

日・英語の多人数会話における相互信念の形成

—会話参加者のスタンステーキングに注目して—

北澤茉奈（慶應義塾大学大学院生）

1. はじめに

会話の進行には、当面の目的に十分な程度で相手の発話を理解している、という会話参加者の相互理解の形成が必要である。これは、会話参加者が相互行為において共同して情報の具体化やその内容の基盤化¹を行う「貢献(contribution)」の過程を経て構築される。貢献は、「提示(presentation phase)」と「受理(acceptance phase)」の二段階からなり、基本的には、Aが提示した情報に対してBが理解を示し、それをAが承認するという過程を経て、AとBの両者の間にBがAの発話内容を理解したという相互理解が構築されると考えられている(Clark & Schaefer 1989; Clark, 1992)。会話参加者間で相互理解が十分に得られなかったと考えられる場合には、問題に合わせて修正が行われる(Clark & Wilkes-Gibbs, 1986)。Schegloff et al. (1977)は、会話の組織だった営みの一つとして、話の進行に問題が生じた場合に行われる修復(repair)の体系化を行っている。

これらの先行研究は、会話参加者による相互理解の構築プロセスを明らかにすることが、会話や、それに伴う人々の営みを理解するうえで重要であることを示している。実際、共通基盤化や相互理解の構築過程に関する研究では、相互理解が達成されたと考えられる発話²以前に着目し、どのような過程を経てそれが達成されているのか分析がなされてきた。

本研究では、まだ十分に研究がなされていない多人数会話における相互理解の構築に焦点を当てて、会話参加者間で相互理解がどのように得られたと判断されるのか、また、その構築プロセスを明らかにすることを目的とする。多人数会話では、話し手と聞き手の2者のやりとりからなる対話とは異なり、情報の提示に対して複数の受理が行われることが予想される。そこで本研究では、Du Bois(2007)のスタンスの概念を用いて、提示に対する受理の発話だけでなく、受理の段階における複数の参加者それぞれの発話の関係性も踏まえて分析することを試みる。

2. データと分析方法

2.1 データ

データには、著者が収集した会話を使用する。会話は、オンライン会議システムを通して3、4人の被験者が「ワードウルフ」と呼ばれるワードゲームを行っている最中に録音・録画されたものである。「ワードウルフ」は、与えられたお題について、その特徴や、そのお題にまつわる自身の経験・評価などを他の参加者と話していく中で、一人だけ異なるお題が配られた人(少数派/ワードウルフ)を当てるというゲームである。例えば4人でプレーする場合、多数派である3人には「新幹線」が、少数派の1人には「飛行機」のお題³が配られる。ワードウルフの正体を明らかにすることができれば多数派の勝利であり、少数派の正体が最後まで明らかにならなければワードウルフの勝利である。ワードウルフは、正体を明らかにされても多数派のお題を当てることができれば逆転することができる。各グループにつき1回4分間のゲームを3回行い、毎回のゲームの後には、どのような発話をもとに少数派を導き出したのか議論してもらった。本発表では、日英語それぞれ2グループ6回のゲームで行われた会話を対象に分析を行う。本研究で使用するデータセットは表1の通りである。

¹ 共通基盤化を指す。共通基盤とは、会話参加者間に共有された知識や前提のことであり、互いの発話を理解するためのコミュニケーションの基盤となるものである(Clark, 1992; Lee, 2001)。参加者間で創出される共通基盤が多ければ多いほど、参加者同士は互いを理解しやすくコミュニケーション上の目的も達成しやすくなると考えられている(Kecskes & Zhang, 2009)。

² Clark and Schaefer (1989)は理解の証拠(evidence of understanding)として、話し手への注意の継続や、隣接応答ベアなど関連した発話による応答、あいづちなどの承認、理解した内容の提示、発話の繰り返しなどを挙げ、これらに基づいて聞き手は話し手に対して自身の理解を示すとしている。

³ 多数派と少数派に配られるお題は何らかの共通点を持つ。

表 1 本研究で使用するデータセット

話者(人数)	お題(多数派/少数派)			データ ID
	第1 ラウンド	第2 ラウンド	第3 ラウンド	
1. 英語話者(3人)	refrigerator/safe	baby/pet	someone you like approached you/a stray cat approached you	[E_WW_1]
2. 英語話者(3人)	refrigerator/safe	baby/pet	someone you like approached you/a stray cat approached you	[E_WW_2]
3. 日本語話者(3人)	冷蔵庫/金庫	赤ちゃん/ペット	好きな人が近寄ってくる/野良猫が近寄ってくる	[J_WW_1]
4. 日本語話者(3人)	冷蔵庫/金庫	赤ちゃん/ペット	好きな人が近寄ってくる/野良猫が近寄ってくる	[J_WW_2]

2.2 スタンス

各ラウンドでは、3人の話者が共通するお題に対して意見を交換し、他の参与者との共通点や相違点を見つけることで少数派の存在を明らかにしていく。これは、共有された対象(object)に対し、主体(subject)が評価を行う(evaluate)と同時に自己の立場を示し(position)、さらにそれによって、他の主体(subject)の評価・位置づけに対する調整を行う(alignment)とするスタンステイキングの営みと類似している。Du Bois(2007)はスタンスが持つ間主観的な性質を指摘し、対象に向けてなされた発話は、それ自体だけでなく先行発話の内容も考慮して解釈する必要があると主張している。(1)の断片は、SAMとANGELAがthoseという共通の対象に対して話している場面であるが、SAMが対象に対して否定的な評価をし、そのような評価を持つ存在として自己を位置づけたのに対して、ANGELAはSAMにアライメントする形で自身のthoseに対する評価・位置づけを示している。

(1)

01 SAM : I don't like those.
 02 (0.2)
 03 ANGELA : I don't either.

本研究で収集した会話データでは、3人の話者が共通の対象に対して様々な評価を行い自己の位置づけを表明するだけでなく、同時に他の参与者にアライメントを行うことで会話を進めている。今回は、相互理解がどのように達成されるのか、1)少数派が気付かれることなく全員がまるで同じお題について話しているように会話が進められている場面と2)少数派の存在が明らかになる場面の2つの場面に注目し、どのような要素が相互理解の達成に重要な役割を果たしているのかを分析する。

3. 分析

ゲームの勝敗について、英語データが計6回のうち全てにおいて多数派の勝利に終わったのに対し、日本語のデータでは半々であった。[E_WW_1]の第3ラウンドの1例を除き、少数派は最終的には自身が少数派であることに気づいたが、ゲーム開始直後は参与者全員が同じお題を話しているかのようなやりとりが行われていた。

3.1 ゲーム内での会話

(2)は、多数派であるMAJ1とMAJ2がbabyについて、少数派であるMINがpetについて話している例である。少数派の存在に多数派が気づいた箇所については、ゲーム後の議論で確認したものを行数の前に矢印で示した。01-04行目では、お題について、「皆が持つべきである」というMINの先行スタンスについて、05-09行目では「大きさに多様性がある」というMAJ2のスタンスに関して、10-15行目ではMAJ2の「高価である」というスタンスについて、そして、16行目以降は「所有経験」についてそれぞれお題に対するスタンスを交渉している。

(2) [E_WW_1] 第2ラウンド

01 MIN : um, I think everyone should have one of these
02 MAJ1: oh, you think they should have, like,
03 MIN : should
04 MAJ2: yeah
05 they come in all sizes in the beginning
06 MAJ1: um, I would agree with that. MIN, do you agree with that
07 MIN : yeah. uh, yeah. in the beginning. not just the beginning. they come in all sizes.
08 MAJ2: Yes.
09 MAJ1: Oh, um...
10 MAJ2: they're expensive.
11 MIN : yes. well, not always.
12 MAJ2: in general.
13 MAJ1: yeah.
14 MIN : yeah. I would call them expensive.
15 MAJ1: but you could, you could limit the amount that you spend on them.
16 MIN : um, I've had one or more of these for most of my life.
17 MAJ2: yeah. what?
18 MIN : I've had one or more of these for most of my life.
19 MAJ1: mmm, MAJ2, what about you
-> 20 MAJ2: just one.
21 MAJ1: yeah, me too.
22 MAJ2: you too? mmm.
23 MAJ1: just one.
24 MIN : hmm.

01-04 行目ではMINのお題に対する「全ての人が持つべきものである」という評価は、すぐに同意することなく確認をするかのようにMINの発話を繰り返したMAJ1からは賛同を得られていない(disalignment)と考えられる。一方で、MAJ2はMINとMAJ1のスタンスと両者の関係性を踏まえて、自身がMINの見解と同様であることを04行目の*yeah*で示している。次の05-09行目はMAJ2が*they come in all sizes in the beginning*と大きさに多様性があるという見解を示したことに對し、MAJ1とMINがそれぞれ同意している(alignment)。さらに続けて10行目から始まるお題の価値に対するMAJ2の評価*they're expensive*については、MINが*yes*で同意しつつ*not always*と付け加え評価の変更を行ったことに對して、MAJ2は*in general*と言い換えることで、また、MAJ1はMINとMAJ2のやりとりを受けて*yeah*と反応する形で先行スタンスに同意していると考えられる。

そして16行目でMINがお題との関係性が自分の人生のほとんどの時間を占めていることや、常に1つ以上のお題とともに過ごしてきたことを述べる。これに對し、MAJ2は17行目で*what*と聞き返している。18行目でMINが再び同じことを主張すると、MAJ2はMINに對し自身の見解を示す前に、MAJ2にお題との関係性がどのようなものかを尋ねている(19行目)。MAJ2が*just one*(20行目)と答えたのを受けて、MAJ1は自身がMINに對しては同意できないもののMAJ2と同意見であることを21行目の*yeah, me too*で示している。

3.2 ゲーム後の議論での会話

(2)の例に關して、MAJ1とMAJ2はまず、16行目のMINの発話*I've had one or more of these for most of my life*でMINのお題と自分のお題が異なる可能性を疑っている。それは、MAJ1とMAJ2がMINは1人しか子供がいないことを知っていたからだと述べている。しかし、MAJ1はそれ以前のやりとりでMINと評価を共有することが出来ていたことから、ここではまだMINが少数派だと判断できなかったと述べている。実際、16行目の発話について(3)のようにコメントし、MINが弟(baby brother)や妹(baby sister)を想定して発話していたとしたら、自分と同じお題の可能性があると述べていたと述べた。

(3) But then I thought, well maybe if she had like a baby brother or a baby sister she could have said that.

最終的にMAJ1は赤ちゃんの娘がいるMAJ2が20行目で*just one*と答えたことで、MAJ2とお題を共有していること

を確信し, MIN が少数派であることが分かったと述べている. 少数派である MIN も MAJ2 や MAJ1 が 20, 21 行目でそれぞれ持っているお題の数を 1 としたことから, 3 者が共通して 1 つ持っているものは baby であり MAJ1 と MAJ2 のお題が baby で, 自身がワードウルフであることに気づいたと述べている (例 4).

(4) I was like, 'cause, 'cause y'all both said you had one. And I'm like, "Okay, they're babies."

4. おわりに

本研究では, ゲーム内での日英語の会話をもとに, 多人数会話において相互理解がどのように構築されたと判断されるのか, その判断に必要な要素と構築の過程を, 相互理解に問題が生じる前後のやりとりをスタンステイキングの観点から分析することで明らかにすることを試みた. 本研究で, データ収集の際に被験者に参加してもらったワードウルフというゲームは, お題に対して参加者が話し合う中で, 一人だけ違うお題を持った人が誰かを当てるゲームである. 開始直後の会話では, 参加者全員が同じお題について話しているように会話が進められていることから, 相手のお題に対する理解が完全に一致していなくても, それぞれが相手に予想している反応(相手の情報に基づく予想, お題に関する一般的な知識に基づく予想, それ以前のやりとりで構築された相手の立場に対する予想)が得られれば, 互いに理解できているという相互信念を形成することができ, 会話を進行することが十分に可能であることが明らかになった. また多人数会話では他の参加者同士の反応も自身の位置づけを決める際に重要であり, 場合によっては, 自身の解釈を多数派に合わせて拡張することで相手に合わせようとする傾向があることも分かった.

参考文献

- Clark, H. H. (1992). *Arenas of language use*. Chicago: University of Chicago Press.
- Clark, H. H., & Schaefer, E. F. (1989). Contributing to discourse. *Cognitive science*, 13(2), 259-294.
- Clark, H. H., & Wilkes Gibbs, D. (1986). Referring as a collaborative process. *Cognition*, 22(1), 1-39.
- Du Bois, J. W. (2007). The stance triangle. *Stancetaking in discourse: Subjectivity, evaluation, interaction*, 164(3), 139-182.
- Kecskes, I., & Zhang, F. (2009). Activating, seeking, and creating common ground: A socio-cognitive approach. *Pragmatics & Cognition*, 17(2), 331-355.
- Lee, B. P. (2001). Mutual knowledge, background knowledge and shared beliefs: Their roles in establishing common ground. *Journal of pragmatics*, 33(1), 21-44.
- Schegloff, E. A., Jefferson, G., & Sacks, H. (1977). The preference for self-correction in the organization of repair in conversation. *Language*, 53(2), 361-382.