

## コミュニケーションにおける文脈の多義性と「間(ま)」の共創

金沢工業大学 情報学部 情報工学科 山本知仁

コミュニケーションにおいて「文脈」とはさまざまなことを意味する。それは、対話の内容であったり、コミュニケーションが行われる場所であったり、コミュニケーション主体者の社会的な属性であったりする。通常、コミュニケーションではこのような文脈が幾層にも重なり、それがコミュニケーション行為に影響を及ぼすとともに、コミュニケーション行為が文脈にも影響を及ぼすという、相互作用の関係にある。このような状況において、コミュニケーションの本質を探ろうとすると、科学的なアプローチで「文脈」を扱うことがそもそも可能かという素朴な疑問が浮かびあがる。

これまで、コミュニケーション科学の分野においては、このような文脈を重要な問題であるとは捉えながらも、実験条件としてコントロールするというようなことはあまりなく、さまざまな分析を行った後にこのような結果導かれる背景に文脈の問題があると、ア・ポステリオリに論じられることが多い。このようなアプローチでは、文脈を本質的に理解し、再構成することが難しく、例えば音声対話システムや、コミュニケーションロボットのような人工的なコミュニケーションシステムを構築するための規範となるようなモデルを得ることは難しい。

われわれは、このような観点からコミュニケーションを考えたとき積極的に文脈をコントロールし、そのような状況において、どのようにコミュニケーションが行われるかを明らかにするというアプローチが、完全に文脈を扱えるわけではないが必要ではないかと考えた。そのことを実現するために、対話を行いながら囚人のジレンマゲームを行うという実験系を用意し、その利得表と最終的な報酬を適切に設定することで、文脈をコントロールすることを試みた。

結果として、コミュニケーションの主体者において発話長間、発話長-反応潜時長（間(ま)）間、反応潜時長間において多様な相関関係がみられる中で、コミュニケーションの主体者が互いに協調の関係にあるときには、両者の間で各時間長が同調しやすいこと、両者が互いに非協調の状態にあるときには、そのような同調関係が崩れることなどを明らかにした。

今回得られた結果は、コミュニケーションにおける文脈をある程度コントロールしたという意味で、これまでの研究とはアプローチを異にするが、しかしながら依然、擬似的にしか文脈を扱えていない。今後、本質的に文脈を扱うためにどのようなアプローチが有効であるかを、本実験を通して考えていく必要がある。