

なぜ人は嘘をつくのか

—自己と自己物語が作り出す“フィクション”世界—

学籍番号：19051029

名前：木村 奨

指導教官：立木 茂雄

目次

要約・キーワード

はじめに

1 ゴフマンの社会学

1.1 ドラマトウルギー

1.2 印象操作

1.3 儀礼ゲーム

1.4 儀礼と秩序

1.5 役割距離

1.6 多元的役割演技者

2 自己物語論

2.1 自己物語論とは

2.2 「自己」と自己物語

2.3 自己物語の特徴

(1) 視点の二重性

(2) 出来事の時間的構造

(3) 他者への志向

2.4 「語りえないもの」と自己物語

3 現代社会と対人関係

3.1 メディアと対人関係

3.2 メディアと若者

3.3 若者と友人関係

(1) 多チャンネル化

(2) 状況志向

(3) 繊細さ

(4) 開かれた自己準拠

4 現代社会と自己物語

4.1 物語不在の時代

4.2 現代社会と自己構成のモード

おわりに

注

参考文献・引用文献

要約

この論文は、「嘘をつく」という日常的に起こっている現象を社会的に解明するものである。カナダの社会学者であるアーヴィング・ゴフマンは他者との対面的相互行為を研究する中で印象操作に注目し、人びとが状況や相手によって態度を変え、その数に対応する役割を使い分けていることから「人間は多元的役割演技者である」と考えた。これは浅野智彦が論じる「自己物語論」と深い関連性がある。

自己物語とは「自分について語ること」であるが、そこには必ず「語りえないもの」が含まれる。つまり語り手は意図的・非意図的にかかわらず、聞き手に寄り添うように語られる自己物語の性質上「事実の隠蔽」は避けられない。そして個人が状況や他者の数に対応する数の役割を持つのであれば、その役割に対応する数の自己物語を必然的に語ることになる。そこで第三者の視点に立った場合に、相手との間に生じてしまう矛盾を「嘘をつくこと」とであると解釈することができる。

キーワード

多元的役割演技者、自己物語、語りえないもの、自己の多元化、現代社会

はじめに

人は嘘をつく。あまりにも当たり前のことであり、疑問に感じる必要のないことなのかもしれない。しかし、この疑問に興味を持っている人はたくさんいる。さまざまな著作の中で多面的から研究されていることから容易に判断できる。今を生きている人、これから生きていく人を含めて、人間であれば誰もがこのテーマから逃れることはできない。そして、日常生活の中で当たり前のように起こっている現象だからこそ、このテーマをあえて問題視してみようと思う。

このテーマを思いついたきっかけとなったのは、昨年度(2008 年)に履修していた社会学演習Ⅱで行ったグループワークとその時に配布された資料である。グループ内でのコミュニケーション能力を図るいくつかのワークを体験する中で、自分の意図を相手に伝えることがあまりにも難しく、また逆に相手の意図することを把握する難しさも同時に実感した。日常的に行っているコミュニケーションというものを改めて考えさせられ、またその面白さに惹かれた。そして、社会学演習Ⅱで配布された資料の中で最も印象的であったのが以下の文章である。

「コミュニケーションは不完全なものだと知って、そのうえで不都合が生じたときにいち早く気づく感受性と、不都合をそのままに放置せずに修復していく勇気とスキルを持つことが大切だということです」(添付資料「20 コミュニケーションのプロセスと留意点」『人間的コミュニケーションをめざして』80 ページ)

この文章を読むまでは、「コミュニケーションとは自分の頑張り次第で伝えることができる、また伝わるもの」であると確信していたが、全く逆の発想にあっけにとられた。「伝わらないことを前提として、コミュニケーションをする」のである。この文章を読んだ後、率直にそれでは「どうして人は会話をするのか」という疑問をもった。そして、伝わっていないのに、伝わっている振りをしている日常生活のさまざまな場面、例えば、「母親が子供に昔話を語って聞かせるとき」「子供が家に帰って学校での出来事を親に一生懸命語り聞かせようするとき」「就職活動で自己 PR をするとき」「友人に自分の恋愛について相談をもちかけるとき」など挙げれば切りがないが、そのひとつひとつの場面を考えてみた。そして、「コミュニケーションとは、お互いがお互いの言葉を理解するふりをする、つまり、お互いを騙しあうこと(嘘をつきあうこと)で成立するもの」だという自分なりの結論に至った。しかし「人間が生きる社会に嘘があるということには、きっと意味があるはずだ」と考えた結果、卒業論文のテーマを「なぜ人は嘘をつくのか」に設定することにした。

以下に述べる文章はこの研究をはじめるとに当たって、このテーマについて考えた自論である。

『僕には「嘘をつくという行為」が防衛行為であるように思える。子どもの頃に親にしかられたくないという思いで必死に苦し紛れの嘘をついたことを思い出す。今でももちろん多くの嘘をついているが、やはり自己防衛のために嘘で自分を武装している気がする。結局廃業においやられた船場吉兆の社長の主張が二転三転していたことも、のれんを何とか守ろうという一身で苦し紛れについた嘘の連続であったことを表していると思う。

僕の場合は他者(相手)の存在、船場吉兆の場合は社会の存在を意識する、というより避けることができない対象が存在するから逆に嘘というものが必要になってくるのだと思う。

この世界に自分ひとりしか存在しないのであれば嘘をつく必要は無いと思う。

また地域によって嘘の価値は変わると考える。都市部では嘘の価値は高い気がする。広告・雑誌・新聞・テレビなどのメディアの中心地、情報が氾濫している場所は特に嘘が前提になっていると感じる。人が人を疑うことが前提。自分を偽ることが前提。何か間違っている気がする。逆に離島などの場合はあまり嘘をつく必要が無いと思う。自分を守る必要が無いからなのかもしれない』

この自論では、「嘘は防衛行為であること」「この世界に自分だけであれば嘘をつく必要がないこと」「都市部ほど嘘が必要である」という仮説を立ててテーマに向き合ってみた。少なくともこの文章からは「嘘をつく」ことに対して、不信感を抱き、否定的な見方をしていることが分かる。この論文の最後に、自論に対する批判を述べようと思うが、実際に「嘘をつくこと」に対しては、心理学・哲学・倫理学など多面的な方面から研究されている。もちろん本論は社会的な側面からアプローチするものである。本論は大きく分けて 2 つの視点からこのテーマを考える。それは「ゴフマンの社会学」と「自己物語論」である。

まず 1 つ目であるが、カナダの社会学者にアーヴィング・ゴフマン (1922-1982 年) (以下ゴフマン) という人がいる。彼は人間が生活する社会を「舞台」に喩えたことで有名であるが、他者との対面的相互行為である社会という舞台の上で、人間のさまざまな行動を多面的に観察している。そこでゴフマンの著作を手がかりにして「人がどのような状況で嘘をつくのか」また「どうして嘘をつくのか」を解明する。

2 つ目の「自己物語論」であるが、ここでは浅野智彦(以下浅野)の議論に限定する。自己物語とはその言葉通り「自分について語る物語」であるが、日常生活で行われている他愛のない会話のメカニズムを解明していく中で「発話における嘘」について考える。

最後に以上の 2 点を踏まえた上で、現代の日本社会で「嘘をつく」という行為を考えてみたい。

ゴフマンの社会学

1.1 ドラマトゥルギー

ゴフマンは、人間の社会生活を演劇に喩え、「人生は舞台であり、みんな何かしらの役割を演じている」と考えた。確かに劇場で演じられる役柄は現実的ではなく、もちろん現実をフィクションに置き換えることによって無理が生じる部分もある。しかし、ゴフマンは「人を欺く演出が成功を生む演出であれば、日常生活における相互行為に置き換えることができる」（石黒 1974）と考え、他者との対面的相互行為の分析を「ドラマトゥルギー」、つまり演劇論という観点から研究したのである。

日常生活において人びとは「パフォーマー」である。パフォーマーとは演技を行う行為者のことである。そして、「パフォーマー」が演じる行動は「パフォーマンス」⁽¹⁾と呼ばれ、ゴフマンは、対面的相互行為が成立するためには「パフォーマンスは欠かすことができない」（石黒 1974）と考えたのである。

状況⁽²⁾内において参加者たちは、他者に対する自己の印象を管理・統制しながら、他者の前に身体行為を呈示している。しかし、パフォーマーひとりでは、舞台は成立しない。そこには演劇と同じように、舞台装置やオーディエンスそしてチームの存在が不可欠である。ここで対面的相互行為とは、「人に限らず、その空間を構成するすべてのものによって作り上げられる舞台」と言い表すことができる。

1.2 印象操作

安藤清志によれば『印象操作とは、自分の外見や言動を調整することによって、自己の様々な側面のうち、特定の側面を選んで「見せ」、他の部分を「見せない」こと』と定義することができる。（安藤 1994）⁽³⁾多くの人が意図的・非意図的にかかわらず、日常生活の中で印象操作を行っている。そこで「どうして印象操作が必要なのか」「本当の自分とは何者なのか」という疑問がわいてくる。

印象操作のひとつに「面子の繕い」というものがある。これは「ある人の主張している立場と一致しない情報が提供される事件が予期される場合には、面子を失う危険を回避し、実際に起こった場合には失われた面子を修復する発言が交わされる」ことであり、対面的相互行為においては、自分だけではなく相手の面子も立てることが期待される。

また「釈明」というものがある。これは「望ましくない不適切な行為や期待はずれの行為が生じた場合、その行為と期待の間のギャップを埋め合わせるために行為者が行う言明」のことである。

「釈明」には、相手の自尊心を維持したり、相手との間に溝が生じることを防いだりする効果がある。このように他者との生活において、印象操作は、相互行為を円滑に進める上で必要不可欠なのである。

ここで面白いことは、「人が心から相手の面子を立てようとして行為しているかどうか」はわからないということである。他者との相互行為を本心から望んで行為している場合もあるかもしれないが、それを望んで行為しない、すなわち心と行為がともなわないケースはたくさんある。そのため、印象操作には「自己を偽る」「嘘をつく」という側面が必然的に含まれるのである。

1.3 儀礼ゲーム

ゴフマンは、「印象操作とは、言葉だけではなく「身振り」全体によって行われるものである」（安川 1991）と考えた。つまり印象操作とは、自ら全体を記号として他者に呈示するコミュニケーションと考えたのである。対面的相互行為においては、その記号を操作することによって自己を実際以上に見せたり、詐欺師のように社会的自己を偽って呈示したりすることが可能である。これは現代社会におけるさまざまな日常的場面においても容易に想像がつく。

しかし記号でコミュニケーションを行っているという事実は、同時に人が構成する自己や活動のイメージが、どれほど本人が自らに忠実であろうと努力しても、それが記号に依拠する限り、必然的に他者に不安定な印象を与えてしまうことから逃れられないことも意味している。このように人間には、記号を用いたコミュニケーションをするという側面があるということをゴフマンは「身体イディオム」⁽⁴⁾という言葉を使って説明している。

ゴフマンによれば、「個人が他者との直接的面前に登場するとき、その個人は身体的存在であるという事実によって自己に関する何らかの情報を意図的・非意図的にかかわらず表出している」のである。（安川 1991）要するに、人間の身体自体がコミュニケーションの媒体として機能しているのである。身体イディオムによって獲得された自己情報としての印象が、まずは他者が状況の定義⁽⁴⁾をするための主要な情報となる。

そこで対面的相互行為は、お互いが記号化された情報を公表、または隠蔽を繰り返す「戦略的」な性格を持つ情報ゲームに置き換えることができる。もちろんこのゲームにはルールが存在する。それは、自己に関する道德秩序に基づく社会的行為でなければならないということである。つまり他者との対面的相互行為という社会では、日常的に儀礼ゲームが行われているということになる。

1.4 儀礼と秩序

儀礼ゲームにおいて、個人の印象は状況において簡単に変化する。そのため印象を管理する技法が必要になってくる。先に述べた「面子の繕い」のように相手との相互行為が円滑に進むように、社会では儀礼秩序を維持することがお互いに求められる。

まず、状況が保証されるためには、自己と他者において「防御措置」と「保護措置」が同時に講じられる必要がある。防御措置とは、「個人が自己の投企した状況の定義を保護するための方策」のことであり、保護措置とは、「他者の投企した状況の定義を救済するための方策」（安川 1991）と定義することができる。このどちらか一方でも欠けてしまうと、個人の印象を維持することができなくなる。

ここで印象を維持するために「儀礼」という技法が必要となってくる。儀礼とは「対面的場面・非対面的場面における行為者の真意が込められていない行為」（安川 1991）のことである。ゴフマンは、「相互行為における秩序は対面的場面においてこそ保つことができる」と述べている。社会における傾向として、自分の面目を保とうとする防衛的傾向、他人の面目を保とうとする保護的傾向がみられる。この2つの傾向は、社会の中で入り混じっているのが自然なことであり、相互行為儀礼と呼ばれている。

相互行為儀礼には「敬意」と「品行」というものがある。敬意は「社会行為に個人が参加するときに、その人はひとつの全体的人格として参加するのではなく、ある意味で特定の資格ないし特定の立場で参加すること」である。そして敬意表現の主要なタイプは回避儀礼と呼ばれている。回避儀礼とは、「行為者が受容者から距離をとり、受容者の領域を侵さない儀礼」のことである。例えば、電車に乗った時に、怖そうなお兄さんたちから離れた席に座ることはこれに当たる。そして、「提示儀礼」と呼ばれるものも敬意表現に含まれる。提示儀礼とは「行為者が受容者をどう見ているか、これから生じる相互行為において受容者をどう扱うか、について行為者が受容者に具体的に明示する行為」のことである。日常的にみられる挨拶はこれに当たる。

もうひとつの相互行為儀礼である「品行」は「装いや言葉遣いによって、まわりから尊敬されるような自分を演じること」（浅野敏夫 2002）と定義することができるが、これはパーティーや結婚式、葬式などにみられる。このような儀式にはもちろんドレスコードが存在し、出席者には、服装や言葉遣いをその場にふさわしいものにすることが要求される。

また対面状況では、そこに居合わせる人びととの間で生じるよろめき、つまずき、げっぷ、放屁など身体的不作法や過剰演技や過小演技、状況に合わない演技やタイミングのズレなどによって印象は容易に攪乱される可能性をもっている。ここで用いられる技法が「儀礼的無関心」である。儀礼的無関心とは、「演技の破綻によって生じた「関係」への疑念をはじめから生じなかったものとして振る舞うこと」（浅野敏夫 2002）と定義することができるが、簡単に言えば、「見て見ぬふりをする」ことである。

ゴフマンが「当事者の自己提示（印象操作）による状況維持の努力は、さまざまな攪乱要因を慎重に排除しながら続けられるのであり、その努力のしかたのなかに一定のルールを見出すことができる」（秋元 1990）と述べているように、儀礼によってお互いに印象を管理することによって、社会の秩序は維持されているのである。

1.5 役割距離

人びとは他者との対面的相互行為において「自己」を呈示し、自分の目的を達成するために、様々な駆け引きをしなければならない。そのため、状況にふさわしい「自己」を演出することが必然的に必要となってくる。人は買い物客、職場での地位、家族内での役割、結婚式での来賓など、状況に応じて役割を与えられ、それを演じている。状況が変われば、当然役割も変わる。個人は多くの舞台を掛け持ちしているのである。

ゴフマンは、「典型的な役割とそれを演じる人の実際の役割遂行行為との間に観察されるギャップ」のことを「役割距離」と呼んだ。（佐藤 1985）そして「自己」は、その演出の仕方の中にこそ現れ、役割距離によってこそ表現されると述べている。要するに社会的な役割、例えば裁判官は真面目、パイロットは冷静、会計士は正確で几帳面というように彼の個人的な特質を表していないにしても、実際に帰属させられている役割が他者に対して彼のイメージの基礎を与えてしまうのである。つまり、ある役割を受け入れるということは、その状況の中で得られると見なされる事実上の自己の中に完全に消えてなくなることを意味する。言い換えると「役割を受け入れることは、役割に受け入れられること」である。このことに対して、ゴフマンは「コミットメント」^⑤という表現を用いている。

（佐藤 1985）しかし個人は役割を半ば強制的に与えられている半面、役割を一時的に停止することも放棄することもできる。役割を一時的に停止できる機能は「役割分離」と関連がある。役割分離とは「個人の主要な役割セットのひとつの役割に登場する個人は、他の役割セットでは役割を演じておらず、個人は矛盾した性質の役割を持つことができる」というものである。この機能のおかげで日常生活において人は多くの舞台で異なる役割を使い分け、演じているのである。

また役割を放棄する機能は「役割破壊」と関連がある。役割破壊とは「誰も自分を見ていないときには、役割にとどまらない」というものである。例えば、外科医という素晴らしいパフォーマーが、手術後に外科医らしからぬ行為をするというのはまさに役割破壊に当たる。このように役割は全体としての役割システムや役割パターンに対して「持続的効果」と「破壊的効果」という 2 つの効果を持ち、人びとは状況に応じてこの 2 つの機能を使い分けているのである。

1.6 多元的役割演技者

『個人が「矛盾した性質の役割」を状況に応じて使い分けること』をゴフマンは、「多元的役割演技者」と表現している。ここでは「多元的役割演技者」と「多重人格」という病理現象と関連づけて「自己」について考えてみたい。^⑥社会で生きていくためには、複数の役割を演じることを要求される。

しかし役割分離の境界はあいまいであり、どんなにうまくいっている相互行為であっても、自己にとって事実上の主張が表現上で何か矛盾した結果を生むのは避けられない。

複数の役割をその場面その場面で使い分けることは非常に難しく、ふとした瞬間に別の役割セット^⑦で演じている役割が顔を出すこともよくあることである。また活動システムは行為のために舞台を与えるため、当然のことであるが、役割の飾りつけが広がれば広がるほど、役割距離を示す機会は多くなる。そのため個人はひとつの集団から自由になっても、他の集団につかまって役割を与えられることになる。このようにゴフマンの「多元的役割演技者」という表現は、「社会生活を送る上で、複数の役割を演じざるを得ないことである」と解釈できる。

ここで「多重人格」という「病理」現象を考えてみる。「多重人格」は以下のように定義することができる。^⑧

- ① 患者の内部に二つ以上の異なる人格または人格状態が存在すること
- ② これらの人格または人格状態の少なくとも二つが反復的に、その人の行動を完全に制御している

これらの定義からわかることは、複数の人格が記憶を通して一定の連続性を与えられ、それによって同一性が保たれている状態が正常であり、その連続性・同一性が保たれていない状態である点において「多重人格」は「病」と認定されていることである。

しかし、「多重人格」は本当に「病」なのであろうか。ゴフマンの議論をふまえると、「ほんとうの私」という言葉でしばしば示されるような自我の実体性は、役割に対する距離のうちに還元されるため、「多重人格とは何か」という問い自体が無意味となってしまうのではないだろうか。「自己」をひとつにしてしまうと社会で満足に生きることができない。そこで人は複数の自己を持つことは必然的であり、人間の多重人格性をある程度認めることが自然である。個人が持つ役割の数だけ、状況の数も存在し、ひとつの役割を放棄したところで、ゴフマンが「個人は一つの集団から自由になっても自由にならない」（浅野 1996）と述べているように、仮面、つまり役割の背後にはもう一つの仮面がある。そしていくら仮面をはがし続けたとしても「素顔」と考えられている実体的自己にたどり着くことは絶対にできないのである。

2 自己物語論

2.1 自己物語とは

自己物語とは、その言葉の通り「自分について語る物語」のことである。そして自己物語には2つの大きなテーマがある。それは「自己は自己物語を通して生み出される」「自己物語は語りえないものを前提にし、それを隠蔽する」というものである。この2つのテーマについては後で詳しく述べる。

今日まで自己に関する議論は数多くされてきたが、その多くは「多かれ少なかれ関係が変われば自己も変わる」というものである。要するに「自己」とは変わりやすいものと考えられていたのである。しかし、一方で変わりたいのに変われない「自分」を切実に感じる人が増えてきているのが現状である。変わりたい「自分」になれない人には、「自己が変わるためには関係が変わらなければならない、だが関係を変えるためには自己を変えなくてはならない」という悪循環が見られる。ここで自己物語を用いた物語論的アプローチ^⑨が必要となってくる。物語論的アプローチは、自己物語の「語りえないもの」という特徴を手がかりにして、自己物語が書き換え可能であることに注目している。そのため、この「物語論的アプローチ」はカウンセリングなどのセラピーの一環として取り入れられている。

2.2 「自己」と自己物語

「物語を語る」という行為自体は日常的に当たり前のように行われていることであり、誰もその行為を意識することは少ない。しかし「自分自身が何者かであることを説明しようとするならば、人は自分自身の人生のエピソードのうちあるものだけを選び出し（他のものを捨てる）、それをある筋に沿って紡ぎ合わせるほかない」（浅野 2001）のである。

例えば、「恥の多い生涯を送ってきました」という人を例に考えてみる。この人が聞き手を納得させる物語を語りたければ、『私が』何者であるかを、今に至るまで人生上に起こった「恥」のエピソードを連ねていく以外に語る方法はない。その一連の筋からは、「恥」と相反するような、例えば「輝かしさ」とか「誇り」といったものをあらかずエピソードは排除されなければならないのである』（浅野 2001）というように、自分の物語にあうエピソードを選択し、配列していくことによって自己物語は成立している。

ここで重要なことは、「私」というものが、エピソードの選択と配列を通して始めて現れてくるといえることである。

「私は…である」と言うためには、その「…」の部分を作り立たせている他者との関係が必要になる。例えば「私」が教師であるとする。すると私が教師でありえるのは、生徒と親との関係においてのみである。そして私が生徒、または親との会話の中で、教師としての「私」が受け入れられるようなエピソードを選んで他者である生徒や親に語るのである。「私」とは、それだけで取り出してみれば、何とも名指ししようのない空虚なものである。自己物語は自伝や自分史と同じように、「自己物語を絶えず語り続けること」によって自己イメージを維持している。多くの人が考えているように「私」という存在が前提としてあるのではなく、自分について物語ることを通してはじめて「自己」は現れてくるのである。

2.3 自己物語の特徴

自己物語には「視点の二重性」「出来事の時間的構造」「他者への志向」とい 3 つの特徴がある。以下順に見ていきたいと思う。

(1) 視点の二重性

自己物語には「語り手が聞き手に向けて語りかけている世界」と「そこで語られた登場人物が活躍する世界」というように 2 つの世界が存在する。この 2 つの世界を関連させることでしか物語は成立し得ない。例えば、A さん（語り手）と B さん（聞き手）が会話をしているとすると、A さんは現実の社会を生きている主人公であり、登場人物である。しかし A さんが生きている現実世界のことを他者に語るということになるともうひとつの視点が必要になってくる。自己物語を語るということは、フィクションそのものであるので、聞き手の B さんは、現実世界の A さんではなくフィクションの主人公である A さんを通して A さんのことを理解するのである。

(2) 出来事の時間的構造

自己物語は「諸々の出来事を時間軸に沿って構造化する語り」のことである。自己物語は、物語の結末が大変重要である。物語の結末が「納得のいくものになるかどうか」を基準にして、どのような出来事をどのように関連づけて語ればいいのかが決まる。そのため、納得のいく結末に矛盾が生じないようなエピソードを選択し、配列していくことになる。この作業のことを「構造化」⁽¹⁰⁾と呼ぶ。この作業によって語られた世界(登場人物の活動する世界)は、意味と方向性を持った時間的流れを産み出すことになる。この特徴からもわかるように自己物語は、物語は出来事をありのままに語るものではなく、「いつでも違ったように語り得る」という潜在的可能性を下敷きにしているのである。

そして、「自己」はそれが物語られる限りにおいて、必ず結末から逆算された形で選択・配列されるため、「自己」があらのまま語られることはまずあり得ないのである。

(3) 他者への志向

自己物語は「本質的に他者に向けられた語り」である。そして自己物語は、自己と他者の視点の差異が乗り越えられたときにのみ成立する。このように他者を納得させるような語りをしなければならないのである。

ここで自己物語が次のような「二重の正当化」を必要としていることがわかる。

ひとつは「物語を語るための権利は、他者に対して正当化されなければならない」というものである。

そして、もうひとつは「聞き手である他者を納得させることによって、語られた自分、つまり過去から今に至るまでの自分は、はじめて他者との間で共有された現実となり、自己は聞き手と同じ道徳共同体へ所属することになる」(浅野 2001) というものである。そしてもうひとつは例えば、自分史の執筆、カウンセリング、セルフヘルプグループなどは、このような正当化をもたらす制度的な文脈にほかならない。このような文脈の中で、人は安んじて自分自身を語ることができ、それによって自分自身を共有された現実として作り上げていくのである。

2.4 「語りえないもの」と自己物語

自己物語の大きなテーマとして「語りえないもの」の存在を見逃すことはできない。語り得ないもの」とは、「自己物語のただ中に現れてくるようなものであり、自己物語が達成しようとする一貫性や完結性を内側から突き崩してしまうもの」である。自己物語はいつでも「語り得ないもの」を前提にし、それを隠蔽していることで成立している。

ここで注意しておきたいことは、「物語りえない」ということは、「語りつくせない」と同じではないということである。「語りつくせない」とは、「体験された事実があまりにも複雑すぎて特定の物語によっては、すべてを語りつくすことができない」ということである。そのように考えると、自己物語が一貫した自己同一性を産み出しているとき、この「語りえないもの」は、隠蔽され、見えない状態になっているのである。浅野智彦によれば自己物語が書き換え可能である大きな要因は構造にある。浅野智彦も「私が私について語る(私が一語る一私を)」という自己物語の独特な構造によるものである」(浅野 2001) と述べている。

ここで「私」が二つの位置(私が／私を)を同時に占めていることがわかるが、自己物語では『「私」は同一的で差異的である』というパラドクスが成立するのである。

物語行為の主体（語る私）と物語の主語（語り内の私）とは、異なっているが同じでなければならないのである。仮に 2 つの「私」が完全に一致したならば、もはや語りは起こり得ないであろうし、完全に差異化するならばそれはもはや「自己」物語ではなくなってしまうのである。

それでも自己の物語が語り手の「私」をそれなりに一貫した存在として産み出していくとするならば、「語りえないもの」は何らかの形で隠蔽されていなければならない。

ここで「他者」の存在が重要となってくる。たとえ語りがある部分で一貫性を欠いていたり、全体としての真偽が未決定であったとしても、そのことが聞き手に対して隠し通すことができれば、自己物語はそれなりに納得のいくものとして受け入れられるのである。このとき、あたかも「語りえないもの」など存在しないかのようにことは進み、語り手の「私」もあたかも安定した同一性を備えているかのように現れる。

3 現代社会と対人関係

3.1 メディアと対人関係

1990 年代初頭にバブルは崩壊した。それにより日本の様々なシステムが急激に変化した。もちろんメディアも例外ではない。1990 年代半ば以降、テクノロジーの発達により、インターネットや携帯電話など新たなコミュニケーション手段が次々と登場した。それにより対人関係の範囲や伝達される情報量は増大し、人間関係にも大きな影響をもたらすこととなった。

近代社会における対人関係では、職場やプライベートの領域である家庭、友人関係ともに、特定の共同体や集団の中で比較的長期に生活するということが伝統的であった。そして外部との交渉することもほとんどなかった。しかし現代社会における対人関係では、職場と家庭を往復するだけでなく、趣味のサークルや異業種間交流など、これまで以上に多様な関係性を築いていることは珍しいことではない。

企業社会においても、電話に加え、ファックスや電子メールなど、新たなコミュニケーションツールを導入したり、終身雇用システムの衰退によって、一生の間に複数の職場を経験する人が増えている。そこで、以前の職場で求められた対人関係のルールが次の職場で通用するとは限らないため、「対人関係マニュアル」などの人間関係を円滑に進めてくれるお手本が人気を博している。もちろんその背景には、対人関係の脱伝統化・多様化という現象が存在する。

コミュニケーションとは本来、直接的な対面状況において、機械を通しては伝わらない微妙な感情やニュアンスもやりとりする「こころの触れ合い」⁽¹¹⁾であるが、産業構造が変化し、都市化の進んだ現代社会において、機械を介した間接的なコミュニケーションが一般的となっている。

3.2 メディアと若者

バブル崩壊後の 1990 年代以降、メディアの多様化にともなって若者の友人関係にも変化が見られるようになった。「友人関係であるが、結論から言えば、多チャンネル化し、状況志向を強めながらその内部で独特の繊細な感受性を育んでいるように思われる」(浅野 2006) というように現代の若者の友人関係では、いくつかの特徴がみられる。ここでは「自己の多元化」という特徴とメディアの多様化との関連性に絞って見ていきたい。

現代の若者、特に「新人類」世代、「団塊ジュニア」世代と呼ばれる世代の自己が多様化している傾向が顕著にみられる。⁽¹²⁾自己の多様化とは、「状況や相手によって、違った自己があらわれる」ことである。言い換えると、複数の「私」を相手や状況によって使い分けられているということである。

インターネットや携帯電話の急激な普及は自己の多様化を推し進める要因になっていると考えられる。インターネットや携帯電話の世界では、原則的に「匿名性」が保たれ、一種「言いたい放題」「言ったもの勝ち」の雰囲気が形成されつつある。この現象を「フレーミング現象」と呼ぶが、その原因には、「相手の顔や声に含まれているはずの表情や韻律などの情報が、電子ネットワークでのコミュニケーションでは欠落していること」や、「絵文字」などの欠損情報を補う新しい記号によるコミュニケーションの出現などが挙げられる。

このようにインターネットの世界では、顔の見えないコミュニケーションが成立し、自己が多面的になりやすい環境が整っているのである。そのためインターネット上で取り結ばれる人間関係は、現実世界に比べて、他の参加者を騙そうという気持ちはなくても、複数の自己を使い分けることができる。また他者との親密性の敷居が非常に低くなる。これは、自分の好ましい側面だけを無意識のうちに選択することが可能であり、安心してコミュニケーションをとることができるというものである。チャットや出会い系サイトなどはその例である。

このように現代社会では、パソコンや携帯電話のモニターの中の世界の肥大化によって、「自分が自分の主人である」という“ホスト感覚”が失われている。複数の「顔」は、情報機器の力を借りることによって、リアルタイムで簡単に作られているのである。

3.3 若者と友人関係

メディアの多様化が、自己の多様化を推し進めていることを見てきたが、現代の若者にはそれ以外にも、いくつかの特徴がみられる。⁽¹³⁾ここでは、自己の多様化と深く関係している「多チャンネル化」「状況志向」「繊細さ」「開かれた自己準拠」という4つの特徴を順にみていく。

(1) 多チャンネル化

インターネットや携帯電話の普及によって、若者の友人関係は、大人が考えているよりもずっと多面的な広がりを持つようになってきている。青少年調査で「親友や仲の良い友だちと知り合った場所」を聞いたところ、「アルバイト先で」「インターネットや携帯電話のサイトで」が一定の数で存在するという結果が出た。

これは、1990年代以降の「パートタイム高校生」の増大と時期が重なる。高校生の生活構造が必ずしも学校を中心にしたものではなくなっている。このように、量的な意味で友人が増大しているだけでなく、質的な意味で友人をつなぐチャンネルが広がっていることを友人関係の「多チャンネル化」と呼ぶ。

(2) 状況志向

状況志向とは、「複数の顔を使い分けるが、どの顔も単なる仮面ではなくそれなりに本気であるという態度をとる」ことである。簡単に言うと、状況に応じて、態度をかえるのである。この状況志向にとってインターネットや携帯電話は実に好都合である。先にインターネットや携帯電話を使うことによって、複数の「顔」の使い分けがしやすくなるということ述べたが、現代のコミュニケーションでは、「顔」の使い分けが重要なスキルと感じられている。確かに、情報化が進む以前の社会にも「状況志向」と同じようなある種の「使い分け」はあった。例えば、会社にいるときの私と古い友人といるときの私、家庭での私と趣味のサークルでの私というように。しかし両者の大きな違いは、その「顔」が使い分けている者の間で相互に了解されているか、ルール化されているかという点にある。譲許志向には、ルールが存在せず、ルールに従おうとする一貫した「自己」が存在しないのである。

(3) 繊細さ

多チャンネル化や状況志向という特徴をもつ現代社会において、若者は、相手への関係の持ち方について、これまでとは異なったセンスを養わざるを得ない。それは「空気読め」「地雷踏んだ」といったような言い回しにも表れているように、コミュニケーションにおいて、以前にも増して「繊細さ」というものが要求されるようになったのである。ここまで読むと、「現代社会においては、対人関係を取り結ぶことが難しくなっている」と考える人が出てくるかもしれない。確かに、情報化という利便性と引き換えに、対人関係が希薄になったと考えることができるかもしれない。しかしメディアの多様化にともなうコミュニケーションの変化には、悪い面だけではなく、良い面もある。それは、「対人関係それ自体を楽しむ資質が高まっている」ということである。メディアの多様化にともなってコミュニケーションも多様化した。多くの人がこの変化を受け入れ、順応していることも事実である。

(4) 開かれた自己準拠

現代の若者は、自分らしさを追求すべきだと考えながら、他方ではそれを損なうような形で多元化を進めざるを得ないという板挟みの状態に陥っている。開かれた自己準拠とは、「自分らしさを基準としてものを考え、それでいて自分らしさを多元的でありうるものとしてみる姿勢」(浅野 2006)のことである。

青少年調査では「自分らしさがある」と答えながら「場面によって出てくる自分というものはちがう」という若者が、全体の七割弱、そのうち八割弱が自分自身を好きであると回答している。この結果は、多元的でありながらも自分らしさを基準にとるようなスタイルをとっていると考えることができる。

1990 年以降、社会制度やライフコースの在り方が急激に流動化したことによって、若者はそれに代わる基準を自らの手で調達しなければならなくなった。「自分らしさ」はその基準のひとつであると考えられる。そして「自分らしさ」戦略が多くの若者によって採用されていることは、同時に若者が「自分らしさ」を探し求めるべきであるという圧力に恒常的にさらされていることを意味している。「自分らしさ」とは、「自分が強く深くコミットする何かを手がかりにして得られるもの」(浅野 2006)であるが、特徴的なことは「何か」に軸足を置き、そしてその軸足が複数あることである。これは自己の多元化と大きな関係がある。軸足を置く対象は、音楽、ファッション、車、文学、マンガ、アニメ等、なんであれそこに深い関わりがあるなら「自分らしさ」は輪郭を獲得できる。そして複数の軸足を置いている場面において若者は複数の「自分らしさ」を獲得しているのである。

4 現代社会と自己物語

4.1 物語不在の時代

バブル崩壊後の社会変化、特にメディアが多様化したことによって若者の友人関係が変化したことをみてきたが、そして時期を同じくして自己物語というものが社会に出現した。その背景には「大きな物語」の消滅、つまり現代社会が物語を持たない時代であることが挙げられる。(榎本 2002)これは必然的に「自分探し」をしなければならなくなったことを意味する。

「大きな物語」とは、個人を「このように生きるべきである」という生き方を規定していた伝統や制度のことである。江戸時代を考えてみればわかるが、日本社会では固定的な社会制度や伝統が重んじられ、そのことが「本当の自分」への問いを無意味なものにしていた。しかし時代とともに、そのような制度が崩壊し、伝統への関心が薄れていく中、拍車をかけるように 1970 年以降、日本は高度消費社会に突入した。

高度消費社会では、自己は、衣料や家電などの商品の流行サイクルに合わせて変化していくものになり、エリクソンが考えていたような変わりにくい基準であるアイデンティティは徐々に掘り崩されていった。⁽¹⁴⁾

現代社会では、「私」は、職場ではやり手営業マンでありながら、家庭では無愛想な夫であり、趣味のサークルではシャイでやさしい好青年というように、人びとの行動範囲の広がりによって、所属の多元化が進み、それぞれの場所の相互隔離が起こっている。この構造的特徴が「私」への問いを浮上させる要因となっている。

自己物語とは、誰もが物語の文脈を生きており、その物語の文脈に沿って目の前の現実をとらえ、過去や未来までも規定してしまうものである。つまり、「自分らしさ」や「人生の意味」を与えてくれるものが自己物語なのである。現代社会は、「自分探し」の時代となったのである。現代社会を生きる人びとは、「自分は何者にでもなれるという可能性と引き換えに、一から物語を作る苦しみを与えられた」のである。

4.2 現代社会と自己構成のモード

現代社会における自己構成は、相対化・虚構化の方向性をもっている。しかしこれと同時に特権化・物語化の方向性をもっている。

「相対化・虚構化」は、自己を構成し、再構成していく際に、「今ある自分というものをあり得る複数の可能性のひとつとしてみなすような自己」とのかかわり方である。

言い換えると「その文脈においてのみ成り立つ、虚構のようなものとみなすこと」(浅野 2003)である。複数の可能性を並べて、自分の可能性を判断するという相対主義の立場に立っていた。1990年代以降に広まった「キャラ」という言葉は、相対化・虚構化を表している。キャラという言葉は、マンガ業界の用語であるが、まさにある暫定的な特定文脈におけるその人の物語化された人格特性を指している。⁽¹⁵⁾

次に「特権化・物語化」であるが、これは「語りの関係における、納得と正当化を追求するような関わり」(浅野 2003)のことである。言い換えると「複数ある物語から、どれかを積極的に選び取り、自分にとっていいものを作り上げる」ことである。

ここで重要なことは、現代社会では、「同じひとりの人間にこの2つの方向性が常に内在していること」である。相対化を徹底的に推し進めることは、相対化される足場自体もいつか相対化されることを意味する。そこで人びとは、選ぶという営みが準拠するいかなる基盤も実は不在なのではないかという不安に駆られるのである。

「大きな物語」が消滅した現代社会では、このような相対化・虚構化が進み、自己物語の着地点を描けなくなったのである。

そこで物語化・特権化の需要が高まってくるのである。

物語化は複数の可能性から選択することによって、特定の物語が含意する「価値」へ着地する。要するに現代社会を生きる人は、「自分の人生をいつでもリセットしたいが、本当の自分もほしい」と思っている傾向にある。「大きな物語」を失った時代において、自己物語の手本となる物語は商品として価値をもつようになる。例えば、書店でよく見かける自己啓発本や時代のカリスマの生き方や考え方を描いた書籍はメディアでも紹介され、ベストセラーとなる。この現象はまさしく現代を生きる人びとが、自己物語の方向性や帰結点を求めていることを表しているのではないだろうか。

おわりに

「なぜ人は嘘をつくのか」という疑問に対して、ゴフマンの「役割距離」という概念から導き出された「多元的役割演技者」、そして浅野の「自己物語論」という議論から考察してきた。次の2点が「嘘をつくこと」と深い関係がある。

- ① 対面的相互行為において、状況や相手に応じて役割を演じることを要求され、ひとりの人間が持つ役割はひとつではないこと
- ② 会話の中で自分のことを語ることはフィクションを作り出すことに等しいということ

まず①であるが、人は誰もが、社会という他者との対面的相互行為の場において、ひとつの自分ではいられないようにできている。さまざまな状況においてそれに応じた役割を無理やり与えられ、演じることが要求される。つまり社会で生きていく上で、役割は多元的にならざるを得ないのである。人によって状況の数は異なるが、多ければ多いほどその数に対応する役割をもっていることになる。このことは他者に対して自分の印象を意図・非意図的にかかわらず、操作していることを表している。そのため、対面的相互行為において個人を第三者から見た場合に、状況や相手によって異なる印象を与えていることに気がつく。

例えば、僕に A さん、B さん、C さんという友達がいるとする。A さんとは、キャンプをしたり、旅行に行ったりする。B さんとは、喫茶店を回ったりしながら、長々と世間話をする。C さんとは、よくお互いの家に遊びに行き、テレビゲームをして盛り上がる。このようにまったく異なる性格を持つ 3 人に対して、ひとりの僕では対応できない。3 人に対して 3 人の僕が必要になる。しかしここで、僕と A さんが一緒にいるところを第三者として、B さんや C さんに見られた時、彼らはどのように感じるであろう。僕に対して「あいつにはあんな一面があるのか」と感じることもあるだろう。要するに僕は 3 人に対してまったく異なる自分を見せているのである。この矛盾こそが「嘘をついている」と解釈できる。

次に②であるが、自己物語には「語りえないもの」というものが必ず含まれている。この「語りえないもの」とは、自己の語りから一貫性・完結性を奪ってしまうものである。そこで、自己の語りに一貫性を与えるためには「語りえないもの」を隠蔽せざるを得ない。ここに嘘がある。自己物語の性質上、嘘をつかざるを得ないというわけである。

また他者が語り手の物語を認めることによって自己物語が成立することから、話し手と聞き手のある種の共謀によって物語は真実味を帯びてくる。これは何も特別な会話の中で起こっていることではなく、日常的な場面で起こっているのである。

このことはゴフマンのドラマトウルギー的観点と似ている。パフォーマーひとりでは舞台は成立しない。舞台装置である状況、共演者であるチーム、そして観客であるオーディエンスと共謀することによって、「嘘」の舞台は成立するのである。

ここで①と②の関連性について考えてみる。社会では複数の役割を演じざるを得ない状況が出来上がっている。つまり自己が多様な役割を得ない状況が作られている。自己が多面的であるということは、同時に自己物語も多面的であることを意味する。つまり、人びとは複数ある状況に応じて自己物語を使い分け、その内容を第三者が耳にしたときに、必然的に「自分に話したこととは違うことを言っている」というような矛盾が起こる。この矛盾を「嘘をつくこと」と解釈することができる。要するに自己を語る自己物語自体が、「個人が他者に呈示する印象を操作する身体イディオムの一つの要素である」と考えることができる。会話において語る内容が同じであったとしても、言葉によって異なる印象を受けることを考えれば当然のことである。

現代社会ではメディアの多様化によって、若者の自己が多様化していることを見てきたが、ゴフマンの時代ですでに、『社会の中で人びとは「多面的役割演技者」にならざるを得ない』（佐藤毅 1985）のであれば、「メディアの多様化が自己の多様化を推し進める要因となっていたとしても、現代社会においても自己の多様化は珍しいことではなく、人間はどのような社会であったとしても、生きていくために必然的に複数の役割を与えられ演じざるを得ない運命にある」という結論に至る。

それでは、どうして社会で生きていくためには必然的に嘘をつかざるを得ないのか。結論から言うと、「社会の秩序を維持するため」である。ゴフマンは、著書の中で一貫して「あらゆる相互行為は、社会の秩序を維持するためにある」（安川一 1991）と述べている。要するに「嘘をつくことが社会の秩序を維持することにつながる」のである。この秩序とは、些細なきっかけで反転、豹変、崩壊しかねない脆弱なものである。そしてこの秩序を維持する人びとは、お互いのことをまったく知らないが、それでも相手のことを無根拠に信じて社会という出会いの場に乗り出していく人のことである。当然この参加者たちには、社会の秩序を維持するために、手探りで調整し続けることが課される。そして参加者たちは、「他の参加者とのそれまでのやり取りをあらかじめ記した生活誌」と「共有されていると思われるはなはだしい数の文化的前提」を武器にして、相手に合わせた会話を始めるのである。要するに秩序とは、一種暗黙の「作業合意」である。（安川一 1991）今見せられているリアリティというものはその場所にいる参加者みんなで維持しているのである。このことは現代社会にも当てはまる。メディアが多様化しようと、それによって若者の自己の多様化という特徴が顕れようと、現代社会もひとつの社会である限り、ゴフマンの言葉を借りるならば「儀礼ゲーム」には変わらないのである。そして「自分について語ること」をひとつの相互行為と考えるならば、たとえ語られる物語が事実でないとしても、自己物語が社会秩序の維持に大きく貢献していると考えることができる。

また現代社会は、「大きな物語」が消滅し、自己物語の需要が高まっている時代である。自己について語ることが求められているということは、必然的に他者を求めることにつながる。自己物語は他者に認められることを前提としているからである。若者がさまざまなメディアを駆使してコミュニケーションを取り、その範囲を広げていることは、それだけで多くの人に自分の物語を聞いてもらいたいと思っていることの表れではないかと感じる。

その聞き手が顔の見えないインターネット上の相手であったり、出会い系サイトで出会った相手であったとしても、物語を承認してくれる他者には変わらない。時代の変化によって他者も変化したのである。このように現代社会では対面的相互行為にとどまらず、多様なコミュニケーションが共存する社会となっている。もちろん対面的相互行為が基本的なコミュニケーションに変わりはないが、インターネット上でのコミュニケーションでは身体イデオムという概念は通じない。相手の顔が見えないばかりか、文字というひとつの記号だけを用いているからである。そのため他者に呈示する情報、他者から受ける情報量の少なさを考えると、ある意味非常に難易度の高いコミュニケーションだと言える。

ここでこれまでの議論をふまえて社会というものを考えたみたい。「自己物語がほかの物語と同じようにフィクションである」(浅野 2001) ならば、歴史や現代では消滅してしまった「大きな物語」は、小さな自己物語の集合体であると考えれば、もちろんフィクションである。そして日常生活で交わされるささいな自己物語、またその集合体である「小さな物語」は無数に存在することから、社会は「フィクション」世界であると考え。そして、この自己物語であふれている“現実”社会の中で、人びとは物語から解放されることはない。現代社会が自己物語を描きにくい時代になったといえども、人びとは状況によって役割を与えられ、物語を描かざるを得ないのである。

最後に「なぜ人は嘘をつくのか」というテーマに対する自論について批判したい。

「嘘は防衛行為であること」「この世界に自分だけであれば嘘をつく必要がないこと」「都市部ほど嘘が必要である」という仮説を立てたわけであるが、最初の「嘘は防衛行為であること」は間違っていないと感じる。「儀礼と秩序」のところでも述べたが、対面的相互行為において、自分の面目を保とうとする保護的傾向、また他人の面目を保とうとする保護的傾向が入り混じっていることが自然である。本論は、対面的相互行為における「多元的役割演技者」という側面、「自己物語」という方向からテーマについて考えたため、心理的側面については述べなかった。2つ目の「この世界に自分だけであれば嘘をつく必要がないこと」も正しいと思う。ゴフマンの舞台は、パフォーマーひとりで成立するものではなく、舞台装置やチーム、そしてオーディエンスとの共同作業で成立していること、また自己物語論で考えるならば、他者が自己物語を受け入れることによって事実の隠蔽が成立することから結論が導き出せる。最後の「都市部ほど嘘が必要である」ことに対する見解であるが、これはコミュニケーションが「語りえないもの」を隠しあうことを前提として成立していることから判断することができる。

地域差は関係ないということ、またノーボーダー化した現代社会では、なおさら地域差は関係ないと感じる。どこにいても人は「多元的役割演技者」なのである。そして自己が多元的であるということが、同時に自己物語も多元的にしているということ、また社会が個人に対して自己を多元化することを要求していることから、『個人は生まれた時から社会で生きていくために「嘘をつく」権利を与えられている』と結論づける。

文字数

2 ページ	・・・	1,086 字
3 ページ	・・・	1,157 字
4 ページ	・・・	961 字
5 ページ	・・・	1,031 字
6 ページ	・・・	1,244 字
7 ページ	・・・	1,121 字
8 ページ	・・・	1077 字
9 ページ	・・・	940 字
10 ページ	・・・	990 字
11 ページ	・・・	1,023 字
12 ページ	・・・	395 字
13 ページ	・・・	877 字
14 ページ	・・・	1,009 字
15 ページ	・・・	1055 字
16 ページ	・・・	671 字
17 ページ	・・・	918 字
18 ページ	・・・	788 字
19 ページ	・・・	1,073 字
20 ページ	・・・	1,341 字
21 ページ	・・・	1,367 字
22 ページ	・・・	193 字

総ページ・・・20,267 字

注

- 1)パフォーマンスとは、「一組の特定の観察者たちの前に継続的にいる期間に生じ、かつ観察者たちに何らかの影響を及ぼす、ある個人の挙動全体」のこと。(石黒毅,「ゴッフマンの社会学1」『行為と演技—日常生活における自己呈示—』1974: 24. 参照)
- 2)状況とは、「建物や施設の内部のような、知覚上物理的に固定した障壁や境界に囲まれた空間環境」のこと。(安川一編,「ゴッフマン世界の再構成——共在の技法と秩序」1991: 51. 参照)
- 3)安藤清志・松井豊,「見せる自分／見せない自分」『自己呈示の社会心理学』1994: 3-6. 参照
- 4)身体イデオムとは、「多くが社会に制度化されおり、公共的な意味を付与している身体記号」のことであり、身体イデオムの成立は「社会の成立」を意味する。(安川一編,「ゴッフマン世界の再構成——共在の技法と秩序」1991: 41-43. 参照)
- 5)コミットメントとは、「位置に固定され、その位置に組み込まれた約束と犠牲に従って生きてく事を強制される」ことである。人びとにとって役割というもの強制的に与えられることを印象づける表現。(佐藤毅・折橋徹彦編,「ゴッフマンの社会学2」『出会い—相互行為の社会学』1985: 89-93. 参照)
- 6)「多元的役割演技者」という表現を「自己の多元性」と同じ意味として解釈した。
- 7)「役割セット」とは、「役割の中にいる個人にとってのさまざまな種類の役割他者を一括したもの」である。(例)医者 of 役割セット…同僚、看護婦、患者、病院の事務員など。(佐藤毅・折橋徹彦編,「ゴッフマンの社会学2」『出会い—相互行為の社会学』1985: 86. 参照)
- 8) 浅野智彦,「私という病」『社会学のすすめ』1996: . 参照
- 9) 自己への物語論的アプローチとは、「自己物語(自分が自分について語る物語)に着目して自己の生成・維持・変容を探究する試み」のことである。(浅野智彦,「自己への物語論的接近——家族療法から社会学へ」2001: 4. 参照)
- 10)構造化とは、「無数の出来事の中から、意味のあるものだけを選びだして相互に関連づけるという作業を意味しており、これはまさに『選択と配列』に他ならない」浅野智彦,「自己への物語論的接近——家族療法から社会学へ」2001: 8. 参照)
- 11)「本来のコミュニケーション」の定義について。(浅野智彦編,「図解 社会学のことが面白いほどわかる本」2002, 75. 参照)
- 12)若者の中でも「新人類」世代、「団塊ジュニア」世代と呼ばれる世代の自己の多元化が顕著であるという見解。(浅野智彦編,「図解 社会学のことが面白いほどわかる本」2002: 61-64. 参照)

- 13) 青少年研究会の 1998 年と 2002 年に行われた調査結果をもとに分析された若者の特徴。
青少年研究会とは、とくに都市部を中心とした若者の意識と行動の特性とその変化を明らかにするために結成され、1992 年、2000 年、2002 年に調査を行っている。浅野智彦をはじめ、高橋勇悦（代表）などの大学教授で構成されている。「3.3 若者と友人関係」で述べた若者の特徴はすべて青少年研究会の調査と調査結果に基づく。（浅野智彦編「検証・若者の変貌——失われた 10 年の後に」2006：18－27. 参照）
- 14) アメリカの精神分析医であるエリック・エリクソンは、アイデンティティを「自分の社会的な位置づけと内的な指針が明確に定められている状態」とであると定義し、それを確立することを青年期の課題であると考えた。しかし現代社会では、不変の基準を持たない自己が出現し、エリクソンが考えていたようなアイデンティティの確立は難しくなっている。（浅野智彦編、「図解 社会学のことが面白いほどわかる本」2002, 44－47. 参照）
- 15) キャラとは、『確固不変の「個性」や「アイデンティティ」を示すもの』でもなければ、単に便宜上身につけられた仮面でもなく、関係依存的・文脈依存的・状況依存的に成り立つ自分（らしさ）のことである。その点で多元化した自己と対応する。（浅野智彦編「検証・若者の変貌——失われた 10 年の後に」2006：250. 参照）

参考文献・引用文献

- 石黒毅, 1974, 「ゴッフマンの社会学 1」『行為と演技—日常生活における自己呈示—』, 誠信書房.
- 佐藤毅・折橋徹彦編, 1985, 「ゴッフマンの社会学 2」『出会い—相互行為の社会学』誠信書房.
- 秋元律郎・正岡寛司・吉沢四郎・長田攻一, 1990, 「社会学的世界の呈示」学文社.
- 安川一編, 1991, 「ゴフマン世界の再構成——共在の技法と秩序」世界思想社.
- 安藤清志・松井豊, 1994, 「見せる自分／見せない自分」『自己呈示の社会心理学』サイエンス社.
- 浅野智彦, 1996, 「私という病」『社会学のすすめ』筑摩書房.
- 浅野智彦, 2001, 「自己への物語論的接近——家族療法から社会学へ」勁草書房.
- 浅野智彦編, 2002, 「図解 社会学のことが面白いほどわかる本」中経出版.
- アーヴィング・ゴフマン, 浅野敏夫訳, 2002, 「儀礼としての相互行為」法政大学出版局.
- 榎本博明, 2002, 「〈ほんとうの自分〉のつくり方——自己物語の心理学」講談社.
- 浅野智彦編 2006, 「検証・若者の変貌——失われた 10 年の後に」勁草書房.
- 浅野智彦, 2003, 「現代社会と物語的アイデンティティ」
(http://shinri.rissho.jp/book/pdf_sinri/date09.pdf, 2009.12.17).