

特集

ソーシャル インタラクション

楠 房子

多摩美術大学情報デザイン学科

インターネットや電子メールがコミュニケーションの道具となっている今、計算機を用いた人間の活動支援において、社会的相互作用 (Social Interaction, SI) に対する研究はより重要性を増している。「計算機を用いた」といっても人間の日常の行動から遊離しているわけではなく、道具やコミュニティと人間との相互作用に依拠しており、日常の相互作用研究が計算機支援研究に対して示唆に富んでいる。本特集の解説は、現在SIの研究が活発に行われている社会心理学、認知科学、教育、CHIの研究分野の方々に、さまざまな切り口からのSIの事例を挙げてSIをどのような概念枠組みで捉えるべきなのかを論じていただいた。以下に各氏の解説を簡単に紹介する。

第1編の植田氏の解説では、社会的なコミュニケーションやインタラクションを中心に据えた新しくリアルなシステム知のあり方を議論している。その中ではコミュニケーションの3つの側面に注目して議論している。1つは「コミュニケーションのミクロな側面」といった、「1対1のコミュニケーション」である。これは、コミュニケーションのあり方とそれが問題解決や意思決定場面においてもたらす効果を見るのに使われている。2つめは「コミュニケーションのマクロな側面」といった数的規模のグループにおけるコミュニケーションである。最後は、「ヒューマン・インタフェース (HI)」である。それぞれの側面に着目することで、さまざまな支援システムの設計に対する示唆を得ている。たとえば、「コミュニケーションのミクロな側面」に着目することで発想支援システムに対する示唆を得ているし、「コミュニケーションのマクロな側面」に着目することで社会的創発現象の分析と社会的意思決定支援に対する示唆を得ている。また、「人対機械のコミュニケーション」を「人対人のコミュニケーション」との対比で考えることでHI設計に対する示唆を得ている。

第2編の亀田氏の解説では、グループの意思決定に関する社会心理学の知見に拠りながら「相互作用」と「相互依存構造」という2つの視点を切り口に、協調行為をどう捉えるべきかを考察している。そして、協調行為を分析する上で私たちは「相互作用」に過剰な“読み”をしがちだが、「構造」に着目することで「相互作用」に対する過

剰な“読み”をやめ、それが結果的に真に説明すべきターゲットを浮き上がらせることだと主張している。

第3編の楠・佐伯氏の解説では、グループ学習を事例にとって、学習における相互作用を有効に支援するための枠組みについて考察している。そして学習者が互いの意見の違いを尊重し合い協同的に作業を進めていけるような、活発なインタラクションの生成と学習の深まりを生み出す諸条件を探り出している。さらに「本物性があり、ゲーム性のあるコンテンツ」を学習者がどのようにして提案し、それを支援したかという事例について述べ、「ゲーム性と本物性を組み合わせた」シミュレーションゲームの実践結果についても紹介している。

第4編のIsbister氏の解説では、人間の振る舞いに関する社会科学の研究成果を紹介するとともにHIの研究者が社会科学の成果をサイバー空間の次世代コミュニケーションにどう応用しているかについて述べている。さらにその事例として、Kimの「オンラインコミュニティ」の設計原理を事紹介している。

第5編のFischer氏の解説では、グループには意思決定を速やかに行う「頭がない」ことをまず指摘している。そのため、協調作業の過程で構築され進化する情報リポジトリが、共通理解、ならびに、交渉、批評、組織学習を支援するためにはきわめて重要であると主張している。この主張に基づいて、SIを支援するための計算機環境（領域指向設計環境）の仕様を述べている。そして領域指向設計環境において組織記憶を利用することで、オープンで進化可能なシステムを構築したり、情報の文脈化を可能にしたりしている。さらに、主張はシステム仕様にとどまらず、システムの利用者や設計者に対しても、主体的な貢献者になる必要性、社会的および動機にかかわる問題を理解することの重要性といった要求も示している。

以上、本特集ではさまざまなSI研究を各自の立場で論じていただいているので、一見まとまりがなく見えるかも知れないが、SI研究の裾野の広さを実感していただきたい。本特集が何らかの示唆を与え、みなさまのご研究に少しでも役立てば幸いである。

(平成11年5月19日)