか?

02 (0.65)

03 D: 引くんかなあ? (.)

04 B: 引くんやろ[う]

05 A: [どっ]ちでもいいんちゃう

- 06 D: 「引くか」(D、Aの手札を取る)  
 07 (1.4)  
 08 A: はい:(A、Bの手札を取る)

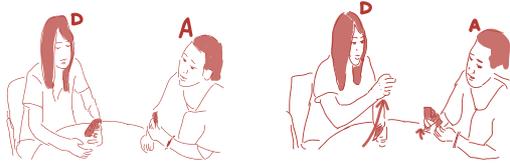


図 1: 発語 01 直前の D と A の動き。

D は発語 01 の直前に、A の手札に向かって右手を伸ばしている。これと並行して A は左手でやや内向けに持っていた手札を、少し前方に出して両手で持ち直す(図 1)。つまり、発語 01 の直前に、すでに D は A のカードを「引く」動作を開始し、A もそれに応じてカードを持ち直しており、発語以前に、順番問題(焦点者 D が誰と次の動きをするか)も役割問題(どちらが引くか)も、動作によって提案がなされていることがわかる。

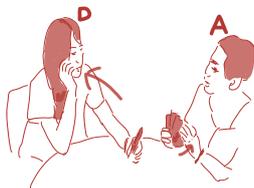


図 2: 発語 01 の前半「え:」における D と A の動き。

しかしこの動作の直後に D は発語 01 で「え:」と言いながら、出しかけた左手を引っ込める。さらに「っと引いてもらうんか?」で、今度は手札を持った右手を A の側に差し出す。一方、A は「え:」で D に視線を向け、「引いてもらうんか?」の末尾で左手を手札の上部に移動させる(図 2)。ババ抜きでは、手札を上からつまみあげて引くのが暗黙のルールであるため、A のように手札の上に自分の手をかけることは、相手から引くことを不可能にする。つまり発語 01 の直前に、D と A の動作は、D:引かれる/A:引くという行為を投射していたのに対し、発語 01 の終了時点では、D:引く/A:引かれるという行為を投射しているのである。



図 3: 発語 03 終了直後における D と A の動き。

しかし、このあと、沈黙 02 で、両者は行為を中断したまま動かない。さらに発語 03 で D は「引くんかな」と、D と A の動作が投射している行為とは逆の行為を提案している。しかも、D は発語 03 の終了直後、テーブルの下に空いた右手を移動して足を掻くとともに、左手をさらに A の側に差し出している(図 3)。引くときに使うべき右手をテーブルの下に移動し手札を持った左手を相手に差し出すこの動作は、明らかに「引かれる」ことを投射している。

興味深いことに、D のこの動作の最中に、B と A からは逆の投射が起こっている。まず対面にいる B は「引くんやろう」と提案している。また A は、先ほどいったん手札の上部にやった左手を再び離し、カードを引くことができる状態に戻している(図 3)。

発語 05 で A はさらに複雑な動作をしている。手札から離れた左手を、引っ込めるのではなく、テーブルの上に移動させ、そこで D 側に向かってゆるやかに握り拳を作りながら「どっちでも

いいんちゃう?」と言うのである。すなわち、A は左手を上部から離すことで「引かれる」準備をする一方、その手を D 側に向けて置くことで「引く」準備もして、まさに「どっちでも」できる準備をしているのである(図 4)。



図 4: 発語 05 における D と A の動き。

これに対し、D は A の発語を聞き終わる前にすばやくテーブル下から右手を A に向かって出し、発語 06 で「引くか」と言い終わる時点ですでに A の手札に手をかけている(図 5)。つまり、発語 06「引くか」は、自分の選択を前もって相手に宣言する発語ではなく、自分が動作によってすでに行いつつある行為を言い当てている発語なのである。

D はついに A の手札に手をかけた。では、D の「引く」行為はいかにして承認されたのだろうか?

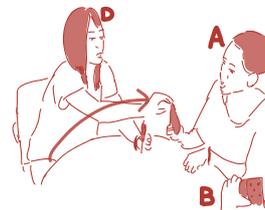


図 5: 発語 06 における D と A の動き。

トランスクリプトを見る限り、D の発語 06 に対する応答はない。しかし、動作に注目すると、B と A に興味深い動きが起こっている。まず B は、それまで手札にかけていた左手(図 6)を、発語 06 直後に急に離す(図 6)。この動きは、発語 01 直後に A が行った動作と同じである。

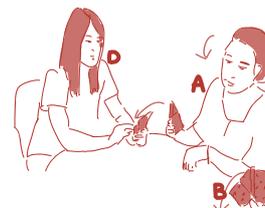


図 6: 沈黙 07 における D と A の動き。

また、A は、D が手札を抜いたのを見届けてから即座に B に視線を移動させる(図 7)。これらの B と A の動作は、D と A の動きが終了したあとに来るであろう次の動き、すなわち「A:引く/B:引かれる」という行為を投射している。

つまり、A と B は、D の引く行為を発語によって明示的に承認するかわりに、D が行為(A から引く)によって示したルール(左隣のプレイヤーから引く)によって起こるであろう次の行為を投射することによって、D の行為を承認しているのである。

まとめると、ババ抜きにおける順番ルールの生成は、まず、順番ルールが未決定の状態、可能な行為をプレイヤーどうしがいくつか投射しあい(図 1-4)、そのうちの一つを焦点者が実行し(図 5)、次のプレイヤーが、焦点者の実行した行為によって投射されるルールに沿って、次の行為を準備する(図 6)というプロセスをたどるのである。自他の役割は、あらかじめ決まっているのではなく、自分がどのような役割をそのプレイで担うかは、むしろ相互行為の中で絞り込まれる。