

雑談の構成的な理解に向けて

岡田 美智男 鈴木 紀子 石井 和夫 Edward Altman

ATR 知能映像通信研究所
〒619-02 京都府相楽郡精華町光台 2-2
Tel: (0774)95-1481
e-mail: okada@mic.atr.co.jp

概要

日頃、何気なく繰り返される「雑談」とはそもそも何なのだろう。従来の対話研究では、まだ十分に議論が尽くされていない。目的もなく延々と繰り返される「雑談」は、これまでの対話研究の中では「その他」として分類され、周辺的に扱われてきた。「雑談」とは、得体の知れない、雑多なものなのだろうか。我々はこの「雑談」に対して、次の二つの側面に焦点を当てた研究を進めている。(1) 間身体的な場の構築とそれに基づく他者理解の方略としての雑談、(2) 発話の多声性とそれに伴う意味生成過程の場としての雑談。これら具体的な考察を進めるために、本研究ではそれぞれ「ピングーの世界」と「共同想起対話」を取り上げ、現象に対する構成的な理解を進めるための二つのテストベッドを構築した。「雑談とは何か」についてまとめながら、コンピュータとの「雑談」的な関わりの意義について考えたい。

キーワード： 雑談、対話、間身体的な場、共同想起、ピングー

A Constructive Approach to Everyday Dialogue Phenomena

Michio Okada Noriko Suzuki Kazuo Ishii Edward Altman

ATR Media Integration & Communications Research Labs.
2-2 Hikaridai Seika-cho Soraku-gun Kyoto 619-02 Japan
Tel: +81 0774 95 1481
e-mail: okada@mic.atr.co.jp

abstract

What is the primary motivation that we have a chatting with social others? Conventional dialogue model is based on a formalization of goal-oriented activities as a joint action. What are the prepared goals and plans in our everyday spontaneous conversation? We can just enjoy it through the maintaining of conversational field with others, and the sharing a particular common experience. In this paper, we try to explain motivations to have a joint remembering and a strategy to communicate each other mediated by an emergent computation on the dialogue processes. We show a constructive model for the joint remembering and primary inter-subjectivity that emerged from the joint remembering.

keywords : chatting, everyday dialogue, inter-subjectivity, joint remembering, Pingu

1 はじめに

我々が「雑談」について考えるとき、ふと「日常的な雑談はどんな目的で、何のためになされるのだろうか」と考えてしまう。日常での何気ない行為や行動を「目的ありき」の視点で捉えてしまう。「あの時、どうしてあんなことを口にしてしまったのだろうか...」と、行為を後から眺めながら、その目的や動機、原因を辿ろうとしてしまう。日々の行動や振る舞いは何かのためにやっているという目的論に陥りやすい。そして対話や雑談に対してもその例に漏れない。何気ない行為の結果として何かが実現されるにせよ、本来我々の日常での行為は、その目的からは自由なのではないだろうか。

「伝えようとして伝わる」と「結果として伝わる」とがある。そして、「行為に先だって用意されている」と「行為の結果として後から出現するもの」とがある。従来の対話研究の多くは、「伝えようとして伝わる」と、つまり行為遂行的な、情報伝達的な視点でコミュニケーションを捉えることが多い。そして、行為に先だって用意された「プラン」や「ゴール」から議論をはじめることが多い[1]。本稿では、この「雑談」をあえて「もうひとつの視点」から捉えたいと考えている。それは、(1)「結果として伝わる」という側面であり、(2)「行為の結果として後から出現する」という側面である。こうした事後的な性質、あるいは創発的な性質は、要素還元的な分析的な研究方法では捉えきれない。なぜなら、要素に分析した途端にその「場」の性質やダイナミクスは消え失せてしまうからである。環境から分析することなく、多様な現象の成り立ちを総体としてありのまま捉えていく必要がある[2]。本稿では、「雑談」研究に対する我々の基本的な視点とその方法論の一つである「雑談」の多様な現象に対する構成的な理解の方法を示す。

2 雑談とは何か

日常での他者との関わりを考えよう。相手のことをもっと知りたいと考えたとき、それを質問の形にして相手に直接尋ねるといった行動は、面接のような限られた機会に限られる。むしろ、我々は「ことば」以外のところで、結果として他者を理解していることが多い。

間身体的な関係

公園などを二人で一緒に散歩をする。何を話すわけでもないし、何か目的があるわけでもない。何と

なく二人で歩いていると、いつの間にか自然に歩調があってくる。しばらくすると、相手の性格や気持が伝わってくる。そして、自分の気持も相手に伝わっているように思えてくる。こうした感覚は、発達心理学において母子間での相互作用における「疎通性」や「間主観性」として、その役割が重要視されてきた。ここで重要な点は、この「間主観的な感覚」を得る前提として、二つの「身体」が互いの「身体」に成り込むことによって、「ひとつのシステム」を形作ることである。この関係は「間身体的な関係」と呼ばれる。そして、この関係はいわゆる身体的なコミュニケーションを成立させるために基本的な役割を果たす。

日常的な雑談でも同様なことがいえる。昔のことを一緒に懐かしんだり、ある経験を伝えあう。ここでは伝達的な側面は主眼ではない。むしろ「同一の感情で共有できること」を確認しあう、あるいはお互いの「身体」の同一性を確認しあう行為である。と同時に、他者理解や共同主観を得るための一つのコミュニケーションの方略となっている。これは「雑談」を捉えるための重要な視点の一つである。

発話における多声性

混みあった電車の中から聞こえてくる女子高校生の会話は、その内容は正確につかめないものの不快ではない。誰かの発話に対して何らかの反応を返す。このことで、発話に対して新たな意味や価値を与えあう。他者の応答を欠いた、一方的な話し掛けは意味をもたない。宙に浮いてしまう。女子高校生の話し掛けに意味や価値を与えているものは、相手の何気ない応答なり、反応なのだ。つまり、先の発話や行為の意味や価値は他者との相互作用の中から事後的に立ち現れたものといえる。相手の応答の内容によって、その意味や価値はいくらでも変わり得る。日常での発話や行動は、解釈の幅を潜在的に備えている。このことをバフチンは「多声性を備える」という[3]。

一方、「コードモデル」では「発話の意味をコード化し、それを聞き手が解釈するとき、その意味は一意に解釈される」ことを基本的な前提とする。話し手の発話には、話し手の意図した意味や機能が一意に担われているという理解である。ア・プリオリに明確な機能や意味を担うという意味で、こうした発話は「単声」である。ヒューマンコンピュータインタラクションにおいても、このコマンドや指示における「単声性」を暗黙の前提としている。

我々の「雑談」の中では話し手の意図した意味が

歪曲されたり、拡大されて伝わることは多い。我々の発話や行為の意味や価値は、他者との間で立ち現れるものだからである。これは、お互いの同一の状況を共有することで、言語の効率性を得ようとする「発話の状況依存性」の議論とは、本質的に異なる。「発話の自己不完結性」とでも呼べるものだろうか。その発話や行為の意味は他者の反応や応答によって完結する。対話参加者としての役割の一つは、この他方からの発話や行為に対して、意味や価値を与えることである。その意味で「雑談」は、この意味生成の場として捉えられる。

3 雑談に対する構成的な理解

これら「間身体的な場」や「意味生成の場」としての雑談を、コンピュータ上に構成しながら理解することを試みる。

「身体」を創る

認知科学における最近の身体性の議論によれば、「我々の心は身体的な行為が環境と関わる中で身体的なものとして出現し、存在するようになる。行為を通じて環境と関わり、それが一体となって発達していく」という。こうした議論に先だって、ギブソン(J.J.Gibson)[4]は、「知覚システム」を基本とする独自の身体論を展開している。我々の行為と相互依存的な関係で決まる環境との間に備わる情報の価値や意味を「アフォーダンス」と呼び、そのアフォーダンスをピックアップする「身体」を感覚的な受容器と区別する意味で「知覚システム」と呼んでいる。この行為とその環境との間で立ち現れる意味や価値を新たに獲得しながら「身体」を構成し、新たな行為を分化させていくものと考えられる。

この行為とそれに伴う知覚との協応関係は「身体的な経験」のプリミティブとなる。我々はこのプリミティブを「ふるまい(situated agent)」として表現し、その相互作用によって行為を組織化する「身体」(=「知覚システム」)のモデルの構築を進めてきた[5]。

「知覚システム」としての身体

この基本的なメカニズムは、創発的な計算機構と呼ばれている。構成要素である各「ふるまい」は個々に計算機構や情報を可能な限り持たない。みずから動き環境に影響を与えながら、その結果として環境に自分の行為を導いてもらう。これらの「ふるまい」の相互作用は、結果として個々の「ふるまい」とその環境(他の「ふるまい」のセット)との間

によりリッチ情報と計算機構を備えることになる。これらの機構は行為を組織化し、同時に知覚行為を組織化する「知覚システム」を構成する。

外界のイベントがこの「知覚システム」によって、どのような形で分節されたかは、行為の組織化の結果として事後的に語ることができる。同様に潜在的な意図や動機も行為を組織化する際には参照されるリソースにすぎない。どのようなリソースとして参照されたかは、行為の組織化の結果として語れる。これは自己の身体である「知覚システム」と外界のイベントによって、自己の動機や意図さえも分節することを意味する。自分の意図や動機が自分の身体を統率すると考える従来の立場とは逆の関係にある。

社会的なアフォーダンス

我々の日常的な発話も「自己の行為の可能性」についての予期的な情報をピックアップするための「知覚システム」を構成する。この自分の発話との相互依存的な関係で決まる相手の発話に備わる意味や価値は、ギブソン(J.J.Gibson)のいう「アフォーダンス」と関連づけて解釈するとすれば「社会的なアフォーダンス(social affordance)」と呼べるものだろう。対話者間での「知覚システム」、すなわち身体同士での相互作用は「対話の場」を構成する。我々の日常的な「雑談」を支えているものは、この社会的なアフォーダンスを媒介とする「場」なのである。そして「雑談」の根底にあるのは、他者が自分と同一の社会的なアフォーダンスを備えることを確かめる作業なのだろう。

我々はこの二つの「身体」の相互作用によって、Talking Eyeと呼ぶシステムを構成し、「他愛もない対話」を生成させる試みを幾つか行っている。本研究では、「共同想起対話」、および「ビンゲアの対話」を手掛かりとして、日常的な対話における「間身体的な場」の成立と「意味生成の場」について検討を進める。

4 共同想起対話

はじめに、二つの「想起」システムの共同性を手掛かりとして、対話における「間身体的な場」について考察する。

生態学的な記憶と想起

ことばや言語使用における身体性を議論する上で、「想起」という身体的な振る舞いに着目する。

我々は自己の「身体」によって外界のイベントを分節し、その行為と知覚との協応関係、すなわち「身体経験」のプリミティブを獲得している。この獲得されたプリミティブ間の創発的な計算によって、過去の経験を再構成することを「想起」と呼ぶ。また、この「身体経験」のプリミティブの相互作用によって、次の振る舞いを予期することを「予期的な意識」と呼ぶことにしよう。

その想起は一般に不完全であり、再構成される過程で無意図的な歪みが生じるとされる。すなわち日常での想起では過去のイベントやエピソードを正確に再現するものではない。想起内容は現在の視点から選択され、歪曲されながら再構成される。想起内容の意味も現在との整合が図られ、再解釈されながら変容していく。つまり、「現在の状況」が大局的な秩序を構成し、それが個々の想起に影響を与え、新たな状況を作り出すという、創発的な循環がある。この現在の観点から意味付けされたエピソード記憶をナイサー (U. Neisser) はレピソード (repiisode) 記憶と呼んでいる。記憶とは常に変容し、進化する「生き物」なのである [6]。これらのモデルは、創発的な計算機構に基づいて構成することができる。

共同想起対話

「想起」の社会的な相互作用に着目した研究として、エドワーズとミドルトンによる共同想起研究がある [7]。彼らは、過去にみた映画 (彼らの研究では「ET」のフィルム) を集団で想起してもらい、その共同想起の組み立ての形に着目した分析を行った。彼らは共同想起の中で社会的な相互作用となされる、(1) 枠付け、方向付け (framing and orientation)、(2) イベントやその時間的な対応関係の調整機能 (correspondence function)、(3) 評価機能

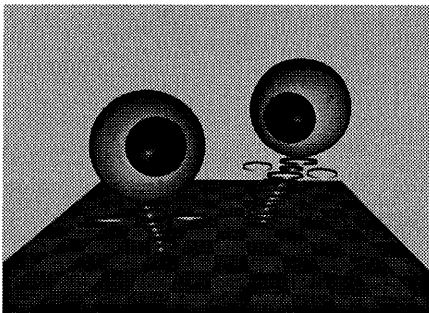


図 1: 共同想起する Drunken Eyes

(validation function) の存在に着目している。

我々は日常的な雑談の中でも頻出する共同想起に対して「間身体的な場」の構築のための一つの方略として着目している。ここではレピソード記憶やその共同想起の過程、間身体的な場の構築の過程などを構成的に調べるために、「Drunken Eye」と呼ぶ共同想起する仮想生物を構成した (これは Talking Eye の異形態のひとつである)。彼 (彼女) らはやや「理性」を欠いた身体的なおしゃべりを展開する。

共同想起対話の特徴のひとつは、その対話者間の役割が基本的に対称的配置を取ることである。その性格上、共話 [8] と呼ばれる重複発話が増出する。対話研究の中では、これらの重複発話は発話の流れを制御する規則からの逸脱や偶発的に生じたものと捉えられることが多い。しかし、「間身体的な場」を構築するという視点では、むしろ積極的な意味で捉えるべきであろう。我々の共同想起対話の収集でも重複発話が増出する。二人で交互に想起しているというより、むしろお互いに発話の一部をなぞり合いながら、過去のイメージを再構成している。二つの主体が「ひとつのシステム」を構成し、一緒に想起を展開しているといえる。

共同想起における間身体的な場

このように、お互いの「身体」の振る舞いをなぞりあい、無意識に二つの身体が協応する関係は、対話における「間身体的な関係」と呼べるものだろう。こうした「間身体的な場」を維持しながら、我々は他者を理解していると考えられる。この状態に至る過程で、幾つかの段階を仮定することができる。(1) エドワーズとミドルトンの共同想起研究で見いだされた、枠付け、対応はその基礎的なものである。特に評価機能 (validation function) は、自分の身体的な経験の意味を他者の「身体」を借りて再吟味する過程である。(2) 「なぞり」は、他者の身体の振る舞いを自分の身体で追体験をしながら、他者の身体に成り込む過程である。お互いの身体に成り込むことによって、お互いの「身体」の予期的意識を一致させていく。(3) こうした状態の下で、様々な共話の形が現れる。同一の言葉が同時に発話されることがある。この共話は特にユニゾン (unison) 的な発話と呼ばれることがある。発話が偶発的に衝突しているのではなく、むしろ発話が一致するのを楽しんでいる。そうした状況を作り出している。

第一次間主観性

さて「間身体的な場」を介して、「間主観的な感覚」を得ることはどのように説明されるだろうか。その基本は、相手も自分と同じ身体を備えていることだろう。お互いの知覚システムはお互いに同調させながら、そして自分の知覚システムを媒介させながら、相手の知覚システムの背後にある意図や動機、あるいは相手が主観的に知覚している「行為の可能性」を探ることができると考えられる。すなわち、相手が「行為の可能性」として主観的に感じ取っていることを自分の「身体」が感じ取っているものから判断する。このことを実現するためには、二つの知覚システム（「身体」）の動きを同期させる、同調させることが一つの要請となる。すなわち、無意識に同調する、リズムがあうという間身体的な現象は、間主観的な「知覚」の側面で考えたときの基本的な要請として捉えられる。間身体的な関係が「第一次間主観性(primary intersubjectivity)」とも呼ばれる由縁だろう。

コンドン[9]は、こうした対話における共同性を「コミュニケーション・ダンス」と呼んでいる。お互いの発話の「なぞりあい」は、まさに「ダンス」そのものであろう。これは他者の振舞いに合わせてというより、むしろお互いの「身体」が自発的に動くことから生じている。お互いの行動の「なぞり」の結果として、想起内容・発話内容だけではなく、そのタイミングまでも相互に予期し合う状態になる。

5 ビンダーの世界

想起内容は社会的な相互作用の中で常に再吟味を伴う。新たな解釈や意味付けを再評価しあい、それを獲得しあう関係でもある。情報を一方的に伝えるという視点ではなく、お互いの発話を評価し、新たな意味や価値を付与しあう新たな「意味生成の場」として雑談を捉えることができる。

ビンダーの会話

この「意味生成の場」を構成的に理解していくために、我々は「ビンダーの世界」に着目した。ビンダー(PINGU)とは、クリエイターによって架空のペンギンの子供たちの生活を描いたアニメーションである[10]。この想像上のペンギンたちは、いわゆるビンダー語を駆使して会話をする。「プープー」「ビービー」といった喃語のようなビンダー語で会話が成り立ってしまう。そのアニメーションを見て

いる子供たちは、その世界にすっかり入り込んでいる。子供たちにとっては共通語なのだろう。そして、コミュニケーションにおける何らかの普遍性を備えていると思われる。ここでは、Talking Eyeの基本的な枠組みに基づいて、「ビンダー語」もどきを駆使しておしゃべりする“Pinguish Eyes”を構築している。

彼(彼女)らの個々の発話を切り出して、それを聞いてもその意味を区別することは難しい。しかし、ビンダーの何らかの発話や振舞いに対する、もう一人のビンダーの反応の存在によって、その先に発した発話の価値や意味が出現してくる。観察者の立場からは、彼らの行動の意味がよく見える。

表情性の発現と多声性

“Pinguish Eyes”は、身振りや表情を抽象化する意味で一つの「目玉」だけから構成されている。この静止した状態での「目玉」は、子供なのか大人なのか、どんな心理状態なのかについて何も語らない。しかし、ひとたび動き出すとそれは様々な表情を帯びてくる。動きの中から、そして外界の動きに対する反応の中から感情や性格などが立ち現れてくる。これもやはり事後的なのである。「ビンダーの発話」も同様の立場から捉えることができる。顔の表情が明確な「絵」は、そこに社会的なコードを担う。子供の顔は、そのまま「子供である」という先入観を与える。しかし、「目玉」は潜在的にある解釈の幅をもっている。と、同様に、「ビンダーの発話」も潜在的に解釈の幅を持つ。これらは他者との相互作用の中から様々な意味や価値となって立ち現れる性質を備えている。

こうした性質をバフチンは「多声性」と呼んでいる。我々の「雑談」の多様性、そして意味生成の場を支える性質であると考えられる。個々のビンダーの発話は自己不完結であり、他者の「身体」によって解釈され、その反応を得て、はじめて発話の意味や価値が立ち現れる。この未完結さは他者の関わりを要求し、対話における「場」を構成する。日常での会話では、相互作用の結果としての新たな意味や価値の出現が新たな会話を展開させている。そして、この新たな意味の出現を楽しんでいるところがある。話し手の予期した意味や価値との「ずれ」は笑いをも誘う。

行為の意味の獲得

原初的なコミュニケーションとその発達について考えるとき、この発話の多声性という視点は興味

深い。ピングーの発話は未発達で、かつ未分化である。それは発達可能性を備えているともいえる。

何気なく声をだす。その声は他者の身体によって分節され、結果として何かの行為が引き出される。その時はじめて、その「声」は何らかの意味や価値を発現させたといえる。ピングーのこうした他者に対する発話や振舞いは、自分の行為の意味を獲得するための知覚行為でもある。自分の何気ない行為の他者との間で決まる意味や価値を新たに見いだす行為となる。

6 「雑談」とは何か：現時点での理解

「雑談とは何か」という問いに対する、現時点での理解をまとめておく。

「頭で理解する」から「身体で理解する」へ

雑談では「間身体的な場」を媒介とするコミュニケーションの方略が存在する。そこには自分と同一の「身体」を備えているという暗黙の了解がある。その意味で、人工物は「身体性」を備えるべきである。少なくとも、同一の身体的な経験を獲得し、共有する枠組みが必要であろう。

事後的に立ち現れる...

雑談とは、多声性を基本とする意味生成の場である。インタラクションにおける表情性や自然性の発現は、このような「場」の存在によって支えられる。雑談においてはア・プリオリに用意されているものは何もない。それらはすべて事後的に立ち現れる。その目的や役割からは本来自由なのである。「ただ、接している」ことを中心に人工物とのインタラクションを考えていく必要がある。

獲得そして共有へ

雑談とは、自分の行為の他者との間で立ち現れる意味や価値を獲得するための、そして他者との間での「共同主観」を得るための接触の場である。二つの主観である「身体」を同調させながら、二つの身体的な経験を共同主観として獲得していく。これは社会的なアフォーダンスを獲得する過程でもある。

7 おわりに

日常的な対話である「雑談」は、他者との間での「間身体的な関係」の構築を基本とした「他者理解の場」であると同時に、「意味生成の場」でもある。そして、自分の行為の意味や価値を見いだし、

獲得していくための「発達の場、接触の場」でもある。本研究では、こうした「場」を具体的に構成しながら、「雑談」とは何かについて考察を進めている。この“Talking Eye”を見たある研究者は、これを“Dancing Eye Ball”と命名してくれた。まさに、何気ない雑談とは、このコミュニケーション・ダンスを楽しむようなものなのであろう。一緒にリズムをあわせ、相手の身体に呼応させながら、相手の気持や状態を推し量ることをする。と、同時に自分の行為の意味を見いだししていく。

我々はこのような「雑談」の基本的なメカニズムを探りながら、「身体性」を基礎とした、人工物との新しいインタラクションの形態を検討していきたいと考えている。

参考文献

- [1] 岡田 美智男：「口ごもるコンピュータ」, 情報処理学会編 情報フロンティアシリーズ (9), 共立出版 (1995).
- [2] 岡田美智男：“対話とは何か”, 月刊「言語」 特集：対話の科学, 大修館書店 (1996-01).
- [3] J. V. Wertsch : *Voices of the mind: a sociocultural approach to mediated action*, Harvard Univ. Press (1991)
- [4] Gibson, J.J. : *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin (1979); 古崎 他訳：生態学的視覚論, サイエンス社 (1985).
- [5] 岡田 美智男：Talking Eyes: 対話する「身体」を創る, システム/制御/情報, 41-8 (1997).
- [6] 佐々木 正人：「現在」という記憶の時間, 無藤隆編：ことばが誕生するとき, 新曜社 (1991).
- [7] Edwards D. and D. Middleton: Joint Remembering: Constructing an Account of Shared Experience through Conversational Discourse, *Discourse Processes* 9, pp.423-459 (1986).
- [8] 水谷 信子：「共話」から「対話」へ, 日本語学, Vol.12, No.4, pp.4-10, 明治書院 (1993).
- [9] W. S. Condon : *Before speech - The beginning of interpersonal communication -*, Cambridge Univ. Press (1979)
- [10] Pingu おしゃべり CD, 小学館 (1996). “PINGU” は EDITOY/MBV の登録商標である。