

## ＜相互行為秩序＞の分析視角

— 四つのメタファーをめぐって —

薄 井 明

On the four metaphors of “the interaction order”

Usui Akira

### 1. 序 — ＜相互行為秩序＞とそのメタファー

二十世紀後半の社会学をリードした一人であるゴフマン(Goffman, E.)が、その多面的な理論活動を通して＜相互行為秩序＞(the interaction order)という一貫したテーマを追究したことは、夙に知られている [IO:2] <sup>(1)</sup>。二人以上の個人が感覚的に捕捉可能な範囲に居合せる(immediately present)状況の中で、通常「エチケット」と呼ばれる暗黙の「振舞いのルール」[IR:43]とそれに関連した種々の慣習的なプラクティスによって産出—維持される固有の対人社会的秩序を、彼は特に＜相互行為秩序＞として同定し、その構造と動態の理論化を試みてきた。路上における歩行者たちの交通、知り合いでない人どうしの視線の使い方、知人どうしの挨拶、会話の遣り取り、ゲームをする相互行為、サービス上の相互交渉など、きわめて日常的な相互行為が、その射程に入っている。

「秩序」と呼ぶにはあまりに儂く、多義的で一見捉えどころのないこの＜相互行為秩序＞を照らし出すために、彼は“著作ごとに変わる”といっているほど多様な「メタファー」<sup>(2)</sup>を用いてきた。それは、石黒が「同一標的に対する移動狙撃」[石黒毅 1985: 31]として指摘したゴフマンの理論活動の特色と不可分の関係を成している。メタファーを用いていること自体に異議を差し挟もうというのではない。学問的認識に限らず、およそ人間の認識活動においてメタファーあるいはアナロジー[類比]が果たしている“発見”的な役割には多大なものがある。人類学者ギアーツ(Geertz, C.)は、「理論」構築におけるアナロジーの重要性について次のように述べている。

「理論は主として類比によって、つまりわかりにくいものをわかりやすいものとし『として見る』こと(地球は磁石、心臓はポンプ、光は波、脳はコンピュータ、宇宙は風船)による理解によって進められる」[Geertz, C. 1983(訳): 37]

この意味で、ゴフマンが、それ自身がいまだ「わかりにくいもの」である＜相互行為秩序＞の存立構造とその動態を可知化する上で、「劇場のパフォーマンス」、「ゲーム」、

「儀式」 — 「儀礼」をはじめ数多くのメタファー<sup>(3)</sup>を用いたことは、何ら不当でないどころか、むしろ社会学理論の発展に寄与してきたといえるだろう。

しかし、ここにはもう一つの面がある。メタファーを多用したことは、彼が<相互行為秩序>と呼んで同定しようとしたものの“結像”を妨げているのではないか、ということである。個々の著作では一貫して理解しやすいゴフマンの理論が、著作間の諸概念を統一的に理解しようとする、にわかに錯綜してくるのである。もちろん、それは、方法論的戦略に基づいて彼が意図的に行なったものだともいえる。彼の主要な関心は、あくまで、種々のメタファーとそのパースペクティヴへ自在に仮託しながら「同一標的」たる日常的相互行為の存立構造とその動態を浮かび上がらせることにあったのであって、結果として各メタファー間の境界および関連の問題に対する“無頓着さ”を生み出しているとしても、それは彼にとって二の次の問題であったのだろう。そして、彼の論理のそうした“非体系性”が概念的な不徹底さを意味するというより、単一の視角では説明し切れない多義性・多面性を日常の場面的相互行為が内包していることに起因しているとすれば、責めを彼に負わせるのは酷かもしれない。この意味で、彼が採用した種々の分析視角は、一つの「概念枠組」あるいは「理論」を構成するものというより、その各々が<相互行為秩序>論のための仮設的な「発見的装置」[Burns, T. 1992:112]であったと見た方がいいだろう。だが、こうした点を考慮したとしてもなお、「社会的状況で相互行為が行なわれている事態を照らしだす複数の概念の同時提示がゴフマンの著作に特徴的にみられ、しかもその相互の関連が体系的に示されることはない」[宮坂敬造 1985:78]という点は、やはり問題として残されている。

「劇場のパフォーマンス」、「遊戯」、「ゲーム」、「儀式」 — 「儀礼」。初期から中後期にかけて様々な形で引き合いに出されたこれらの相互行為形態は、彼の方法論的な集大成と目される '*Frame Analysis*' (1974) において、日常活動が「転調」された五つの形態の中に総括されている[FA:48-77]。この地点から翻ってみると、彼の一連の<相互行為秩序>論の作業は、「これら変換されたフレームが明確な形をとっているもの(例 — 演劇、ゲーム、儀礼、詐欺、等)の側から、一次的フレームに従っているとみなされる日常的相互作用を見ることで、その一面を明確に照らし出す」[串田秀也 1988:9] 作業であった、とひとまずいえる。だが、「その一面」とは、果たして<相互行為秩序>の同一の位相なのだろうか。これらの相互行為形態がゴフマンのいう「焦点のある相互行為」(focused interaction)に属するものである以上、考察の中心点が「単一の状況の定義」の問題に関わっていることに違いはない。しかし、その各々が相互に異なったフレーム編成をしていることも事実である。例えば、「劇場のパフォーマンス」と「遊戯」とは、相互行為の構造上共通する部分をもつと同時に異なった部分をもっている。したがって、その各々の視角から考察する場合、そこに浮かび上がる“像”は微妙に異なってくるのではないか。こうした点を考え合わせてみると、彼の一連の作業を、各メタファーに仮託した

ときに浮かび上がってくる＜相互行為秩序＞のそれぞれの独自の位相として考察するという論点が出てくるだろう。

以下、本稿では、＜相互行為秩序＞論にとって有用なメタファーである四つの相互行為形態——(1)「遊戯」、(2)「劇場のパフォーマンス」、(3)「ゲーム」、(4)「儀式」——「儀礼」——を準拠点として設定し<sup>(4)</sup>、その各々が日常の場面的相互行為のどの次元・契機を照らし出すのかを考察しようと思う。また、それらは＜相互行為秩序＞の中でいかなる位置を占めているのかという問題に対してもある程度の視座を提出してみたい。もちろん、狭義の「遊戯」的相互行為の中にも「儀式」的・「儀礼」的要素は入り込んでいるし、逆もいえる。また、「演技」と「儀礼」を峻別することが無意味になるような局面も数多く存在している。そして何より、ゴフマンの＜相互行為秩序＞論をこのように“解体”することは、彼の理論のダイナミックな展開を犠牲にするという代償を伴うだろう。しかし、その全容がいまだ十分に明かにされていない現状において、一筋縄ではいかない彼の理論的な産物を解きほぐすための一つの試行としては許されるはずである。

## 2. ＜相互行為秩序＞の四つのメタファーとその位相

### (1) 「遊戯」のメタファーをめぐる

＜相互行為秩序＞というものを考える上で、「遊戯」、なかでも「ごっこ遊び」という相互行為形態は独自の位置を占めている。「楽しむこと」以外の動機を含んでいないがゆえに、遊戯は、＜相互行為秩序＞の存立構造を最も純粹な形で浮かび上がらせ、その意味で、＜相互行為秩序＞の“雛形”を成しているといえる。嬉々として遊戯に熱中する姿は何も子供だけのものではない。そしてまた、日常の相互行為に遍在する数々の「戯れ合い」はもちろん、“真面目な”相互活動の中にさえ「ごっこ遊び」的な色合いが感じられることがある。相互行為を「ごっこ遊び」に喩えることに一定のリアリティがあるとすれば、そのメタファーは＜相互行為秩序＞のいかなる契機と側面を照らし出し、またどこまでの射程をもつものなのだろうか。

この文脈の中に位置づけられる代表的な論文として、“Fun in Games” (1961) [邦訳「ゲームの面白さ」[EN:17-81]] を挙げることができるだろう。「ゲーム」と題されているが、そこで扱われている中心的な問題は、“競い合い”を特徴とする狭義のゲーム的問題（後述）というよりも、遊戯としてのゲームの相互行為的な存立構造の問題にあったといえる。しかも、その作業の眼目が「遊戯」的な相互行為の組成を探ることにより「焦点のある相互行為」全般を通底する存立構造を浮かび上がらせることにあったという点で、“遊戯の相の下に”＜相互行為秩序＞論を構築しようとする試みであったと見なすことができる。

その議論の要点を一言でいえば、次のようになるだろう。活動に「関与」あるいは「没入」できるという生理的・心理的な能力を動員しながら、共通の「フレーム」を適

用・維持する作業によって「局所的に実現される役割と出来事の世界」[EN:31]の存立構造とその動態の解明である。ゴフマンが「ゲームを焦点とした相互行為」[EN:36]に注目するのは、相互行為を認知的・感情的に組織するこの「関与」と「フレイム」という二つの契機が、「遊戯」的な相互行為に最も明瞭な形で具現しているからである。彼はこの分析を押し進め、「フレイム」と「関与」が生み出す機能を“局所世界”構築的な三つのルールに定式化している。すなわち、局所世界をその外部世界から一時的に切り離す「無関連化ルール」[EN:19]、一定の所作をゲーム展開的な「手」(moves)に変換させ、局所世界内にヴァーチャルな「アイデンティティ」を現出させる「表現と解釈の図式」[EN:26]、および両者のルール間の関係を調整する「変換ルール」[EN:29]である。これらのルールが生み出す局所的世界という存立構造はもちろん「ゲーム」に当てはまるけれども、「遊戯」一般にも妥当する。「ごっこ遊び」<sup>(5)</sup>を考えてみれば、分りやすいだろう。例えば、「ままごと」では、外部世界は一時的に遮断され(＝「無関連化ルール」)、砂場を「茶の間」に、木の葉を「料理」に、互いを「夫婦」にそれぞれ《見立て》(＝「表現と解釈の図式」の適用)、各自その《つもり》になる(＝認知的・感情的「没入」)という操作を通して、この遊戯的な相互行為が成立している。

しかし、こうした「遊戯」的な相互行為的存立構造は、ある意味で「焦点のある相互行為」全般に共有されているといえる。「遊戯」をメタファーとする<相互行為秩序>論の一方の論点がこれである。すなわち、「フレイム」機能を媒介にして「焦点のある相互行為」の形式的側面に注目していく拡張的な展開方向である。だがその一方で、「遊戯」的な相互行為には、相互行為一般に解消できない実質的な特性がみられる。彼が「ゲームの面白さ」として設定した「関与」をめぐる問題である。メタファーとしての「遊戯」には、同時に、その固有性を保持していく展開方向が含まれていることになる。

前者の拡張的な分析視角をとるとき、「ごっこ遊び」的な局所的リアリティの存立構造は、“真面目な”種類の活動も含めた「焦点ある相互行為」全般を射程に入れることになる。つまり、フレイムによって仕切られた“空間”の中で、場面が指定する「登場人物」と「行為」が織り成す<仮構>世界に相互行為者たちが一時的に身を委ね、それを“リアルなもの”として感受する、という構造である。この文脈では、「神聖なる自己」[IR:91]をめぐる「対人儀礼」の局面でさえ、「ごっこ遊び」的な様相を呈してくる。「社交術とは皆が平等である『かのように振舞う』と同時に、その一人ひとりを特に尊重しているかのように振舞うゲームである」[EN:21]といジンメル(Simmel, G.)の「社交」論を引き合いに出すゴフマンは、相互行為者どうしが相手を「対等な人格」と《見立て》合う対人儀礼上の操作と、「ゲーム」の開始時点で相互行為者たちが「平等なプレーヤー」と《見立て》合う操作とが、相互行為の形式上相同だと見る視点を提出している。さらに、このことは、場面に固有の《見立て》と《つもり》の操作を含ん



だ「遊戯」の活動が爾後の「焦点のある相互行為」の“雛形”になっていることを示唆している。実際、フレームの適用・維持の能力という点に関する限り、「ごっこ遊び」は、すでに高度で複雑な相互行為上の操作を含んでいる。子供の「ごっこ遊び」に触れながら、彼は次のように述べている。

「ふざけ半分の動機から医者を演じる子供たちが、上述したフレーム構造に劣らないぐらい複雑なフレーム構造を維持しているということを付け加えてもいいだろう。この遊戯の中で行なわれる医療行為はきわめて子供っぽいものであるが、フレームングに関して提示されるその能力は、すでにもう完全に大人のそれである。」

[FA:161]

だが、「遊戯」の視角がこのような拡張的に適用できる一方で、こうした視角の中で脱落していく中心的な特性を看過してはならないだろう。「面白さ」という特性である。単一の「注意の焦点」に向けた参加者相互の「関与」の動員という要請。これは、「焦点のある相互行為」全体に当てはまる。しかし、「遊戯」の理想的な状況では、場面が課す「責務的」関与と参加者が「自発的」に感じる関与との間に程よい一致が存在している。遊戯の「面白さ」とは、参加者相互の「自発的な共同関与」[EN:40]がスムーズに維持される特権的な相互行為状態にほかならない。そこに乖離が生じた場合、形式上は「遊戯」であっても、実質的にはもはや「遊戯的」ではない。ゴフマンが「遊戯」に仮託して明かにしようとした<相互行為秩序>の位相には、こうした「関与」をめぐる独自の問題が含まれていたといえる。この点に注目するとき、「遊戯的」という用語は、共同の自発的関与が生み出す「社会化された類催眠状態」[IR:113]あるいは「ユーフォリア」[EN:44]という“至福”の状況を指すことになる。この条件を満たす限り、形式的には「遊戯」と呼べない相互行為も、十分「遊戯的」であり得ることになる。例えば、各種の「熱中できる会話」の中に、そうした経験は存在している[IR:ibid]。

しかし、こうした「遊戯的」な状態は、まさにその特権性ゆえに、特有の「壊れやすさ」(vulnerability)を内包している。場面のフレームの「壊れやすさ」という特徴は「焦点のある相互行為」全般に大なり小なりいえることだが、「遊戯的」な相互行為の場合、それが特に顕著である。「盛り上がる」にせよ、「しらける」にせよ、その高低を司るのは参加者たちの自発的関与だからである。ユーフォリックに展開していた「戯れ合い」が、一方の行為者の“興冷めた気分”や外部での“気を散らす雑音”といった自発的な共同関与を妨げる些細な要因によって容易に崩壊してしまうことを想起すればよい。その意味で、「ごっこ遊び」的な相互行為には、「それ自体としての世界であるその出会いに夢中になることができる」[EN:70]「真面目な」プレーヤーたちと、保護された空間が必要だといえる。また、フレームを台無しにしないような自己コントロールを保持しながら、一時的にせよ「自分が上演しているリアリティの印象を真のリアリティと確信する」[PS:17-18]「誠実な」演技者たちが要請される。後に述べる「パフォー

マンス」的な局面と比較していえば、「ごっこ遊び」的な局面とは、「観衆」の項を潜在させた「演技者」 — 「共演者」の構図の中で展開される相互没入的な相互行為だといえるだろう。

「ごっこ遊び」という相互行為には、個人の発達過程における発現機序という意味も含めて、場面的相互行為一般の基本構図が最も純粋な形で現われている。そして、フレイムの適用・維持の操作に関する限り、「遊戯」の存立構造はその他の「焦点のある相互行為」の“雛形”的存在であり、この点が＜相互行為秩序＞のメタファーとしての「遊戯」の適用可能性を生み出している。この視角からいえば、全ての「焦点のある相互行為」は「ごっこ遊び」的である。しかし同時に、それは、「ごっこ遊び」が＜相互行為秩序＞のメタファーとしてもっている限界点を示している。「ごっこ遊び」は「演劇」や「儀式」の原型だという言い方が可能だとしても、「ごっこ遊び」はそのまま「演劇」や「儀式」であるわけではない。その変遷の中で「ごっこ遊び」は多くのものを失っていくだろう。もしそうでなければ、「遊戯」が他のものとは区別された独自の相互行為形態として存在しているという点を説明できないだろう。そうした意味で、日常の場面的相互行為の中に生起する固有な意味での「ごっこ遊び」的な局面、すなわち「面白さ」「楽しさ」を伴った特権的な相互行為状態は、“息の合った”少数の相互行為者たちが織り成す「飛び地」的な領域としてのみ存在し続けるといえる。

## (2) 「劇場のパフォーマンス」のメタファーをめぐる

実際の相互行為場面では、参加者相互の「自発的関与」を妨げる様々な事情が存在している[IR:117-125]。一定の「疎外」を感じつつ、その相互行為の“内部”に留まらなくてはならない状況。発生頻度としては、この種の状況の方が多いかもしれない。いずれにせよ、こうした場合、責務的関与と自発的関与の均衡は崩れ、自己の行動は内面的な非関与と外面的な関与表示行為とに分裂する。「あまり興味のない話」に聞き入ってくる《ふり》をし、「相づち」をうつ。こうした「聞き手」《らしさ》を装う行為の中に、われわれは「演技的なもの」を感じるだろう。さらに、こうした自己の分裂構造は、「表ではお世辞、裏では悪口」という場面の分裂構造に展開していくかもしれない。「演技」あるいは「劇場のパフォーマンス」というメタファーが現実味をもつのも、こうした状況が日常の相互行為場面に遍在しているからである。

「劇場のパフォーマンス」の視角は、「ドラマトゥルギカル・アプローチ」としてゴフマンの理論の“商標”と化している感がある。彼自身はこのアプローチをあくまで＜相互行為秩序＞論の暫定的な「足場」設定の作業に位置づけているが[PS:254]、初期の主著『*The Presentation of Self in Everyday Life*』（1959）[邦訳『行為と演技』]が、「劇場のパフォーマンス」をルート・メタファーとして、そこに含まれている場面設定上および相互行為上の特性と構造を微細にすくい取り、最大限に拡張して、日常の

場面的相互行為に潜在する構造と動態を浮かび上がらせようとする試みであったことに違いはない。だが、創意に満ちた記述内容とその影響力とは裏腹に、<相互行為秩序>における「パフォーマンス」的契機の位置は必ずしも明確になってはいない。というより、あまりにも多くの局面を射程に収めようとする“野心”のために、「パフォーマンス」概念は拡散的になっている。このことは、その定義を見れば、容易に理解できるだろう。

「『パフォーマンス』とは、特定の場面的出来事における特定の参加者が何らかの仕方では他の参加者に影響を及ぼし得るあらゆる活動、と定義しておこう。」[PS: 15]

その中心が「単一の状況の定義」の維持、とりわけ場面にふさわしい「自己像」の投企・維持にあるという点を勘案してもなお、「パフォーマンス」概念は多くの文脈を含み過ぎていると思われる。本稿の区分でいえば、「ごっこ遊び」、「ゲーム」、「儀式」—「儀礼」に割り振られるべき局面も含め、場面的相互行為のほとんどあらゆる局面が、全てパフォーマンスの視角から論じられている。こうした試みが許されないわけではないが、その分、パフォーマンス独自の位相は不明確になっていくという代償が伴っている。こうした事態は、一方で、そのあまりにも多様な場面設定にも関連しているが、同時に、相互行為者間の関係設定にも関係している。ここでは、この点を中心にして<相互行為秩序>における「パフォーマンス」の位相を見ていくことにしよう。

彼自身がこの枠組を援用する際の欠陥として指摘しているように、本来の「劇場のパフォーマンス」では三者（「演技者」—「共演者」／「観客」）に割り振られる役割が日常の相互行為では二者的に圧倒され（「演技者」—「共同参加者」＝「観客」）

[PS:xi]、さらに、微妙に異なったもう一つの役割（「観察者」）がパフォーマンスの受け手に付与されている。「演技者」—「共同参加者＝観客＝観察者」という構図である。実際日常の相互行為を分析する上でこうした圧倒的な構図が必要なことは分かるが、それを一様に「パフォーマー」—「オーディエンス」と括ってしまうことは、そこに含まれた「パフォーマンス」をめぐる微妙な問題が塗糊されることにつながる。

こうした点で、より限定された‘Frame Analysis’（1974）における定義では、「劇場のパフォーマンス」はその本来の領域に戻されている。

「パフォーマンスとは、私がここで用いる厳密な意味でいうと、ある個人を舞台の演劇者に変換するような配置のことであり、そこで、演技者は、『観客』の役割にある人々に、攻撃されることなく、ぐるりと囲まれながら、細部にわたって、その活動を観られる対象になる。」[FA:124]

この限定された「劇場のパフォーマンス」の枠組（「演技者」／「観客」）を準拠点にしてみると、「劇場のパフォーマンス」の枠組を最広義に適用した初期の試みがいかに多様な構図の組合わせを内包しているかが分かる。厳密にいうと、「共同参加者」「観客」

「観察者」には、相互行為者として性格上微妙な違いがあるからである。「観客」という用語を、広い意味で「舞台上」には踏み入らないという黙契を遵守し、演技者のパフォーマンスを享受する位置にある参加者だとすれば、「共同参加者」とは、演技者と同じ「舞台上」に登場し、「劇」的＜仮構＞世界そのものを共同して維持する「共演者」を指すとすべきだろう [FA:127]。一方、「観察者」とは、ある種の疑心を抱いて、パフォーマンスが生み出すリアリティの「真／偽」を吟味するという独特の位置にあるといえる<sup>(6)</sup>。こうした理解が許されるなら、例えば、出された料理に「お世辞」を述べる訪問客とその言明の「真／偽」を彼らの「表出的」<sup>(7)</sup> 情報によって確かめようとする婦人との相互行為のようなケース [PS:7] では、対人儀礼的次元において「演技者」 — 「共演者」の構図を維持しながら、同時にもう一つの次元で「演技者」 — 「観察者」間の相互作用が展開されていると見なすことができる。そして、こうした相互行為は、同じく「パフォーマンス」が問題だとしても、例えば、女の子《らしい》「弱い役割」を演じる女の子の《作為》とそれを《自然》だと受け取る男の子と相互行為のようなケース [PS:39] とは、かなり様相を異にしている。後者の場合、その相互行為は、場面を維持しているという対人儀礼的な意味だけでなく、「女／男」という社会的「脚本」を演じているという意味でも「演技者」 — 「共演者」の構図を維持している。そして同時に、それは「演技者」 — 「観客」という構図の中でも展開されているといえる。

こうした構図の違いは、パフォーマンスの性格とそれが生み出す「リアリティ」の質に関わってくる。もちろん、固有な意味での「パフォーマンス」的・「演技」的行為の中心が場面に投企される自己像《らしさ》を目指した「印象管理」にある点には違いないだろう。しかし、「見られる自己」／「見せる自己」のどちらに強調点があるかによって<sup>(8)</sup>、またそこに含まれる「動機」が「自己防衛的」か「他者保護的」かによって、パフォーマンスの様相と「状況の定義」との位置関係はかなり異なってくる。「嘘」・「秘密」に典型的に見られる「演技者」 — 「観察者」間の相互行為においては、「演技」的行為は、『これは演技である』というメタ・メッセージを発しないことによって完成される。例えば、「計算された何気なさ」 [PS:9] という《作為》的な行為が『計算されていること』を読み取られない限りで完全な演技になるように。この点でメタ・メッセージを同時に発する「遊戯」的行為や「儀式」的行為とは大きく異なる。「役柄」／「演技者」の分裂意識を持ちながら、しかも「役柄」＝「演技者」であるかのように振舞わなければならないという演技の難題が、「演技者」 — 「観察者」間の相互行為に端的に現われる。そして、この構図の中で展開されるパフォーマンスは、各相互行為者の「役柄」 — 「演技者」の融合／分離の度合いを組み合わせによって、遠心的な「情報ゲーム」的な相互行為に展開する可能性を秘めている。

しかし、「演技者」 — 「観客」の構図の中では、様相は若干異なってくる。パフォーマンスの受け手たる「観客」の視線は、他者の振舞い・外観の《らしさ》の「真／偽」

をチェックする「観察者」の視線とは違う。「観客」は、演技者の十分《作為》的なパフォーマンスを、一種の《見立て》と《つもり》によって、《自然な》ものとして受け入れる態勢にあるからである。《自然さ》／《わざとらしさ》の固有の限界線を備えているが、『これはパフォーマンスである』というメタ・メッセージが設定する「劇場」的なフレーム内においては、強調的で《作為》的な行為もその《わざとらしさ》が感得されない。例えば、「会話」に頻繁に観察される「劇的強調」[FA:504]が、「観客」の立場にある相互行為者には《わざとらしく》感じられないように。その意味で、「演技者」—「観客」の構図の中で展開されるパフォーマンスには、「ごっこ遊び」的な共軛的関係が含まれているといえる。しかも、この構図の中では、それ《らしさ》を演出する「劇的具象化」[PS:30-34]は、「焦点のある相互作用」をダイナミックに展開させる構造化の機能を担うものとして、不可欠であるといえる。

したがって、「劇場のパフォーマンス」は、それを広義に適用するか狭義に適用するかによって、そのメタファーとしての射程は違ってくることになる。その両方が可能なわけだけでも、後期のゴフマンの視角（「観客なくしてパフォーマンスなし」[FA:125]）を生かそうとするなら、メタファーとしての「劇場パフォーマンス」を「演技者」—「観客」間で展開される相互行為として設定し、その上でさらに、二方向に伸びるもの、すなわち、一方で「顧客」の項を脱落させた「演技者」—「共演者」間で展開される「ごっこ遊び」的な局面と、他方で、「演技者」—「観察者」間で展開される高次化された「情報ゲーム」的な局面と方向とに伸びるものとしてとらえるべきだろう。

そうした限定の上で、改めて＜相互行為秩序＞における「パフォーマンス」的局面を特徴づけるものを考えてみると、それは、「演出される自己像」と「演出する自己」との間に一種の“自己の分裂”が生じていることである。その意味で、「演技者」とは「シニカルな印象操作者」であるかどうかは別にして、つねにパフォーマンスの効果を考慮した多少とも「意識的な」<sup>(9)</sup> 相互行為者である。「単一の状況の定義」が生み出すリアリティとの“一体化”が生じる「ごっこ遊び」的な局面とは異なり、「パフォーマンス」的な局面においては、「状況の定義」および「投企される自己像」の維持がさらに「演技者」の操作・管理の対象という規定を帯びはじめる。あるいは、「ごっこ遊び」的な局面の中にすでに現れている外面的な《らしさ》を目指した《ふり》というリアリティ管理的な作業が自立化してくるといってもいいだろう。

### (3) 「ゲーム」のメタファーをめぐる

「嘘をつく（つぎ続ける）」「知らない《ふり》をする（し続ける）」という行為は「演技」的な行為といえるが、例えば、それが「相手が『嘘をついていること』をこちらが『知らない《ふり》』をして、……」といった形で展開されるとき、にわかに「ゲーム」的な様相を帯びてくる。ゲームは遊戯の一種であり、ルースな意味で両者は等置さ

れることもあるが、遊戯がそのままゲームであるわけではない。このような展開を「遊戯」に喩えることに違和感があるとすれば、「遊戯」が「ゲーム」化するには、その独特な位相を構成する相互作用上の特性が備わっていなければならないことになるだろう。

ところで、本稿の冒頭に引いたギアーツは、同じ著書の中で、ゴフマンの相互行為論のルート・メタファーがもっぱら「ゲーム」にあると見なし、次のように総括している。

「例えば、アーヴィン・ゴフマン —— (中略) —— の著作は、ほとんど完全にゲームの類比のみによっている。(ゴフマンは劇場の言語も極めて頻繁に用いるが、その演劇観は妙に作法じみた相互作用ゲーム(中略)的なものであるから、彼の著作はその基礎においてそれほど演劇的でない。)ゴフマンは所有権など意に介しないから、彼が手あたり次第あらゆるものに適用するゲームのイメージはおびただしい数に上る。(以下、省略)」[Geertz, C 1983 (訳): 40-41]

こうした総括に一面性がないわけではないけれども、「ゲーム」の問題が<相互行為秩序>において一つの問題系を成している点については、当のゴフマンについていえば、「ゲーム」に関して大きく二つの扱い方をしているといえる。一つは、「ゲームを焦点とする対面的相互行為」の考察であり、もう一つは、相互行為を一種の「ゲーム」と見なすメタフォリカルな視角である。前者については「遊戯」のメタファーの問題としてすでにある程度論じたので、ここでは、後者の問題を中心に考察することにする。

ゲームとしての相互行為という視角は、「情報ゲーム」[PS:8]、「表出ゲーム」[SI:3-81]、「儀礼ゲーム」[IR:91]などの表現に端的に現われているだろう。だが、これらの隠喩的な判断を含んだ表現の内実は、「ゲーム」という語の規定にかかっている。まず第一に考えられるのは、「ルールに基づいた相互行為」という規定である。明示された約定的ルールなしに、ゲームは成立しない。それゆえ、ある相互行為が「ゲーム」化するためには、約定的ルールとそれに基づく「手」が相互者間である程度対自化されていなければならない。ゴフマンは、「儀礼ゲーム」の成立条件について、こう述べている。

「人がその場に神聖な自己を示すことができ、適切な儀礼的基盤に立ってゲームを続けることができるように、表敬と品行のプラクティスが制度化されていなければならない。」[IR:91]

第二は、ゲームにおける行為の「戦略」性である。「ゲーム」的状況の相互行為を「戦略的相互行為」[SI:100-101]と規定すれば、その戦略性とは、他の相互行為者の観点を「読み」、それを考慮した上で自らの「手」(a move)を打つ点にあるといえる。ゴフマンは、一方の行為者が「他者の立場に身を置き、一時的にせよ、その他者の観点から事態を眺めること」[SI:136]が戦略的相互行為の基盤であると指摘しているが、それは、「ルールのあるゲーム」が成立するための条件として、ミード(Mead, G.H.)が挙げているものである[Mead, G.H. 1934 (訳): 162]。この点で、例えば、「相手が



『嘘をついていること』をこちらは『知っている』けれども、そのことを『知らない《ふり》』をして、……」といった展開は、《ふり》という「演技」的行為が「ゲーム」化された局面として捉えることができる。

しかし、これらの点だけで、ゲームの「ゲーム」性を言い尽くすことにはならない。なぜなら、上記二点を満たす相互行為には、例えば、「儀礼」的相互行為も含まれるからである。では、より狭義の「ゲーム」性とは何か。この点で、レヴィーストロース (Levi-Strauss, C.) が提出している「ゲーム」と「儀礼」の区別が有用であろう。

「ゲームは離接的である。それは対戦する個人競技者ないしチームの間に差別を作り出す。ゲームが始まるときには、両方ともまったく平等であったのに、終了するときには勝者と敗者に分かれる。これと対照的に儀礼は連接的である。なぜならそれは、もともと離れていた二つの集団（中略）のあいだに結合（中略）、ないしはいずれにしても何らかの有機的關係を設定するからである。」 [Lévi-Strauss, C. 1962 (訳) : 40]

いわゆる「ゼロサム・ゲーム」をゲームの典型と見なせば<sup>(10)</sup>、相互行為者どうしは「勝／敗」をめぐる、ゲーム上の利害対立の關係に置かれる（「利害アイデンティティ」 [BN:34] ）。かりに「勝／敗」という終局にまで到らないとしても、「ゲーム」的状况にある相互行為者たちは、自己の「不利益」を最小限化し、「利益」を最大化しようとする「計算高い」「合理的な」相互行為者として対峙することになるだろう [SI:86]。実際、ゴフマンが「ゲーム」のメタファーを用いる状況には、行為者相互の間に一種の“緊張”が生まれ、“競い合い”の契機が含まれている。

「一種の情報ゲーム —— 隠蔽・発見・偽証・再発見という潜在的には無限のサイクルをなすゲーム」 [PS:8]

「このゲーム [儀式ゲーム —— 引用者] の目的は、各人の立場を言い逃れできないような矛盾に陥れないようにする一方で、相手に対してできるだけ多くの失点を与え、自己のためにできるだけ得点を上げることにある。」 [IR:24]

この文脈からいうと、ゴフマンが「パフォーマンス」の受け手に割り振った「観察者」という規定は、この「嘘」と「秘密」をめぐる相互行為の「情報ゲーム」的局面にこそふさわしいといえる。「演技者」 — 「観察者」というより「偽装者」 — 「暴露者」といった方がふさわしい構図の中で、「観察者」としての相互行為者は、相手の振舞い・外観の《らしさ》の「真／偽」を、表出的情報を手がかりにチェックしている。これに対応する「演技者」は、もはや「観客」という一種の“共謀”關係者を当てにできず、自らの行為の《作為》性を示す表出的情報を徹底的に隠蔽しようとする。「嘘をつく」 — 「嘘を見抜く」 — 「さらに嘘をつく」 — 「さらにその嘘を見抜く」……という無限に展開する可能性を秘めた相互行為のサイクル、あるいは「嘘をつく」 — 「騙される」という経験を通して、「偽装者」としての「情報統制」 [PS:141] の力量を磨き、



かたや「暴露者」として表出的情報への感受性を高めていく。こうした「情報ゲーム」的な局面において「状況の定義」はもはや相互行為の求心的なりアリティではなく、単に場面を成り立たせている“表層的”なものでしかない。

そしてまた、「ゲーム」的状況にある相互行為者たちは、打つ「手」によって状況を自分に有利な方向にもっていかうとする点で、「自己防衛的」「他者搾取的」である。各自の自尊心がしみ込んだ「顔＝面子」(face)をめぐる相互行為、すなわち「フェイス・ワーク」には、確かに、その「不利益」たる「顔がつぶれること」を回避し、「利益」たる「顔が立つこと」を追求する「ゲーム」的な契機が含まれている。ゴフマンは、儀礼的秩序の二大ルールとして「自尊心のルール」と「思い遣りのルール」[IR:11]を指摘しているが、ゼロサムの「自尊心」は非ゼロサムの「思い遣り」に規制・媒介されているとはいえ、両者は静的な均衡状態にあるわけではない。子供どうしの「罵り合い」に見られるような、自尊心をめぐるあからさまな“競い合い”がそう多く発生するとはいえないとしても、そうした「儀礼ゲーム」的な相互行為は、儀礼的秩序に従属する形で、潜在しているといえるだろう。

しかし、“疑い”と“競合”を特徴とするゼロサムの「ゲーム」のメタファーが日常の相互行為の一面を捉えているとしても、おそらくそのままの形で場面的相互行為全体を射程に入れることはできないだろう。ゴフマンがゲーム理論に対してとっている距離がそのことを語っている[BP:7-8]。もちろん、ゲーム理論の拡張的な試みが行なっているように、「ゼロサム・ゲーム」の概念に加えて「ノンゼロサム・ゲーム」あるいは「協調ゲーム」という概念を導入することによって[Manning, Ph. 1993:62],「ゲーム」の視角を貫くことができないわけではない。だが、そうした協調ゲームとは、「儀式」—「儀礼」の局面を単にゲームという名称で呼ぶことでしかないだろう。

#### (4) 「儀式」—「儀礼」のメタファーをめぐる

「相手が『嘘をついていること』をこちらは気づいているけれども、そのことに『気づいていない《ふり》』をする」行為は、「演出される外面」とそれを「演出する自己」の分裂構造に注目すれば、「演技」的行為といえるが、「相手に恥をかかせないため」という配慮に基づいている場合、「儀礼」的行為と呼んでいいだろう。「あまり興味のない話」に聞き入っている《ふり》をする行為にも、同様の配慮が働いているといえる。そして、それら「儀式」的・「儀礼」的行為の中には、《自然さ》を目指すタイプの「演技」とは異なり、《改まった形で》《わざわざ》行なわれ、しかも特に《わざとらしい》とは感じられないタイプの行為が存在している。肯定的にとるにせよ否定的にとるにせよ、相互行為場面の中には、こうした局面が数多く存在している。

本来、非日常的な「宗教生活」との関連で語られることが多い「儀式」—「儀礼」を、世俗的な日常の場面的相互行為の細部に“発見”したのがゴフマンの「相互行為儀

礼」の理論であるといえる。夙に指摘されてきたように、彼の相互行為論は、デュルケームおよびラドクリフ・ブラウンの儀礼論を継承した、「現代の都市という世俗世界を生きる人間の聖性」[石黒毅 1985:41]をめぐる儀式 — 儀礼論という一面をもっている。「儀礼におおわれた対人的相互作用」[宮坂敬造:1985]。ゴフマンが描く相互行為の世界を、そう呼んでも間違いではない。いずれにせよ、「儀式」および「儀礼」は、彼の初期の著作から最後期の著作まで一貫して用いられたメタファーであり、準拠枠組みであったことは確かである。しかし、改めて<相互行為秩序>における「儀式」 — 「儀礼」の位相を問うてみると、ここでもまた、それが明確になっているわけではない。初期の「パフォーマンス」概念ほどではないにせよ、「場面的相互行為はすべて儀式 — 儀礼だ」といってしまいたくなるぐらい、「儀式」 — 「儀礼」の用語は多様な文脈で用いられている。その用法を整理するだけでも、一つの論稿を要するものになるだろう。したがって、ここでは、そのメタフォリカルな用法を中心に見ていくことにする。

まず第一に、最も包括的な「儀式」 — 「儀礼」の用法がある。世俗化した現代社会の日常的な相互行為を「神聖なる自己」をめぐる崇拜的な「儀式」と見なす彼の視点からすれば、その構成要素たる個々の「儀礼」的行為には、必然的に、他者（および自己）の「人格」（person）に対する「尊重と配慮」を表示する相互行為の局面全体を覆うことになる。したがって、その外延は相当に広い。

「儀式の中の固定された単独の構成要素を『儀礼』（a “ritual”）と呼ぶことができる。そして、対人的な種類の儀礼は、ある個人がもう一人の人物に対する配慮を表現する表面的で慣習化された諸行為と定義することができる。」[GA:1]

彼が「会話中に遂行されるどの行為にも儀礼的な意義がある」[FT:21]と述べるときの用法も、これと同じ次元にある。もちろん、人類学的な意味で、「儀式」 — 「儀礼」という用語を日常の場面的相互行為に適用することは、それを一種の「宗教的」現象と見なすことを意味するだろう。しかし、必ずしも「宗教的」であることが問題でなのではない。なぜなら、同じ「儀式」 — 「儀礼」に関わるとはいえ、かなり毛色の異なる比較動物行動学(ethology)の「儀式化」の問題が、人類学的な意味での「儀式」あるいは「儀礼」とほぼ同様に論じられているからである。「消極的儀礼」／「積極的儀礼」は「ナワバリ行動」／「挨拶行動」とパラレルに論じられる。だとすると、場面的相互行為における「儀式」的・「儀礼」的契機とは、場面における参加者相互の「立場設定」(alignment)を担うものという最大公約数的な意味が付与されていることになる。この次元では、人間と動物の差はほとんどない。行為者相互の「人格」を積極的・消極的に確定し維持し合う行為は、同時に各自の「テリトリー」を積極的・消極的に確定し維持し合う行為でもある。

第二の用法は、相互行為における「儀式」的局面を、集团的・社会的次元における潜

在的な統合機能の点から、一つの“信仰”共同体の価値体系 — 役割編成を相互行為場面に《劇的》に再現する営みと捉えるものである。

「あるパフォーマンスが社会的に共有され公認された価値に脚光を浴びせるほどのものであれば、われわれはそのパフォーマンスを、デュルケームならびにラドクリフ — ブラウンにならって、儀式(a ceremony) — すなわちその共同体の道徳的価値の甦りの表現、再確認の表現 — と見なすことができるだろう。」[PS:35]

この文脈では、パフォーマンスが集团的・社会的な価値体系および役割関係を明確化し再確認する機能を担うとき、それは特に「儀式」的であるとされ、「儀式」は「パフォーマンス」のスペシャル・ケースと見なされている。その例として、日常の場面的相互行為の中で特定の社会階級・職業集団の一員《らしく》自己呈示するという「パフォーマンス」的行為[PS:36-51]が挙げられているが、それは、ゴフマンがそうした行為を、非日常的な特別の場面設定の中で展開される共同体の「儀式」の“ミニチュア版”として捉えていることを意味している。

そして第三に、日常の場面的相互行為の特定の局面を「小規模の儀式」に喩える用法がある。「挨拶」「感謝」「謝罪」などの、種別化された定型的行為を考えればいい。ゴフマンは、例えば、次のように述べている。

「関わり合いの終結や(中略)特定の参加者の出入りを印づける小規模の儀式(minor ceremonies)がよく行なわれる。これらの儀式は、『出合い』の過程の中で“一定のライン”を踏み外さないように行使される社会的コントロールとともに、そこで維持されている相互活動に儀礼的な囲いを設ける。」[BP:96-98]

ここで、「儀式」的行為は、「焦点のある集まり」に時間的・空間的な境界を設定するという、特別な機能を担った定型的な行為と理解されている。いわば、それは、一つの「儀式」の開始 — 終結を“宣言”する「下位儀式」、あるいは「儀式」空間を囲う“柵”と機能上等価なものとして捉えられている。「挨拶」を考えてみれば分かりやすいだろう。「挨拶」という相互行為儀礼は、相互行為者間の「関係」(relationship)を確認し連帯を強化する機能を担っている同時に、その場面で展開される「焦点のある相互行為」の開始 — 終結および内／外を“宣言”するという、場面のフレイム設定上の種別化された機能を果たしている(「接触儀礼」[PR:79])。

しかし、このように多岐にわたるように見える「儀式」 — 「儀礼」的契機も、場面的相互行為を「微小な社会システム」[BP:243]と捉えるゴフマンには、共通のイメージで捉えられていたのかもしれない。「社会的配置」(social arrangement)という用語を集团的・社会的な役割編成と連動した場面における「立場設定」の様々なフォーマットだと理解し、また「究極的教義」を「人格崇拜」を含む価値体系だと理解すれば、相互行為における「儀式」 — 「儀礼」の機能は、次の表現に集約することができるからである。

「儀式の機能は二方向に伸びている。つまり、根本的な社会的配置の確認という機能および人間と世界に関する究極的な教義の呈示という機能である。」[GA:1]

いずれにしても、それは既に社会的に認知されている関係が改めて「確認」される作業であって、それゆえ、「儀式」的・「儀礼」的行為は、はっきりと分かるように《わざわざ》・《改まった形で》で行なわれる必要がある。この意味で、最も典型的な「儀式」的・「儀礼」的行為は、『これは儀式である』というメタ・メッセージを明確に発する「顕現的」な行為として存在している。その結果、「単一の状況の定義」は、再び場面的相互行為の求心的な組織的契機に位置することになるが、儀礼的な相互行為の遂行者たちは、「遊戯」の参加者たちのように相互行為にナイーブに「没入」し切っていない。その<仮構>性を一方で十分意識しながら、あたかも「神聖物」を扱うような「慎重さ」で相互行為が執り行なわれるのである。ゴフマンが対人儀礼を「表面的」(perfunctory) [RP:62;GA:1] と形容するのは、そのためであろう。そして実際、「儀式」的・「儀礼」的な相互行為には一定の《白々しさ》が伴っており、その遂行には「嘘」をつく能力に比される相互行為能力が要請される。しかし、そうした表層性・形式性にもかかわらず、「儀礼」 — 「儀式」は、一種の“強靱さ”を備えている。それは、相互行為における「儀式」 — 「儀礼」的契機が、個々の場面を超えた社会関係と密接に関わっているからであり、社会的な連帯関係の原点を構成しているからである。その意味で、相互行為儀礼をあえて「ごっこ遊び」という用語で表現するとすれば、社会化された「ごっこ遊び」である。また、それは「劇」であるともいえるが、集団的・社会的な役割関係および価値体系に基づく相互行為の「脚本」の上演という意味で、そうであるだろう。

### 3. 結びに代えて —— <相互行為秩序>の発達論へ

以上、かなり概括的にはあるが、<相互行為秩序>を照らし出す四つのメタファーの各局面を順次考察してきた。ゴフマンの<相互行為秩序>論をこのように“解体”的に整理することは、確かに、彼独自の理論展開の仕方を犠牲にしているだろう。実際のところこの四つの局面は、彼の理論の中ではもっと入り組んだ形で展開されている。しかし、その結果が「ゴフマンは難解だ」「ゴフマンは謎めいている」という“嘆息”しか生み出さないとなれば、本稿で試みたような単純化を含んだ整理の作業も、彼の<相互行為秩序>論の解明という課題に対する布石としての役割は果たせるだろう。

だが、これら四つの相互行為形態を<相互行為秩序>のメタファーとして設定することには、もう一つ別の意味がある。これら四つの局面は、<相互行為秩序>を照らし出すメタファーであると同時に、個人が「相互行為者」(interactant)として社会化されていく各段階に対応する相互行為形態であるといえる。「ゴフマンの社会学を考察するときにはほとんど閑却されてきたことは社会化である」[1985 : 49] という指摘があるが、こうし

た文脈に置いてみると、これら四つの局面は、意外にも秩序立って見える。かりに子供が「ごっこ遊び」に興じることができたとしても、「ゲーム」的な相互行為の展開に付いていけるとは限らないし、「相互行為儀礼」の習得者であるわけでもない。こうした事実を看過すべきではないだろう。＜相互行為秩序＞の中にそれらが一括して含まれているとすれば、その複雑さの一部は、こうした時系列的な発達の視点によって解消することができるのではないか。発達過程全般にいえることだが、前の段階は後の段階を準備し、ある部分は新たな形態の中に吸収され、残りの部分は温存される。その意味で「ごっこ遊び」は、「演技」的・「ゲーム」的局面を準備し、最終的には「儀式」的・「儀礼」的局面に統合されていく同時に、固有の「ごっこ遊び」的な局面を残していく。このように理解することで、純粋に概念間では調整のつかない問題に一定の整理の枠組をもたらすことができる。

「遊戯」のメタファーのところで「ごっこ遊び」は＜相互行為秩序＞の“雛形”を成していると述べたが、「役柄」《らしさ》を目指した《ふり》という「演技」的・「パフォーマンス」的契機は、主として《見立て》と《つもり》の作業によって存立する「ごっこ遊び」の中に、すでに萌芽的な形で現われている。日常のフレームとは別のフレームを意識しそれを設定 — 維持している点では、「儀式」的・「儀礼」的契機を含んでいるとさえいえる。だが、「相互行為者」として習熟していく過程では、さらにいくつかの段階を経ていく必要がある。「見せようとする自己」とそれに対する賞賛、すなわち「演技者」 — 「観客」的な構図の中で、《らしさ》そのものを十分に演じられる能力を身につけ、さらに「嘘」「秘密」をめぐる「演技者」 — 「観察者」の間で展開される「情報ゲーム」的な相互行為の中で、外面的な「印象管理」「情報統制」の力量を強化していく必要もあるだろう。「自尊心」をめぐる“競い合い”。「騙し」 — 「騙される」経験を通した“疑い”と“察し”。そして最後に、《わざとらしさ》を恥とせず、他者の「人格」を自分のそれと等しく尊重し配慮できる「儀式」的・「儀礼」的行為の遂行者としての能力。このように時系列の中で再構成することで、極めて多岐にわたるゴフマンの＜相互行為秩序＞論を整理する指針が与えられるのではないだろうか。臨床的な実証研究に裏付けられた＜相互行為秩序＞論の発達論的な再構成。これが次に着手すべき課題となるだろう。

#### 注

- (1) 本稿におけるゴフマンからの引用文献はすべて略号表記する。＜引用文献＞を参照のこと。
- (2) 本稿で論じるメタファー以外にゴフマンが用いている代表的なメタファーとしては、「交通法規」、言語の「統辞法」などがある。これらのメタファーがもっている問題も、＜相互行為秩序＞論にとって重要であるが、本稿では扱えなかった。
- (3) ゴフマンの相互行為を「メタファー」という視点を中心に扱っているものとして、[Manning, Ph. 1993] がある。

- (4) ゴフマンの理論の総合的な解説書を著しているバーンズは、この四つのメタファーがゴフマンの用いた主要のものであることを指摘している [Burns, T. 1992:78]。
- (5) ゴフマンの<相互行為秩序>論の一つの要を成す「フレーム」概念が、ベイトソン (Bateson, G.) の動物の「遊戯」に関する理論から出てきていることは、有名である。ゴフマン自身も、「フレーム」概念の精緻化の作業を、この「ごっこ遊び」的な“戯れ合い”の活動の話から始めている [FA:40-47]。
- (6) [PS]において「観察する」(observe)あるいは「観察者」(observer)という用語が、ここでいうような区別された意味合いで使われているわけではない。この用語法は、「表出ゲーム」のモデル、「観察者—被観察者モデル」(the observer-subject model) [SI:70]を組み込んで、再構成してある。しかし、[PS]の論議を整理すると、そこには明らかに「表出ゲーム」と同じ相互行為状況が含まれており、一方の相互行為者にはパフォーマンスが生み出すリアリティの真偽を醒めた目で吟味する「監視者」という意味合いがあるように思われる。
- (7) 「表出的」(expressive)という用語は、ゴフマンの固有の意味合いが託された用語で、彼の相互行為論、特に「情報」論の中で独自の役割を果たしている。表情・姿勢・トーン・口調などが、言語的メッセージに対して、その意味をさらに定義するメタ・メッセージ的機能を果たしていることを想起してほしい。
- (8) 高橋は「自己」を視つめる他者(オーディエンス)を「自己」に対する機能から、「監視者としてのオーディエンス」と「観客としてのオーディエンス」に分け、その相互行為の様態の違いを論じている [高橋由典 1980]。
- (9) 固有な意味で「演技」的・「パフォーマンス」的行為が遂行される局面では、行為者は、程度の差はあるとしても、「意識的」であるとするべきである。「～《らしさ》」を身につけていく過程を広く演技・パフォーマンス過程と見なせば、「無意識的模倣」といった現象も含まれることになるが、そうすると、人間の全ての行為が演技的・パフォーマンス的だということになってしまい、メタファーとしての意味を失うことになる。
- (10) マニングは、ゴフマンの相互行為論における「ゲーム」のメタファーと「儀礼」のメタファーを取り上げ、前者が「ゼロサム・ゲーム」、後者が「協調ゲーム」(the coordination game)に対応していることを指摘している [Manning, Ph. 1993:56-66]。

引用文献

- Burns, T., 1992, *Erving Goffman*. London & New York : Routledge.
- Geertz, c., 1983, *Local knowledge : Further Essays in Interpretive Anthropology*.  
New York : Basic Books. (梶原他訳『ローカル・ノレッジ — 解釈人類学論集 — 』, 岩波書店.)
- Goffman, E., 1959, *The Presentation of Self Everyday Life*, New York : Doubleday Anchor. (略号 [PS] )
- 1961, *Encounters*. Indianapolis : Bobbs Merrill. ( [EN] )
- 1963, *Behavior in Public Places*. New York : Free Press. ( [BP] )
- 1967, *Interaction Ritual*. New York : Doubleday Anchor. ( [IR] )
- 1969, *Strategic Interaction*. Philadelphia : University of Pennsylvania Press. ( [SI] )
- 1971, *Relation in Public*. New York : Harper and Row. ( [RP] )
- 1974, *Frame Analysis*. New York : Harper and Row. ( [FA] )
- 1979, *Gender Advertisements*. New York : Harper and Row. ( [GA] )
- 1981, *Forms of Talk*. Philadelphia : University of Pennsylvania Press. ( [FT] )
- 1983, "The Interaction Order : American Sociological Association, Presidential Address." *American Sociological Review* 48(1) ([IO])
- 井上 俊, 1982, 「うそ現象へのアプローチ」, 仲村・井上編『うその社会心理』, 有斐閣.
- 石黒 毅, 1985, 「儀礼と秩序 —— 初期ゴッフマン社会学における表出の機能的微視分析 —— 」, 『現代社会学』11(1).
- 串田秀也, 1988, 「「フレーム」と「関与」—— 相互作用分析における「コンテクスト」の問題へのゴッフマンの視角 —— 」, 『ソシオロジ』33(2).
- Lévi-Strauss, C., 1962, *La Pensée Sauvage*. Paris : Plon. (大橋訳『野生の思考』, みすず書房.)
- Manning, Ph., 1993, *Erving Goffman and Modern Sociology*. Cambridge : Polity.
- Mead, G. H., 1934, *Mind, Self and Society*. Chicago : The University of Chicago Press. (稲葉他訳『精神・自我・社会』, 青木書店.)
- 宮坂敬造, 1985, 「儀礼におおわれた対人的相互作用 — 狂気と性にみられるゴッフマンの儀礼論について —— 」, 『現代社会学』11(1).
- 高橋由典, 1980, 「自己呈示とオーディエンス」, 『社会学評論』31(3).

(うすい あきら 非常勤講師 社会学)