

同志社大学

2010年度 卒業論文

論題：対面状況における「居心地」の形成  
～ゴフマンの相互行為論を用いて～

社会学部社会学科  
学籍番号：19071064  
氏 名：王 美伽  
指導教員：立木 茂雄

(本文の総字数：20,736 字)

## 要約

私たちは日常生活で「居心地」という言葉をよく使うが、それがいったい何なのかを曖昧にしか捉えていない人が多いように思える。また研究においても、日常生活のあらゆる場所・状況において通用する「居心地」を扱ったものはほとんどなかった。そこで、相互行為の中で「居心地」がどのように形成されるのかを、あらゆる要因を考慮しながら研究した。

本研究では、私自身がこれまで体験した「居心地が良い」エピソードと「居心地が悪い」エピソードを挙げ、ゴフマンの相互行為の理論や概念をベースとした、「居心地」を左右すると思われる独自の 4 変数—「安定性」、「親近性」、「優位性」、「評価」—から、それぞれを客観的に分析した。その結果、相互行為の安定性による心的動揺が、居心地のことを指している、つまり、相互行為が安定していると居心地が良くなり、相互行為が乱れると居心地が悪くなるということが明らかになった。

<キーワード：居心地・相互作用・ゴフマン>

# 目次

はじめに

- 1 相互行為（interaction）の中で感じる＜居心地＞とは
  - 1.1 相互行為の編成
  - 1.2 相互行為の乱れ
  - 1.3 乱れへの対処法
  - 1.4 本研究の要旨
- 2 居心地を左右する4変数
  - 2.1 安定性
  - 2.2 親近性
  - 2.3 優位性
  - 2.4 評価
- 3 方法
  - 3.1 採用データ
  - 3.2 分析方法
  - 3.3 仮説
- 4 結果と考察
  - 4.1 分析結果
  - 4.2 4変数では説明できない居心地の特性
  - 4.3 その他の発見

おわりに

参考文献

## はじめに

「この人といるときは、なんだか落ち着かない」あるいは、「ここにいると不思議とほっとする」こういったことを感じた経験は今までにないだろうか。日常生活の中で常日頃を感じるこのような漠然とした感覚は、理由や原因が分かりそうで分からない。しかし、もし、このような曖昧な感覚の正体を明らかにすることができれば、今後いろいろな人に出会い、さまざまな出来事に出くわすであろう、筆者の社会生活に大きく役立つのではないだろうか。そんな考えから＜居心地＞について社会学的に研究しようと考えた。

一言で＜居心地＞といっても、さまざまな捉え方がある。空間的な心地よさ、コミュニケーションのとりやすさ、自分のペースの保ちやすさ、ストレスの大きさなど。こういったさまざまな捉え方がある中で、筆者は人が社会に出たときに行われる＜相互行為＞というものに注目した。相互行為の視点から居心地を研究することで、あらゆる捉え方に通用する＜居心地＞について明らかにできるのではないかと考えた。

本研究は、筆者自身の居心地エピソードのログ分析というミクロレベルのアプローチを行い、上記を検証する。第1章では、Erving Goffman が論じた相互行為研究についてまとめる。第2章では、Goffman の相互行為研究を基に独自に挙げた、居心地を左右すると考えられる4変数について、さらに第3章では本研究の方法論や仮説について述べる。そして、第4章の分析結果と考察を通して、相互行為における居心地について検証する。

### 1 相互行為 (interaction) の中で感じる＜居心地＞とは

私たちは、日常生活の中で＜居心地＞という言葉をよく口にしたり、耳にしたりするが、そもそも＜居心地＞とは何なのだろうか。広辞苑によると、居心地とは「そこにいるときのころもち。すみごち。」(第六版 2008) と書かれている。しかし、居心地はその場に流れる空気のようなもので、実際に居心地とは何なのかを具体的に説明することはとても難しく、多くの人は、居心地の意味や定義を曖昧に捉えたまま、その言葉を日常的に使っているように思われる。

では、学術的には、＜居心地＞はどのように捉えられ、研究がなされているのだろうか。居心地研究がもっとも多くなされているのは、やはり建築や設計、環境といった、空間的に感知される＜居心地＞の研究である。その次に多いのは、個々人の心理や対人関係に特化し、教育現場や医療施設といった特定の場所における＜良い居心地づくり＞を目指した研究である。ところが、日常生活のあらゆる場所・状況において通用する＜居心地＞を扱った研究はほとんどない。また、物理的な居心地と心理的な居心地はそれぞれ個別に研究されることが多く、両者を同時に扱った研究はとても少ない。そもそも＜居心地＞という言葉自体が曖昧なため、それぞれの分野でその意味や定義が微妙に異なっているようにも思える。しかしながら、実際に人が居心地の良し悪しを感知するのは、物理的な要素と心理的な要素のどちらかのみに原因があるのではなく、さまざまな要素が相互に影響し合っているからだと考えられる。そのため、想定されるあらゆる要素や要因を考慮した居心地研究をすることが今後の研究の発展に役立つのではないだろうか。

アメリカの社会学者、Erving Goffman (1922-1982) の相互行為研究は、個人やその人の心理を研究するのではなく、相互行為に関わるあらゆる要素や要因に考慮しながら、個々人の相互間に生じるさまざまな行為を系統的に研究している。また、Goffman によると、相互行為に参加している人たちは、暗黙の了解で、それが安定的に進行されるように求められているという。なぜなら、相互行為が乱れると、そこに居合わせている人びとが混乱したり、当惑したりしてしまうからである (Goffman 1959)。以上のことから、相互行為の安定、あるいは乱れこそが、居心地の良し悪しを左右しているのではないかと考えた。つまり、Goffman の相互行為の理論の視点から＜居心地＞について研究することで、あらゆる対面状況にあてはまる居心地研究となると考えられる。そこで、まず本章は、Goffman の著書の *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959) と『儀礼としての相互行為』(1967=2002) を参考にして、各節において、相互行為の編成、乱れ、そして乱れへの対処法についてまとめ、Goffman が論じた相互行為の理論や概念について明らかにしたい。

### 1.1 相互行為の編成

相互行為とは、複数の人が対面しているとき、つまり共在状況における人びとのやりとりのことを指す。人びとのやりとり、といわれるとつい、言葉を交わしたり、触れ合ったり、といったことを想像してしまうが、相互行為はそういった直接的なコミュニケーションだけに限ったものではない。Goffman によると、コミュニケーションには狭義的なものと広義的なものの2種類が存在する。狭義的なコミュニケーションとは、先に述べたもののよう、言葉や、それに代わる表現を利用して、他者に何らかの情報を意識的・意図的に与えようとする行為のことをいう。つまり、一般的に捉えられているコミュニケーションの従来の意味である。しかし、こういった意識的な表現行為とは別に、人には無意識に発してしまう表現があり、Goffman はこれらを広義的なコミュニケーションといった。コミュニケーションには、こういったより広い意味での行為も含まれるため、人は他者と居合わせている限り、たとえその他者がまったく面識のない他人であっても、本人たちが意識しているか否かは関係なく、ある種の情報ゲームのように互いの行動を予測し、何らかの影響を与え合いながら、その状況における相互行為を編成している (Goffman 1959)。そこで本節では、その相互行為がどのように編成されているのかを、それぞれの要素について説明しながら述べたい。

#### (1) パフォーマンス (performance)

Goffman によると、ある特定の時間－空間的枠内で居合わせている人々は、相互に影響を与え合いながら、自分自身を表現している。そして彼は、この自己表現のことを演劇論 (ドラマトゥルギー) 的メタファーとして、＜パフォーマンス＞と表現した。彼のいうパフォーマンスとは、単に意図的・表面的な行為という意味だけに限らず、そこに居合わせる人びとに何らかの形で影響を与え、あらゆる動作・活動のことを指している。相互行為は、参加者たちの緊密な共同作業のもとに維持される状況定義の中で、集合的に構成されるパフォーマンスによって編成される。さらに彼は、パフォーマンスをする人をパフォーマーと呼び、そのパフォーマンスの受け手となる人たちのことをオーディエンスと呼んだ (Goffman 1959)。

Goffman は、私たちの日常生活自体がある舞台の一場面のように劇化され演じられてい

るとした。Goffmanによると、自分の身分や立場は事実であるが、その事実を実現し、維持するためには、その役割にそった印象を表現し、それらしく振る舞わなければならない。また、パフォーマーは、オーディエンスに対して、自らが表現しているあらゆる印象を見かけ通りに真実として受け入れることを暗黙のうちに求めている。さらに、極端に言えば、パフォーマー自身も、自らの行為によって作り出された印象を真実として錯覚している場合もあるという。人は、自分の行為に対して、＜演技＞であるという自覚と＜真実＞であるという錯覚の間を行ったり来たりしている、と彼は論じた（Goffman 1959）。

また、人は意識しているか否かは関係なく、相互行為の中で、自分の行為に説得力を与えるために、おおげさに言うなど、表現を強調する傾向がある、と Goffman は指摘した。これは、オーディエンスに良く見られるため、あるいは自分が表現している印象を信じてもらうために、時にはその表現を抑制した方が自分の利益になる場合があるからである。また、オーディエンスの期待に応えるように、実際の地位や才能よりも低く見られるように表現することもある（Goffman 1959）。

これまでパフォーマーの行為や振る舞いについて述べてきたが、Goffman は、パフォーマンスをパフォーマーの行為や動作だけに限っていない。地位、服装、性、年齢、人種的な特徴、身体の大きさ、容姿、言葉づかいなど、パフォーマーの個人的な特徴もパフォーマンスとして捉えられている。さらに、パフォーマーの身体から発する情報以外にも、家具や装飾品、場所など、行為の背景となる物理的効果もパフォーマンスの一部として彼は捉えていた。つまり、パフォーマーの意図とは関係なく、オーディエンスの目に入る部分はすべてパフォーマンスに含まれ、その印象や役割の表現に影響を与えうるとしている（Goffman 1959）。

## （2）状況定義（situation definition）

Goffman の著書の中でもよく登場する状況定義とは、さまざまな状況や場面に応じた、相互行為における儀礼的・慣習的ルールのことである。具体的にどういうことかというところ、そこがいかなる場で、どのような相互行為が予期されるか、どう振る舞うのが適切で安全か、などの行為指針のことを指している（Goffman 1959）。

そして、Goffman は、状況定義にもっとも大きな影響を与えるのは、目の前の他者のパフォーマンスであるとしている。人は、目の前の他者のパフォーマンスを見て、その状況における相互行為の指針を立てるからである。Goffman によれば、他者のパフォーマンスから得られるその人の情報は、彼がどうしてほしいのか、あるいは彼に何をしてもいいのかなどをあらかじめ知らせ、状況を定義するのに役立つ。つまり、それがなじみのものであれば、＜いつもどおり＞の状況定義として相互行為が繰り広げられやすくなる。また、たとえ目の前にいる人とまったく面識がなくても、その人の行動や容貌から手がかりを集め、過去の自分の経験とそれらを照らし合わせて応用することができる（Goffman 1959）。

さらに、Goffman は、相互行為参加者が、状況定義が安定的に維持することを暗黙に求められていることを指摘した。つまり、相互行為に参加している人たちは、状況定義を乱すようなパフォーマンスをしないように気をつけながら、パフォーマンスをしているのである。なぜなら、状況定義から外れたパフォーマンスが行われると、その状況の行為指針が揺らぐので、その場にいる人は当惑してしまうからである（Goffman 1959）。

### (3) フェイス (face)

人はそれぞれ、他者との相互行為の中で<自分らしさ>、つまり自分がどういう人間かを示そうとしている。それを Goffman は<方針> (line) と呼んだ。そして、この方針にそって作られた、自分自身に求めるイメージや、積極的な社会的評価のことを<フェイス> (face) と呼んだ。フェイスは、他者と接触することで生じる。他者との相互行為の中でできたフェイスが、期待以上に好ましいものであれば、その人はいい気分になるだろうし、逆に、期待に満たさなかった場合、嫌な気分になる (Goffman 1967=2002)。

Goffman によれば、ある人のフェイスが保たれているというのは、その人の方針が彼のイメージを無理なく表現し、その場にいる人たちによってそのイメージが支えられ、さらにさまざまな要素を通じて証明されている状態である。そして、人は自分のフェイスが保たれていると感じているとき、自信や確信、そして安心感をもって周りに対応する傾向がある。しかし、このように保たれているフェイスは、決して自分1人で保っているのではなく、状況定義と同様、他者も協力してその人のフェイスを保とうとしてくれていると、彼は指摘した。つまり、相互行為において、人は自分のフェイスを維持すると同時に、相手のフェイスを保つ努力もしている。これが暗黙のルールであり、これがあるからこそ、私たちは相互行為に参加できるのである (Goffman 1967=2002)。

### (4) チーム (team)

状況定義は複数の関係者(当事者)の協力によってつくられ、維持されるとすでに述べた。その時、彼らはそれぞれが自分の役割を演じ、外見や態度で他者に状況の定義を伝える。こういった一つの状況定義の表現に参加する人々のことを Goffman はチームと呼んだ。

Goffman によれば、パフォーマンスは、単にパフォーマーの自己表現という個人的な観点から見られやすいが、実際はそうではない。パフォーマーの行為の主な目的は、その人自身の利益のためではなく、属するチームが他者から好印象を持ってもらうための場合がよくあるという。つまり、チームとは、状況定義を維持するという共通の目標を推進するために一団となって形成される集団であり、彼らはオーディエンスのいない時にも、その状況定義を表現するパフォーマンスを演じる時がある。オーディエンスがいない時も、状況定義を維持するために演じ続けることによってチームの構成員は互いの関係を確認し合う (Goffman 1959)。

また、Goffman によると、チームの構成員はいつでもパフォーマンスを裏切ったり、状況定義を乱したりすることができる。そのため、構成員間でチームに対する忠誠心に格差が起こりうるが、少なくともオーディエンスの前では全構成員がチームの立場に従うことを義務付けられているという。同様に、リアリティを保つために、オーディエンスの前では、チームの構成員間で異を唱え合ったり、批判し合ったりせず、常に皆が共通の外面や方針を持っているかのように演じ続けなければならない、と彼は指摘している。そのため、適切に行為を遂行すると信頼できる人がチームメートに選ばれる。また、チーム内でそれぞれの構成員が持つ権限や役割は異なる。チームのパフォーマンスの進行を統制する、といった指令的な権限を持つ構成員は、不適切なパフォーマンスをした構成員をチームの方針に従わせ、さらに、それぞれの構成員に適した役割や個人的な外面を割り当てる義務も持っている (Goffman 1959)。

チームは良い印象を維持するために、パフォーマンスを統制するだけでなく、背景も

統制して、オーディエンスが入手できる情報を制限する、と Goffman は述べている。その際、チームのホーム、つまり勝手の知った場所でパフォーマンスをすることによって安心感が得られる (Goffman 1959)。

#### (5) 領域 (region)

相互行為において、パフォーマンスやフェイスなど、人が発信する行為や表現とは別に、空間的な要素も大きな役割を担っているとすでに述べてきた。ここでは、そのことをさらに明らかにするために、聴覚や視覚など知覚的に制限された場所、＜領域＞について述べたい。Goffman は、パフォーマーがオーディエンスに向けてパフォーマンスを行う場所を表一領域といった。さらに、表一領域ではパフォーマーは自分の役割を演じるために、オーディエンスに向けて事実や印象を引きだすのだが、逆に抑制された事実が現れるのは裏一領域である。彼は、裏一領域とは、表一領域で行われるパフォーマンスを点検・確認する場であり、表一領域での緊張から解き放たれる場でもあるとし、裏一領域が表一領域と隣接していたとしても、互いに完全に切断され、パフォーマーにとってオーディエンスが誰も侵入しない所として安心できる場所なのであるといった。そのため、裏一領域全体をオーディエンスに隠そうとするのは当然のことである (Goffman 1959)。

そして、領域内の内装や固定的備品はその場所の雰囲気づくりに大きな影響を与える。たとえば、表一領域でそれらしいパフォーマーが一切行われていなくても、その場所自体に何かしら表一領域の性質を保持する傾向があるという。しかし、開店前のレストランや百貨店など、ある時点がある意味では表一領域として機能し、別の時点が別の意味では裏一領域として機能するような領域もある。つまり、領域というのは、特定のパフォーマンスの準拠点であり、特定の時点で特定のパフォーマンスにその場所がたまたま機能を果たすということである。このことから、領域には、空間的な仕切りだけではなく、時間的な仕切りも関係してくることがわかる (Goffman 1959)。

Goffman によれば、一般的に、裏一領域で交わされる言語や行動は親密であるが敬意を欠いており、表一領域での言語や行動はその逆である。そして、言動や行動さえ持ち込めば、人はどんな領域でも裏一領域に変えられる。しかし、裏一領域においてチーム内に性別、世代、人種といった社会的区分が存在する場合、かなりの自由は許されるが、無制限に何をしてもよいというわけではない、と彼は指摘した。また、どのチームにおいても裏一領域があり、オーディエンスの前では印象を操作している。このことを知るのは、社会移動やチーム移動をして初めて気付くことが多い (Goffman 1959)。

ここまで、相互行為において領域が果たす機能について述べてきたが、Goffman は表一領域と裏一領域以外の領域、つまり＜領域外＞についても言及している。さらに、この領域外にいる人々、つまりパフォーマーやチームの構成員ではなく、オーディエンスでもない人々のことを相互行為の第三者としている。第三者が不意打ちに領域内に入ると、パフォーマンスに混乱が生ずることがよくある。これは、パフォーマーはオーディエンスによってパフォーマンスを変えているため、異なったオーディエンスが同時に居合わせると、どちらに合わせてパフォーマンスを行えばいいのか分からなくなり、一貫性のない演出が露呈してしまうからである。このように、相互行為が乱れ、その場にいる人たちが混乱してしまう状況について、次節で詳しく述べたい。

## 1.2 相互行為の乱れ

Goffman によれば、相互行為が乱れる出来事、あるいはその恐れがある出来事というのは頻繁に起こっている。この節では、そういった相互行為の乱れはどういう状況で起こるのか、そしてそうなる人はどういう反応を見せるのかについて言及したい。また、相互行為の乱れについてより詳しく示すために、相互行為の乱れを状況定義が乱れる場合とフェイスが乱れる場合に分類し、それぞれを各項で述べる。

### (1) 状況定義の乱れ

Goffman は、状況定義やパフォーマンスを乱す行為として大きく二つタイプを挙げている。そのひとつは、何ら意図のないささいな仕草や発言がパフォーマンスを乱す結果になってしまう行為である。たとえば、相互行為の第三者がなんらかのパフォーマンスが行われている現場に偶然居合わせてしまったり、オーディエンスが何気なく裏一領域に入り込んでしまったりなど、侵入者に対して維持しないといけない印象に背く行動を目撃されると、その場の状況定義に乱れが生じる場合がある。また、人はパフォーマンスとそれが行われている背景に整合性や一貫性を期待するが、これらはそれぞれ別々の要素として存在するので、思わず矛盾が起きることがある。さらに、人は自分の行為に説得力を与えるために、表現を強調する傾向がある。しかし、表現すること、つまり行為の劇化に集中しすぎると、彼の関心が見せかけに集中してしまい、本来の目的である行為を全うすることができなくなるというジレンマに陥る。以上挙げてきたこれらの例はすべて、パフォーマーやオーディエンス、あるいは第三者が非意図的にパフォーマンスを乱してしまった過失行為である (Goffman 1959)。

二つ目は、上記の過失行為とは違い、乱れが起こることを事前に認知したうえで、あえて既存の相互行為や予期される相互行為を破壊するために振る舞う行為である。これは、目の前で進行している相互行為に不満を抱き、これ以上それを受け入れられないということを表明したり、公然と批判をぶついたりする場合のことを指す。パフォーマーは、オーディエンスに対して、自らが表現しているあらゆる印象を見かけ通りに真実として受け入れることを暗黙のうちに求めている、とすでに述べたが、その一方でオーディエンスは常に、パフォーマーの表現の真偽を判断している。そして、その印象が全くの偽りだと判明したとたん、それを指摘したり、苦言を呈したりと、パフォーマーに対して厳しい態度をとることがある (Goffman 1959)。

意図的か非意図的かに関わらず、このような乱れが起こったとき、パフォーマーが維持してきた印象はおびやかされる。そうすると、パフォーマーは、自分が維持してきた印象と異なった姿を他人に見られてしまったというショックと羞恥心だけで、ますます冷静さを失い、自分の立場をさらに不安定なものにしてしまうことがある。また、パフォーマー本人だけではなく、そこに居合わせた人々も当惑してしまい、それまで安定的に維持してきた状況定義が崩れ、どう対応したらいいのか分からず、さらに相互行為が予期できなくなってしまう (Goffman 1959)。

### (2) フェイスの乱れ

フェイスが乱れている、つまりフェイスがつぶれたり、失ったりする状態というのは、その人のとりたい方針が実際の社会的評価やイメージと異なっている状態のことを

Goffman は指していた。このようなフェイスの乱れが起きないように、人は自分の行動に注意を払う。このように人がフェイスの乱れを恐れる理由のひとつとして、フェイスがつぶれているのを他者に見られると、他者が自分への配慮を払われなくなるかもしれないからである (Goffman 1967=2002)。

人は、フェイスの乱れに気付くと、恥ずかしさや劣等感を感じ、自分の評判が傷つくかもしれないということに落胆する。自分の社会的評価が期待していたものと違うということで、相互行為者としてのその人はひるみ、混乱してしまい、適切で妥当な方針を打ち出せなくなり、ますます感情的に落ち込んでしまうかもしれない。また、Goffman によれば、人は他者のフェイスの乱れを目撃してしまうと、自分のフェイスが乱れた時と同じように、動揺してしまう場合がある。なぜなら、相互行為は、目の前の人が維持してきた方針にそってお互いに進行させるため、他者のフェイスが乱れると、それを目の当たりにしてしまった人もそれにどう対応すればいいのか分からなくなってしまうからである。しかし、もう二度と関わりを持たないであろうという人たちの前では、人は自分や他者のフェイスの乱れを比較的容易に受け入れることも例外的にある (Goffman 1967=2002)。

### 1.3 乱れへの対処

状況定義やフェイスの乱れが起こったとき、パフォーマーが維持してきた印象はおびやかされる。そうすると、そこに居合わせた人々は当惑してしまい、状況定義がさらに不安定になってしまう。この節では、こういった乱れや当惑を防ぐための救済措置についていくつか紹介する。救済措置には、パフォーマーがとる防衛的措置、オーディエンスや第三者など他者がとる保護的措置、保護的措置に対するパフォーマーの措置の 3 種類あり、各項でそれぞれについて述べたい。

#### (1) 防衛的措置

防衛的措置とは、安全なパフォーマンスの遂行のためにパフォーマーによって執り行われる措置である。そのために、パフォーマーは、演出上の忠誠心、訓練、周到さという 3 つの性質を兼ね備えておくことが求められる、と Goffman は述べている。以下、Goffman が論じた、防衛的措置に必要な 3 性質について説明する。

演出上の忠誠心とは、相互行為における役割に背くような行為を防ぐために、チーム内に高度な集団連帯感を養い、パフォーマンスの印象演出に忠誠心を持たせる。どのチームにおいても、自分たちが維持したい状況定義やフェイスを破壊するような情報や事実は存在する。そのため、相互行為参加者は、そういった情報や事実を秘密として保持し、明らかにしないということが求められる。また、パフォーマーは、オーディエンスとの間に社会的距離や敬意を持たせることで、自分が望む印象をつくり上げる際に多少の余裕ができるのと同時に、オーディエンスとの間に感情的な紐帯ができないようにしている。

(Goffman 1959)

演出のための訓練とは、自分の役割をしっかりと心得て、さらに自己呈示に対して感情的な距離を置いて客観的になり、偶発的な乱れに冷静に対処できるような余裕を持たせるという措置である。状況定義やフェイスが乱れる恐れがあること素早く気づき、話をそらしたり、その場から立ち去ったりするという行為は、訓練や経験によって為し得るもので、相互行為の乱れを未然に防ぐためにはとても重要な措置である。この措置における重要な

点は表情や声の操作であり、それらの操作をできてはじめて、パフォーマーとしての能力が認められる、と Goffman は言っている (Goffman 1959)。

演出のための周到さとは、チームが最良のパフォーマンスを演出するために、先見力と構想力を働かして、予期される偶発事に備えるという措置である。そのために、相互行為参加者がそれぞれどの程度の忠誠心を持ち、訓練されているのかを見極める必要がある。さらに、自分の外面やオーディエンスについての情報を事前に考慮することも重要である。そして、起こりうるあらゆる偶発事に備えて、あらかじめ誰が何をすべきか、その後で誰が何をすべきか、という予定を完全に決めておく方法がある。裏一領域で、オーディエンスの数や性質、どんな話をすべきか、などについて確認し合うことによって、過去の実験や失敗が次のパフォーマンスに活かされるからである。しかし、この方法は備えていなかった乱れに対しては融通が利かなくなるという問題がある (Goffman 1959)。

## (2) 保護的措置

パフォーマーによる乱れに対する措置を防衛的措置というならば、他者がとる措置を保護的措置という。他者は、察しや機転を利かして、状況定義やフェイスに乱れを起こすような言動を避けたり、印象と矛盾したパフォーマンスを目撃しても見てみぬふりをしたりする。あるいは、あるパフォーマンスが状況定義に即していないことを何らかの方法、たとえば、その人にしか分からない合図で伝え、相互行為が円滑に進行できるように手伝う。この合図があからさまだと、他の人に気付かれてしまい、無作法とみなされる (Goffman 1959)。また、パフォーマーのフェイスの乱れを察した他者は、顔を立てたり、おだてたりすることで、相手のフェイスが回復できるように取り計らう。こういった行動は、パフォーマーに対するエチケットとされ、彼らを助けるための暗黙の共謀行為である (Goffman 1967=2002)。パフォーマーに対して情を持っている、騒ぎを起こしたくない、あるいは後に自分の利益になる、などさまざまな理由や動機から彼らは保護的措置をとる。その一方で、パフォーマーは意識的、もしくは無意識的に察しや機転といった他者による保護的措置に依存している (Goffman 1959)。

## (3) 保護的措置に対するパフォーマーの措置

Goffman によれば、保護的措置に対するパフォーマーの措置とは、他者が自分に保護的措置をとってくれていることに、パフォーマー自身が敏感に気付き、彼らの協力が台無しにならないように振る舞うことである。他者の協力にも限度があるので、パフォーマーは、彼らの気遣いにすばやく察し、機転を利かして行為を修正しなければならないということである。何気ない仕草などによってパフォーマーの意図しなかったように受け取られることはよく起こるのだが、この一時的な誤解が維持されないように、パフォーマーは自分の役割と整合するように印象を素早く調整する (Goffman 1959)。また、状況定義やフェイスが乱れた際、その人は当惑し、恥ずかしい思いをするとすでに述べた。人はそういった当惑や羞恥心をできるだけ他者に気づかれないように抑え隠し、平常心を装う傾向があるのだが、逆に当惑や羞恥心を示し、状況定義やフェイスの乱れを隠さずに素直に認めることがある、と Goffman は指摘している。これは、相互行為が乱れてしまったことは偶発事であり、そんなつもりはなかったと弁明することができるからである。そして、この場合、堂々と相互行為の修正にとりかかることができる (Goffman 1961=2002)。

以上のように、人は、社会において無数に潜在している乱れの中で、最適な状況定義を表出し、維持しようとする。そして、そのために相互行為に参加するすべての人が、上記した措置を用いて、乱れの回避や修正にとりかかる。ゆえに、一般的にチームは忠誠で、訓練され、周到的な構成員を選び、察しのいいオーディエンスを選択する、と Goffman は述べている (Goffman 1959)。

#### 1.4 本研究の要旨

ここまで、Goffman の相互行為論について、それを編成するさまざまな要素や要因を紹介し、どのような時にそれが乱れ、その乱れに対して、人はどのような反応を示し、どのように対応するのかということを中心に述べた。Goffman は、相互行為が安定していると、人は安心し、自信を持ってその相互行為に取り組むことができ、逆に、相互行為が乱れると、人は不安になったり、混乱したりするとしている。しかし、こういった相互行為の乱れによる心的動揺が、居心地と関係しているかどうかはまだ明らかになっていない。そこで、本研究では、Goffman の相互行為論を基にした 4 つの独自の変数を用いて、筆者自身の居心地エピソードをログ分析し、ミクロレベルのアプローチから、相互行為と居心地の関係性、つまり、相互行為における居心地がどのように形成されるのかについて明らかにしたい。

## 2 居心地を左右する 4 つの変数

相互行為の中での居心地について社会的に調べた先行研究がなかったため、本研究を行うにあたり、第 1 章で述べた Goffman の相互行為研究と筆者自身の体験を基に、他者との対面状況における居心地を左右すると考えられる変数を自分なりに挙げた。その変数は、＜安定性＞、＜親近性＞、＜優位性＞、＜評価＞の 4 つである。この章では、それぞれについて、居心地を左右する変数として挙げた理由、そしてどのような時に居心地が良く感じ、逆にどのような時に居心地が悪く感じるのかを説明したい。

### 2.1 安定性

第 1 章で述べたように、Goffman によれば、状況定義や自分か他者のフェイスが乱れると、相互行為が予期できなくなり、その場にいる人は戸惑い、混乱する。そのため、相互行為が安定的に維持されているか否かが、居心地を左右する変数のひとつなのではないかと考えた。つまり、相互行為の安定性が高いとき、居心地が良く、逆に、相互行為が乱れているときや、乱れの恐れがあるとき、つまりその安定性が低いとき、居心地が悪くなる。さらに、安定性は、居心地を左右するという点でもっとも基本で、一番重要な変数だと考えられる。なぜなら、この後紹介する変数の＜親近性＞、＜優位性＞、＜評価＞のどれもが、結局は相互行為の安定・不安定に大きく関係しているからである。

では、相互行為の安定性が低いとは具体的にどういう状況なのであろうか。たとえば、独り言をしているところを誰かに見られると、その人はとても恥ずかしい思いをし、居心地が悪くなる。これは、独り言という行為が、その場の相互行為の状況定義やその人の維持したいフェイスに即していないことから生じる居心地の悪さである。

## 2.2 親近性

Goffman は、相互行為を安全に進行するため、チームの構成員には忠誠心と訓練、周到さが求められるとすでに述べたが、彼はさらに、これらはある程度経験を重ねることによって養うことができるとしていた (Goffman 1959)。そのため、経験を重ね、自分にとって慣れ親しんできた相互行為を進めるということは、その相互行為に関して熟知しており、落ち着いて相互行為に参加できるということである。たとえば、幼なじみと会話するときと、初対面の人と会話するときとでは、当然前者の方が気楽なはずである。これは慣れ親しんだ場所や人との相互行為は、馴染みのない場所や人とのものに比べ、予測しやすいし、仮に何らかの偶発事でそれが乱れたとしても、過去の経験や信頼があるので、乱れの修復にとりかかりやすい。

## 2.3 優位性

相互行為を行ううえで、他者より有利な条件の中であると、パフォーマンスの権限や影響力を持つことができ、思い通りに相互行為をコントロールしやすい (Goffman 1959)。つまり、相互行為の中で優位な立場にいる人は、その相互行為に与える影響が大きいので、相互行為の乱れによる心的動揺を避けることが他の人よりもしやすい。逆に、その相互行為にとって重要な人物、つまり影響力を持つ人は、優位な立場にいるということも言える。特にこの変数は、職場や学校など、上下関係が顕著な場面や監視されている状況での居心地によく登場する。たとえば、職場において優位な人、つまり上司や先輩が不機嫌だと、その相互行為に参加している部下や後輩は居心地が悪く感じる。これは、優位な人の不機嫌というパフォーマンスが、相互行為の乱れにつながるかもしれないという恐れから、その場にいる人たちは居心地が悪くなると考えられる。また、優位性によって生じた居心地の悪さは、多くの場合、優位な立場にいる人にはあまり共有されない。

## 2.4 評価

相互行為が行われる際、そこに対面している他者の自分に対する評価は、パフォーマンスに大きな影響を与える。たとえば、自分に対して明らかに好意のある人を目の前にしたとき、自信をもって自分の<いつも通りの>パフォーマンスに取り組める。しかし、逆に、自分に対してあまり良い印象を持っていない人と相互行為を行うとき、それまで自分が表現してきたパフォーマンスや役割に自信を持てず、方針がぶれてしまい、相互行為が乱れやすい。また、何らかの偶発事によって相互行為が乱れたとしても、自分に対して好意的な人は、おそらく乱れの修正や回避に協力してもらえが、評価の低い人は協力してもらえない恐れもある。ちなみに、相手が自分の事をどう評価しているのか不明な場合も、評価が低いときと同様に、パフォーマンスの方針がぶれやすくなり、居心地悪くなる。

# 3 方法

人と人との対面状況における居心地とはいったい何なのかを明らかにするにあたり、本研究では、日常生活で感じた居心地エピソードのログ分析というミクロレベルのアプローチを行った。この章では、本研究が採用したデータや分析方法、そして仮説について詳し

く説明する。

### 3.1 採用データ

本研究で採用したデータは、すべて筆者自身が日常生活で実際に体験した＜居心地＞のエピソードである。今回ログ分析にかけたエピソードは計 31 個。そのうち居心地が良いと感じたエピソードは 9 個で、居心地が悪く感じたエピソードが 22 個である。期間は 2010 年 4 月から 2010 年 9 月までの約 6 ヶ月間にわたって集めた。本研究はあらゆる対面状況に共通する居心地について調べることが目的なので、エピソードを集める際、それらの内容が偏らないように、できるだけさまざまな場所や状況でのエピソードを挙げることを心がけた。そのため、採用されたエピソードは、学校やアルバイト先、家庭、就職活動の面接室、レストランなど、さまざまな場所で起こった出来事である。さらに、その内容も、友人関係、職場での上下関係、家族、初対面の関係、まったくの赤の他人との出来事など、さまざまな関係性の中で感じた居心地のエピソードを集めた。

エピソードはそれぞれ約 100 字から約 400 字でまとめた。以下は、エピソードの一例である。

（エピソード例）六甲アイランドのシェラトンホテルの飲茶ランチバイキングに、祖母と祖母の友人 3 人を連れて行った。3 人は初対面であった。ホテルに早めに到着したので、祖母たちをお土産売り場などへ連れて行った。その時、「待ち合わせが早かったから眠い」や「ブティックに行きたい」など困らせる発言が飛び交い、お互いこっそりそれぞれの愚痴を言い合っていた。実はそんなに仲良しではなはなように感じた。やっと店に入り、席についたが、話が弾まない。「祖母たちは私に気を遣っているのではないか」あるいは「あまり楽しめてないのではないか」と感じ、私は話題づくりなどをして、雰囲気良くなるように励んだ。

このように、場所や時間、その場にいる人たちについて、その状況の背景、会話、当時の心境などをなるべく詳しく、なおかつ客観的に描写した。

### 3.2 分析方法

Goffman の相互行為論の視点から居心地について研究するため、居心地の良し悪しに関わらず、31 個すべてのエピソードのログを、第 2 章で取り上げた独自の 4 変数で客観的に分析した。ちなみに、安定性の変数に関しては、状況定義は安定しているがフェイスは不安定である、というエピソードや、その逆の場合などがあり、＜相互行為の安定性＞としてひとくくりにするのは難しかったので、安定性の変数だけ、状況定義の場合とフェイスの場合とで分けて分析した。

変数の値として、安定性は安定・不安定、親近性は高・低、優位性は優・劣、そして評価は高・低・不明と、それぞれ設定した。さらに、優位性に関しては、同等の立場を有している場合があり、こういった場合は値を 0 とした。

たとえば、上記のエピソード例を 4 変数で分析してみると、以下の表 1 のようになった。エピソード例は、祖母以外は私にとって初対面であり、なおかつ世代が異なる人たちとの

対面状況であったため、親近性は当然低かった。また、彼女たちがどういう人で、これまでどのような関係性を築き、普段どういう相互行為が繰り返されているのかをまったく知らない状況であったので、状況定義の安定性も低かった。さらに、彼女たちが楽しんでいることが居心地の悪さにつながっていることから、相互行為に与える影響力が彼女たちの方が大きく、筆者にとって優位でない状況であったことが分かる。当時の筆者自身の心境として「彼女たちに気に入られたい」という気持ちは一切なく、それよりも「この気まずい雰囲気はどうにかしたい」という気持ちでいっぱいだった。そのため、当時の彼女たちの筆者に対する評価は不明であったものの、パフォーマンスは評価の影響を受けておらず、このエピソードにおける居心地は、評価によって左右されていなかったと考えられる。さらに、フェイスの安定性に関しても、安定しており、居心地の悪さとは関係なかったと思われる。

表 1：エピソード例のログ分析結果

| エピソード<br>の居心地 | 安定性<br>(状況定義) | 安定性<br>(フェイス) | 親近性 | 優位性 | 評価 |
|---------------|---------------|---------------|-----|-----|----|
| 悪             | 不安定           | 安定            | 低   | 劣   | 不明 |

以上のように、それぞれのエピソードのログを、独自の 4 変数による分析に加え、なぜ居心地が良い、もしくは悪く感じたのかを具体的に検証した。さらに、エピソード同士の比較から、対面状況における居心地の特性についても考察した。

### 3.3 仮説

Goffman の研究の中で論じられた相互行為の乱れによる心的動揺が、居心地のことを指しているのか、つまり、相互行為が安定していると居心地が良くなり、相互行為が乱れると居心地が悪くなるのか、ということを第 4 章で検証する。今回このことについて明らかにするために挙げられた 4 つ変数は、Goffman の相互行為研究を基にされているものの、完全に本研究の独自のものである。そのため、この独自の 4 変数が本当に居心地を左右する変数と言えるのか、ということが本研究の調査課題である。もしすべてのエピソードの居心地の良し悪しが、この 4 つの変数で説明することができれば、Goffman が論じた相互行為の乱れによる心的動揺が、居心地の良し悪しにも適用されるということになるからである。逆に、もし 4 変数で説明しきれなかった場合、対面状況における居心地はどのように形成されているのかを考察・検証したい。

## 4 結果と考察

### 4.1 分析結果

#### (1) 安定性の検証

今回、独自の 4 変数でログ分析を行った結果、居心地悪いエピソードの 22 個のすべてが、状況定義の安定性とフェイスの安定性の両方、もしくはいずれかで＜不安定＞の値を

出した。居心地が良いエピソードに関しても、9 個のエピソードすべてが、両方もしくはどちらかの安定性の値が＜安定＞だった。つまり、すべてのエピソードの居心地が、少なくとも状況定義とフェイスのどちらかの安定性と連動していたということである。状況定義の安定性とフェイスの安定性が居心地に与えるそれぞれの影響力の大きさは、そのエピソードの状況によって異なる。しかし、状況定義の安定性とフェイスの安定性の値が異なっていたとしても、相互行為全体として見たときに、影響力の大きい方の値が居心地の値と連動していた。このことから、Goffman が論じた相互行為の安定・不安定による心的動揺が、居心地の良し悪しにもあてはまることが説明できる。

表 2：全エピソードのログ分析結果

| epNO. | エピソードの<br>居心地 | 安定性<br>(状況定義) | 安定性<br>(フェイス) | 親近性 | 優位性 | 評価   |
|-------|---------------|---------------|---------------|-----|-----|------|
| 1     | 悪             | 不安定           | 安定            | 低   | 劣   | 不明   |
| 2     | 良             | 安定            | 安定            | 低   | 0   | 不明   |
| 3     | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 優   | 不明   |
| 4     | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 不明   |
| 5     | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 低・不明 |
| 6     | 良             | 安定            | 安定            | 高   | 劣   | 不明   |
| 7     | 悪             | 不安定           | 不安定           | 低   | 優   | 低・不明 |
| 8     | 良             | 安定            | 不安定           | 高   | 優   | 不明   |
| 9     | 悪             | 不安定           | 安定            | 低   | 0   | 不明   |
| 10    | 良             | 不安定           | 安定            | 低   | 0   | 不明   |
| 11    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 低   | 劣   | 低・不明 |
| 12    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 低   | 劣   | 低・不明 |
| 13    | 良             | 安定            | 安定            | 低   | 0   | 高    |
| 14    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 高    |
| 15    | 良             | 安定            | 不安定           | 高   | 劣   | 高    |
| 16    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 低・不明 |
| 17    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 0   | 不明   |
| 18    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 低    |
| 19    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 低    |
| 20    | 悪             | 安定            | 不安定           | 低   | 劣   | 不明   |
| 21    | 悪             | 安定            | 不安定           | 低   | 劣   | 不明   |
| 22    | 良             | 安定            | 安定            | 低   | 優   | 不明   |
| 23    | 良             | 不安定           | 安定            | 低   | 0   | 不明   |
| 24    | 良             | 安定            | 安定            | 高   | 0   | 高    |
| 25    | 悪             | 不安定           | 安定            | 高   | 0   | 高    |
| 26    | 悪             | 不安定           | 安定            | 低   | 劣   | 不明   |
| 27    | 悪             | 不安定           | 安定            | 高   | 劣   | 不明   |
| 28    | 悪             | 不安定           | 不安定           | 高   | 劣   | 低・不明 |
| 29    | 悪             | 安定            | 不安定           | 高   | 劣   | 低    |
| 30    | 悪             | 不安定           | 安定            | 高   | 優   | 高    |
| 31    | 悪             | 安定            | 安定            | 高   | 劣   | 高    |

## (2) そのほかの 3 変数（親近性・優位性・評価）の検証

では、そのほかの 3 つの変数はどういう結果が出たのだろうか。まず、親近性の分析結果は、居心地の良し悪しと連動しているエピソードが、31 個中たったの 12 個であった。また、優位性に関しては、＜0＞の値がついたエピソードが全部で 7 個で、＜優＞・＜劣＞

>のいずれかの値がついたエピソードは 24 個であった。その中で、居心地の良し悪しと連動しているエピソードが 17 個であった。そして、評価の変数においては、<高>の値を出したのは 7 個、<低>と<不明>はそれぞれ 5 個と 16 個だった。また、居心地の良し悪しと連動していたのは、全エピソード中 21 個であった。以上のことから、安定性以外の 3 つの変数は居心地を直接的に左右するとは言えない。むしろ、3 つの変数は相互行為の安定性に影響を与えていた。その点では、3 つの変数も間接的には居心地に影響を与えていると考えられる。

#### 4.2 4 変数では説明できない居心地の特性

エピソードのログ分析を通して、相互行為の乱れによる心的動揺は居心地の悪さにあてはまることが分かった。しかし、エピソード同士を比較してみると、4 変数だけでは説明できない居心地エピソードがいくつかあった。本節では、4 変数だけでは説明しきれなかった居心地の特性について考察・検証する。

##### (1) 類似した状況における居心地の違い

表 3：エピソード 9 とエピソード 10 のログ内容

| epNO. | エピソード内容                                                                                                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 9     | 内定先の懇親会で、案内された席に着くと、先に座っていた人たちがすでに話していた。誰とも喋らずひとりになるのが気まずく、嫌だったので、輪に入れるようになるべく社交的になって話すように心がけた。さらに、「話す」ということ自体がプレッシャーになり、居心地が悪かった。                 |
| 10    | 1dayのインターンシップや企業セミナーでは、たとえ他の人たちが楽しく話して、私だけ誰とも話していないという状況に、気まずさや居心地の悪さは感じない。今後、関係が継続するだろうという期待度が低いため、彼らから自分がどのように見られているかに興味がない。当然、「話す」というプレッシャーもない。 |

表 4：エピソード 9 とエピソード 10 のログ分析結果

| epNO. | エピソードの居心地 | 安定性<br>(状況定義) | 安定性<br>(フェイス) | 親近性 | 優位性 | 評価 |
|-------|-----------|---------------|---------------|-----|-----|----|
| 9     | 悪         | 不安定           | 安定            | 低   | 0   | 不明 |
| 10    | 良         | 不安定           | 安定            | 低   | 0   | 不明 |

上記のエピソード 9 とエピソード 10 は、初対面の同世代の人たちとの相互行為という点で、状況は類似しており、4 変数によるログ分析の結果もまったく同じであった。しかし、エピソード 9 は居心地が悪かったのに対し、エピソード 10 はそんなに居心地が悪くなかった。二つのエピソードを比較してみると、他者との関係継続の期待度に違いがあった。エピソード 9 は、就職先の内定者懇親会であったため、今後も関係が継続するであろう

う人たちとの相互行為であった。そのため、状況定義やフェイスが乱れることに恐れと抵抗感があり、パフォーマンスに緊張感が伴った。逆に、エピソード 10 に関しては、その場にいた人たちは、関係が継続するだろうという期待度が低いため、彼らから自分がどのように見られているかということに関心が薄く、相互行為の乱れに恐れや抵抗感がエピソード 6 のときよりも小さかった。Goffman も述べたように、人はもう二度と関わりを持たないであろうという人たちの前では、状況定義やフェイスの乱れを比較的容易に受け入れやすいのである。

以上のことから、関係継続への期待が高い相手ほど、その相互行為の乱れに敏感になり、居心地が悪くなりやすい。また、逆に関係継続の期待が低い人との相互行為は、比較的に乱れに対する恐れや抵抗感が小さくなり、混乱したり、恥ずかしくなったりといった心的動揺をおこしづらい。

## (2) フェイスの期待値が与える居心地への影響

表 5 : エピソード 20 とエピソード 21 とエピソード 22 のログ内容

| epNO. | エピソード内容                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 20    | パン屋のアルバイトを始めた頃、スタッフがとても多く、なかなかじめなかった。特に同い年の子たちと一緒に働くときは、仕事においては先輩だったので、どのように接したらいいのかわからなかった。仕事に慣れてきた頃、同い年で先輩後輩という関係に違和感を感じ始め、仲良くなるために社交的に、自分らしく話そうと心がけていたので、相互作用に緊張感が伴った。私はもともと堂々とした性格なので、それまでの謙虚な先輩キャラとはギャップがあり、イメージを変えるのは難しく、自分がどのような人間に見られているのか |
| 21    | パン屋の年上の先輩とは、年齢においても仕事においても先輩に変わらないので、明確な上下関係に違和感はなかった。その一方で、先輩といふ時も沈黙になると不安や気まずさを感じたので、「話す」ということに関しては、プレッシャーがあった。状況定義や相互作用の影響が大きいので、気を遣う。                                                                                                          |
| 22    | パン屋のアルバイトでは、年下の子たちとは、仕事に慣れ始めてからは、同い年や年上の人たちとは違い、沈黙になることやどのように見られているのかが気にならず、相互作用に緊張感がなくリラックスできた。                                                                                                                                                   |

エピソード 20 とエピソード 21 とエピソード 22 は、筆者のアルバイト先での相互行為である。エピソード 20 は同い年の同僚と、エピソード 21 は年上の同僚と、そしてエピソード 22 は年下の同僚との相互行為について、それぞれ描写している。筆者は大学 3 回の夏に販売従業員が約 30 人いるパン屋でアルバイトを始めた。主婦から高校生まで幅広い世代が働くこの職場での筆者の居心地の感じ方は、相互行為の相手によって異なった。同

い年や年上の同僚に対しては、フェイスの方針が不安定になりやすく、居心地が悪い。しかし、まったく同じように振る舞っているにもかかわらず、年下の同僚には、フェイスが安定しており、居心地の悪さをあまり感じない。

全員に対して同じパフォーマンスをしているのに、フェイスの安定性が相手によって異なる。これは、フェイスの期待値が相互行為の相手によって異なるため、たとえ状況定義が同じように安定的に維持され、同じように振る舞っていたとしても、対面する相手によって居心地の感じ方が異なるのである。つまり、下記の3つのエピソードの場合、筆者のパフォーマンスの方針が、同じ年と年上の同僚に求めるフェイスの期待値には満たしておらず、年下の同僚に求める期待値には満たしているということである。以上のことから、同じ状況においても、相手によって求めるフェイスの期待値が異なることがあることが分かった。

表6：エピソード20とエピソード21とエピソード22のログ分析結果

| epNO. | エピソード<br>の居心地 | 安定性<br>(状況定義) | 安定性<br>(フェイス) | 親近性 | 優位性 | 評価 |
|-------|---------------|---------------|---------------|-----|-----|----|
| 20    | 悪             | 安定            | 不安定           | 低   | 劣   | 不明 |
| 21    | 悪             | 安定            | 不安定           | 低   | 劣   | 不明 |
| 22    | 良             | 安定            | 安定            | 低   | 優   | 不明 |

### (3) 壊れやすい居心地の良さ

表7：エピソード23とエピソード24とエピソード25のログ内容

| epNO. | エピソード内容                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23    | 関西の内定者で飲み会をした。関西の内定者は全員で30人。その日集まったのは12人だった。関西の内定者だけで集まるのは、内定後に開かれた懇親会以来で2回目だった。お互い内定式や説明会で何度かは顔を合わせている。しかし、全体の内定者の人数が多いため、お互いの名前やどういう人間なのかはあまり知らない。居酒屋で席についた。最初、お互いに気を遣いながら、どういう人間なのか、この中でどういう役割になっていくのか、などを探り合っているような雰囲気だったが、居心地はそんなに悪くなかった。 |
| 24    | 関西内定者の飲み会は、次第に、それぞれの性格や役割が固定され、状況定義や相互作用が安定していき、さらに居心地が良くなった。                                                                                                                                                                                  |
| 25    | 関西内定者の飲み会での状況定義が安定した頃、一人の内定者が遅れてやってきた。その瞬間、またお互いを探るような雰囲気になり、緊張感が漂い、居心地が少し悪くなった。                                                                                                                                                               |

表7は、関西の内定者同士の飲み会でのエピソードの内容である。エピソード23から25は時系列で描写している。エピソード23の当時の状況定義は不安定ではあったが、お互いに配慮や気遣いがあったため、相互行為が大きく乱れるという不安や恐れがなく、居

心地は悪くなかった。そして時間が経ち、状況定義も安定してきたことで、より居心地が良くなった。しかし、一人の内定者が遅れてやってきただけで、安定していた雰囲気は気まづくなった。

このことから分かることは、居心地の良さには壊れやすいものがあるということである。これは、特に慣れてない状況やお互いを良く知らない関係、つまり親近性の低い相互行為において言えることである。Goffman が述べたように、チーム内の信頼や忠誠心、偶発事に備える能力が乏しいと、仮にそれまでの相互行為が安定していたとしても、ちょっとした事で不安定になり、居心地が悪くなる。

表 8：エピソード 23 とエピソード 24 とエピソード 25 のログ分析結果

| epNO. | エピソード<br>の居心地 | 安定性<br>(状況定義) | 安定性<br>(フェイス) | 親近性 | 優位性 | 評価 |
|-------|---------------|---------------|---------------|-----|-----|----|
| 23    | 良             | 不安定           | 安定            | 低   | 0   | 不明 |
| 24    | 良             | 安定            | 安定            | 高   | 0   | 高  |
| 25    | 悪             | 不安定           | 安定            | 高   | 0   | 高  |

#### 4.3 その他の発見

##### (1) 相互行為の乱れを認める

その場限りの関係においては、知らないふりや平静を装うことは効果的であるが、関係継続への期待が高い状況や親近性が高い状況においては、知らないふりや平静を装うことは余計に居心地を悪くする場合がある。これは、知らないふりや平静を装うことによって、その後の自身の評価に悪い影響を与えるかもしれないからである。むしろ状況定義や face が乱れたことを「偶発事」として素直に認めることで、居心地が良くなることがある（ゴフマン 1959）。

##### (2) 安定化のジレンマ

人は自分の行為に説得力を与えるために、表現の強調に集中しすぎると、彼の関心が表現することに集中してしまい、本来の目的である行為を全うすることができなくなるというジレンマに陥る、と Goffman が指摘したように、居心地の悪さを改善するために、状況定義や face の安定や修正に努めることは、相互行為に緊張感を伴わせるので、逆に不安定になり、さらに居心地が悪くなることもある。

#### おわりに

本研究は、＜居心地＞という曖昧で漠然な題材を扱ったため、分析方法や考察、検証に大変苦労した。しかし、本研究を通して、相互行為の安定性による心的動揺が、居心地のことを指している、つまり、相互行為が安定していると居心地が良くなり、相互行為が乱れると居心地が悪くなるということが明らかになった。また、居心地は、相互行為の中でさまざまな状況や要因が相互に影響を与え合った結果に生じるものであるため、「こうすれ

ば居心地が良くなる」というような具体的な数式はない、ということも分かった。

しかしながら、本研究で採用されたデータはすべて筆者が体験した居心地エピソードである。居心地の良し悪しの感じ方や捉え方には個人差があるため、筆者のエピソードしか分析していないという点で課題が残る。また、今回分析にかけたエピソード数も 31 個であり、あらゆる相互行為に共通する＜居心地＞を明らかにするには、ひょっとするとまだ不十分だったかもしれない。今後は、世代や性別の異なる人たちの居心地のエピソードを分析し、より細かく検証することで、さらに＜居心地＞というものをつかめるようになることに期待する。

## 参考文献

- Goffman Erving, 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Anchor Books.
- Goffman Erving, 1967, *Interaction Ritual*, Anchor Books (=2002, 浅野敏夫訳『儀礼としての相互行為』法政大学出版局) .
- Goffman Erving, 1968, *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, Penguin (=2001, 石黒毅訳『スティグマの社会学』せりか書房) .
- 西川亨, 2001, 『「当惑」の社会的意義 ―ゴフマン理論からの展開』 京都社会学年報.
- 草柳千早, 2001, 『「曖昧な生きづらさ」と社会』 三田社会学会 .
- 福田真知・廣岡秀一, 2006, 『初対面状況の違いがパーソナリティ認知に及ぼす結果』 三重大学教育学部研究紀要.
- 谷村圭介・渡辺弥生, 2008 『大学生におけるソーシャルスキルの自己認知と初対面場面での対人行動との関係』 教育心理学研究.
- 廣岡秀一, 1984, 『場面の認知が対人認知に及ぼす効果』 名古屋大學教育學部紀要.
- 樋口匡貴・青野篤子, 2005, 『恥の下位情緒およびその発生因における性差』 松山東雲女子大学人文学部紀要.
- 嶋守さやか, 1997, 『ゴフマン―先取りされた相互行為』 金城学院大学大学院文学研究科論集.
- 内田良, 2002, 『「状況の定義」に関する臨床社会学的再検討』 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要.