



1. FA と状況の定義の多層化

- 「いま・ここ」で何が起きているかが、参与者にとって了解可能になるのはどのようにしてか？ という問い； 言い換えれば、on-going な社会的活動の組織化に関わる“状況の定義”の、参与者にとっての了解可能性とその前提条件に、FA（フレーム分析）は、探究の照準を合わせているといっていだろう¹

そのようなものとして、他のいくつかの系統の社会学的探究と（適切な調整を経由するならば）接続可能：たとえば、EM/CA、フーコー／ハッキングの言説史研究、社会問題のワークの研究や“マイクロ動員論”（ex. Gamson et al. 1982）²

- キーワードである frame の概念的ゆるさ；むしろメタファーだといいたくなる（中河 2015）

とはいえ、転調（keying）と偽造（fabrication）という二種類の「状況の定義」の重層化（layered もしくは ramified）のされ方があるという指摘は、FA のオリジナル ←これが社会生活の理解にとって有用なものか、それとも無駄（redundant）かの、シリアスな方法論的検討が求められている

転調の概念のほうは、EM/CA に注意深い手際で取り込まれたのをはじめとして

¹ “I assume that definition of a situation are built up in accordance with principles of organization which govern events—at last social ones—and our subjective involvement in them; frame is the word I use to refer to such of these basic elements as I am able to identify. That is my definition of frame. My phrase “frame analysis” is a slogan to refer to the examination in these terms of the organization of experience.” (FA: 10-11)

² 中河（2015; 2017）はとりわけ、EM/CA と FA のコラボが、後者にとって不可欠だと主張する。なぜなら、FA（書籍）において空白になっている“フレーム変換以前”の「社会的なプライマリーフレームワーク」は、じつはウィトゲンシュタインがいう言語ゲームと同じ事柄を指しており、そして EM/CA は一貫してそれを解明（再定式化？）の対象にしてきたと考えるからだ。

(Goodwin 1990; 南 2015), 一定の経験的有用性を示したといえそうだ; 偽造のほうはどうか?

- ・ 偽造概念の経験的有用性について検討することは, ①それが指し示す事象が, 理論家としてのゴフマンの **lifelong** の関心事だった, ②FA の議論の中でも (ベイトソンやカイヨワとも無縁の) もっともオリジナルな論点, ③経験的応用にとって, 方法論的困難を伴うものであるように見える (中河 2015) =実際あまり使われていない
といった理由から, ゴフマンの FA の「射程」を測るにあたっての重要な試金石だと思われる

2. うその成立条件とフレームの偽造

- ・ 「うそ」という語 (概念) は通常, 「ほんとう」という語とペアにして使われる
真実・事実・本当のこと・正しいこと vs. 間違い (誤り)・うそ (偽り)
私たちは人の発言内容やふるまいがそのどちらなのかということに, 日常的にも, 学問的にも大きな関心を寄せる; 日常的=「それほんと?」, 学問的=真偽の判定は科学的研究の基本とされてきた
間違いやうそが成り立つためには, まず何らかのコミュニケーション的な表現や表出, つまり, 人が何かをいったりジェスチャア等で伝えたりすることが必要: 言い換えれば, うそかうそでないかを判別するには, まずその判別の対象になるものが必要だが, その判別対象自体がコミュニケーション的な現象である
⇒ 「太陽や月や星が大地 (the earth) のまわりを回っている (=天動説)」; 「[ナチスによるユダヤ人の] ^{ホロコースト} 大虐殺 [があったというの] はうそだ」; 「私は, そんなこと [犯罪とされる行いを] していません, 無実です」; 「Aさんが, きみのこと好きだっていっていたよ」; 「おなかのあたりを押さえ顔をしかめて」アイタタタタ…!」…
- ・ 間違いとうそ: 私たちは, 表現や表出をする者の認識および意図によって, 「間違い」と「うそ」とを区別する
(ex.) ある人が, 9時半に時間を訊ねられて, 「もう 10 時半だよ」と答えたとする: その人が, そう答えたときの時間を 10 時半だと思っていたとすれば, 私たちはふつう, その人は「うそをついた」とはいわず「間違っていた」という (ただし, きわめてしばしば, 本人がそう返事をしたときに, どう認識していたかを同定するのはむづかしい; 「だます意図」についても同じ ←そのため, それはしばしば, 刑事裁判や国会における証人喚問などでの重要な争点となる ³⁾

³⁾ 日常生活においては, 多くの場合, 本人の「頭の中のこと」(認識や意図) は本人にしかわからないという想定のもと, その件については本人がいうとおりだったとして話が終わることが多いが (日常的なさまざまな言い訳を想起してみてもいい), 刑事裁判や証人喚問, 精神医療のカウ

「だます」とは、「うそ」を意図的に相手に「ほんとう」と思わせること⁴

- ・ ゴフマンによる偽造の定義：「[fabrication という語は、]一人または複数の個人による、一人または複数の他者を相手どった、何が起きているのかについての誤った考えへと誘導する意図的な取り組みのことを指す（"I refer to the intentional effort of one or more individuals to manage activity so that a party of one or more others will be induced to have a false belief about what is going on." FA:83）⁵

「誤った」というからには、誤っていない「ほんとう」があるということ； 何かがあるほんとうにあって、その「ある」ものが特定の行為者たち（actors）によって、他の行為者たちに、その本来の在り様とは別の形でミスリプレゼンテーションされる

したがって偽造の行いは、その関与者を、それぞれの情報状態によって、「ほんとう」のことについて（少なくともある程度は）知り、かつそれが自分たちの営為によって偽装されていることを知っている偽造者たち（fabricators）と、かれ（ら）が偽造した状況の定義が「ほんもの」だと思っているカモまたは犠牲者（dupe or victim）の二者に分かれる

転調の場合と違って、この偽造では、状況の定義は、前者の人たちにとってだけ、ふち（もしくは、へり rim）の部分（たとえば、詐欺を生業にする人間が、高齢者の息子を装ってお金をだまし取ろうとしている、という「実際」の状況）と、中核（core）の部分（たとえば、お金が必要な事故の状況に陥った息子が電話で親に緊急の援助を求めている、というフィクショナルな状況）に二重化している⁶

- ・ ①何かがある → ②その「ある」ものを偽造者が意図的にミスリプレゼンテーション（実際と違う形で呈示）する情報操作 [=意図的なものが「うそ」、意図的でなければ「間違い」]

ンセリングなどの場合には、必ずしもそうであるとは限らない。

⁴ この点にまつわる微妙な現象に「隠ぺい」がある。はたして、「隠しごとをしている」＝「うそをついている」といえるのか。あるいは、隠しごとを「している」と「してない」の分岐は？たとえば、ゲイだということを、別の経路で明らかになるまで自分にいわなかった友だちに、「なぜ隠していたんだ」と尋ねて、「隠してなんかいないよ、訊ねられなかったから、いわなかっただけ」とその友だちが答えたとしたら、彼を「うそつき」ということができるのだろうか？（もっと微妙なのは、たしかゴフマンが『スティグマ』で挙げていた、電話で、面識のない視覚障害者を健常者だと思ってずっと話をしていたといったケースである。相互行為場面で広く使われる「ふつう」の想定は、パッシングを意図しない「スティグマを抱えた」個人にも、結果的にパッシングと同じ効果をもたらしてしまう。）

⁵ FAの中で集中的に偽造が論じられているのは、Designs and Fabrications（4章）と Structural Issues in Fabrications（6章）の二つの章だけである。

⁶ ゴフマンは偽造と転調をこう対比する。「On one side a frame whose rim is by design beyond the awareness of categories of participants; on the other side one whose rim is apparent to all relevant parties.」（FA:85）つまり、転調ではそこで何が起きているか（冗談、お芝居、予行演習、科学実験等々）を全関与者が知っているが、偽造では、カモの側はそれが偽造（プラクティカル・ジョークや信用詐欺やおとり捜査等々）だと知らないというわけである。

→③カモがその情報操作にはまる、もしくは引っかかる (contained), というのが偽造の成立要件

その成立のためにはまずもって、ミスリプレゼントの対象になる何かが「ある」必要がある

ゴフマンにとって、何が「ある」ものなのか? = 中河による暫定的リスト:

(a)物理的な自然物や人工物 (FA の最初のプライマリーフレームワークスの章でゴフマンは自然と人為を区分するが、自然物に加えて、人工物の物理的属性ももちろん「ある」ものとされる → PSEL=『行為と演技』における舞台装置や小道具の扱いや、FG=「ゲームの面白さ」におけるチェスの駒やボードの扱い)

(b)物理生理的な身体とそれに付随する生理的な機能・状態・事態 (See フレーム分析という flooding out)

(c)人の「内面」の知覚や認識や記憶や感情等々のいわゆる「心理的事実」(これらを「ある」とすることによって、ゴフマンの印象管理 impression management やフェイスワークから、ホックシールドの感情管理/感情ワーク論へという展開が準備された)

(d)社会的な出来ごと (個人の行いや社会的活動を含む) や事柄・事態 (集団や制度を含む)

(e)上記の産出物ともいえる個人 (individuals) が担う社会的アイデンティティと個人 (personal) アイデンティティ (この区分と両者の関係については、巻末の付説を参照のこと)

3. 偽造の同定の結果、およびその同定はどのようにして可能か

- 偽造された状況の定義にはめられていた (contained) カモが、その事実に気がついたとき、偽造フレーム (偽造者にとってはフィクションの、カモにとっては無変換の事実と思われるものだった状況の定義) は壊れ、言い換えればその信用を失墜し (discredited), それ (それまでの状況の定義) に基づいたやりとり (相互行為) の継続は不可能になる; さらにその信用失墜の効果は過去にさかのぼりうるし、将来にも影響しうる⁷

★偽造フレームが壊れたとき初めて、偽造者とカモのフレームをめぐる情報状態は不均衡ではなく平等になる

- 偽造がばれ、偽造された状況の定義への containment からカモの側が抜け出したあと、偽造者の個人アイデンティティが信用失墜し、道徳的に汚染される場合と (ex. 嘘つき, 詐欺師, 信用のならない人物…), そうでない場合があるとゴフマンはいう; その違いは、偽造の目的が私利私欲のためのものか、それとも何らかの公益や愛他性, パターナリズムなどにもとづくものかという点の判断から生じる

⁷ “Plainly, then, a deceiving design can generate a continuing organization of activity that will become subject to discrediting. And whenever a discrediting occurs, it will have a backward and forward reach, sometimes long, sometimes short, but a reach nonetheless.” (FA:211-2)

こうした道徳的観点から、FAは偽造を善意のもの（benign fabrication）と搾取的なもの（exploitive fabrication）に区分し、ばれても人格が疑われない前者の例として、a) 遊びや楽しみのためのうそ（playful deceit: ex.ふざけや冗談やいたずら、エイプリール・フールやサプライズ・パーティ）、b) 実験のためのだまし（experimental hoaxes: ex. プラセボを比較対照群に投与するとか）、c) 訓練のためのだまし（training hoaxes: ex. 実際に災害が起こったように見せかける抜き打ちの防災訓練）、d) 忠誠度のチェック（vital tests: ex. 調査員がやっかいな客のふりをして従業員の仕事ぶりをチェックする）、e) 親が子どもを保護する場合のよううそ（paternal constructions: ex. サンタクロースやキャベツ畑）、f) 純粋に戦略的な偽造（purely strategic fabrications: ex. ゲームのプレイヤーが対戦者を、misdirection等を駆使してひっかける）

の五つの類型を挙げる

こうした類型に属さない搾取的偽造が、道徳的非難の対象になる（もちろん場合によっては「やむをえなかった」等々の情状酌量の余地が勘案されるにせよ）

- 善意の偽造は、意図しない形でばれてしまった場合はさておき、偽造がその目的を達成した時点で、偽造者のほうから「ほんとうのこと」の開示がなされることが多いだろう（ex. 心理学実験の実験者やサクラは、事後に実験についての詳しい説明をすることを倫理基準によって義務付けられている）

偽造や、偽造とまではいえないミスリードは、各種のストーリーをもったドラマ的製作物、とりわけミステリというジャンルにおいて、不可欠といっていい技法だが、そこでは「フェアプレイ」が求められ、その個別のフィクションの世界の中で「ある」および「あった」ことを踏み外さない形で「だまし」が仕掛けられる（フィクションの作品世界内の「ある」「あった」とは何かというのは魅力的な論題だが、ここではそれに立ち入らない）⁸

搾取的な偽造では、偽造者の側からの「だましていたこと」の開示はもちろん道徳的に義務づけられていないが、ゴフマンは、偽造者が偽造の開示を通じて次の偽造フレームへと導くという sequential containment を始めとする錯綜した「だましだまされ」の諸相について、お得意の類型提示をしている（FA:181-2）

- 偽造の同定はどのようにして可能か：

⁸ ミステリでは、犯人の偽造や作者のミスリードを受けて、最後にネタばらし（「謎解き」）が行われる。それが行われないミステリは、（であるのにミステリと謳っていた場合）そのジャンルのフレーム化慣行を無視した不適切な作品だと読者に非難される可能性が高いだろう。いっぽう、ある意味で同種の偽造やミスリードを用いる奇術では（その共通性については、たとえば両方をマスターした泡坂妻夫の著述に詳しい）、通常ネタばらしは行われない。こうしたことを手掛かりに、各種の転調された創作物がそのようなものとして成り立つための前提＝フレーム化慣行を析出し、記述・考察していこうというのが、報告者によるFAをめぐる新提案である。

「ある」事柄の種別や性情に応じて（上の2.の暫定的リスト参照）、素人のおよび専門的な、素朴で個人的だったり制度化され組織的だったりする多種多様な「ある」ものの同定の方法が利用可能になっている

上のリストの類別に沿っていえば、一個人の「生理的な機能・状態・事態」や「心理的事実」についての偽造（ex.「腹が減ってもひもじゅうない」や感情管理 *emotion management*⁹⁾）の同定は比較的むづかしい； いっぽう、物理的存在物の偽造（ex. 自然物に偽装されたトーチカ）は、素人が近くから観察するだけで見あらかずことができるかもしれない

- ・ ちなみに、オーディエンスから一般に転調として取り扱われるものの中にも、ニュースやドキュメンタリー、ノンフィクション小説のように、その「事実を映す」とされる性格から、「偽造がばれる」という事態に至るものもある¹⁰⁾

- ・ ここで重要なのは、偽造のフレームを作り出し¹¹⁾、そしてそれを一定期間にわたってカメラからは秘匿しようとする体系だった努力自体が、ときに偽造の同定の大きな手掛かりになるということだ； そうした活動はしばしば、偽造者たちの意図や認識を外化させる（あらわにする）

「^{はかりごと}謀は密なるをもってよしとす」ということわざのとおり、少なからぬ数の個人が参与するチームや組織による偽造では、偽造フレームの共有のためのコミュニケーションやフレーム維持のための努力、組織の「弱い環」からの情報漏洩やなどによって、しばしば偽造フレームは *vulnerable* になる（*PSEL*におけるチームによる印象管理が抱える種々の問題についての議論参照¹²⁾）

⁹⁾ エクマン派の心理学者や行動学者は、人の微表情を観察したり録画したりすることによって人の「ほんとうの感情」を同定することができるとし、そうした技法を身につけるための訓練プログラムを立ち上げたようだ。しかし、私たちの日常生活のほとんどの部分はそうした専門家を抜きに営まれているし、かりに感情を正確に同定できたとしても、その感情の志向性（何が悲しいのか、何に腹を立てているのか）までは、表情学の読み取り技法では同定できない。表情観察の専門家も、私たちが日常生活の中で状況の定義をめぐって行う観察（*monitoring*）や推論と同水準のものに依拠するしかないだろう。

¹⁰⁾ フィクションとノンフィクションの違いはおそらく、その記述の言及対象がカテゴリー的ではなく、個別固有名的なレベルで実際に「ある」（もしくは「あった」）と考えられているかどうかの違いである。ノンフィクションは、この「ある」もしくは「あった」の想定ゆえに、フィクションとは違ってその記述の世界で完結せず、他のさまざまな活動と連結される可能性が開かれる。（この点についてはさらなる考察が必要だが、紙幅と時間の都合でここではここまでとする。）

¹¹⁾ ゴフマンは、そうした偽造フレームのでっちあげにあたっては、直接的なもの以外に間接的な技法もあると指摘し、間接的なものの例として、偽証拠の仕込み（*plant*）やねつ造、間接的に証拠になりうる言明などを挙げる（*EA*:107-109）。さらには、ある人の社会的価値や道徳的水準について、周囲のだれもが参与者にその人を *discredit* するような情報を与えないといったきわめて間接的なだましの仕方さえありうるという（同上:111）。

¹²⁾ 印象管理は、転調であることも（ex. 某娯楽施設の着ぐるみに「中の人」はいない！）、偽造であることも（ex. 大衆的ステーキハウスが最高級の肉を使っていると宣伝しているが、じつはそこまでではな

- ・ とある「ある」事柄についての **misrepresentation** を、偽造と同定し、信用失墜させる方法がその社会の中で知られていなければ（あるいはそれを信用失墜させることについての関心が存在しないなら）、その事態は偽造とはいえない； ex.中世キリスト教社会における天動説は、その社会のメンバーにとっては間違いでも偽造でもない
- ・ ①偽造フレームの組織化と、それが「ばれる」過程¹³およびそのアフター、②偽造と転調のさまざまな組み合わせの結果として状況の定義の多層化と錯綜化（FA6章）は、調査方法上の困難を伴いはするだろうが（中河 2015）、経験的探究のトピックとしてありうるものだし、放置するのはもったいない
たとえば、偽造フレームを「見破った」カモが、そのことを偽造者側に知らせないことによって、逆にだます側になるという狐と狸の化かしあい的な偽造フレームの逆転（reversal）といったトピックは、いかにもゴフマンらしいものであり、しかも日常的にありうる現象でもある
②をめぐる錯綜については、あるいは、そうした訓練を受けた人による数理モデル化（ナントカ代数？）が可能かもしれない（可能ならそれが頭の中の整理に役立つかもしれない）

4. 日常、そしてメディア

- ・ 日常生活は微細な転調と偽造に満ち満ちている（*PSEL*と*IR*をそんなふうを読むことも可能）
微細な転調のフレーミング（たとえば冗談）はしばしば、**framing cues**（サイン）の呈示によって、オーディエンスに了解可能になる（報告者は、笑いのそのような cue もしくはマーカーとしてのはたらきについて少し考えてみた＝中河 2017）
しかしそうしたキューももちろん、ときには偽造の対象になる
- ・ 転調が了解可能であるためには、人は該当のプライマリーフレームワーク（ゴフマンの理解では社会化によって獲得される **ideal** な経験の組織化の基礎的枠組）についての知識と、その特定の形での転調フレーム化の慣行（ジョーク、辻講釈、小説、舞台演劇、マンガ、アニメ、コンピューターゲーム、予行演習、実演販売、科学実験 etc.）についての一定の知識を持っている必要がある（ex.現代日本風のストーリーマンガの慣行について十分な知

い）ありえ、また、偽造であっても **benign** なものととられることもあれば（ex.上記のような娯楽施設や、プリキアやレインジャーのイベントでの小さい子どもに対する「中の人」の存在の隠蔽）、搾取的ととられることもある（ex.ステーキ肉の産地偽装）。

¹³ ゴフマンは、呈示されている偽造フレームの信用失墜の端緒になる、カモの側のその状況の定義への疑念（これはしばしば、「これって本当なの、インチキじゃないの？」といった **fame talk** につながる）を **suspicion**、現在進行形の事柄にどの状況の定義をあてはめていいか行為者に分からないときの疑念（「どうなってるの、わけがわからない！」）を **doubt** と呼んで、概念的に区別した（FA:122）。

識がなく「マンガが読めない母のため」に、この史代は、慣行解説マンガ『ギガタウン 漫符図譜』を書いた)

偽造者は、それに加えて、偽造フレームを創出し維持することに関わる知識と、実用的なコミュニケーション能力や機転 (tact)、状況即応的なアドリブ力等々をそなえていないとカモ (や第三者的観察者) の優位に立てないだろう

- ・ 転調のフレーム化慣行 (framing conventions=これはかなりの程度報告者の造語) は、じつはほとんど例外なく社会的慣行とテクノロジーの複合体 (complex) ; 「ストレートな (無変換の) 活動」の偽造はさておき、転調を取り扱う偽造者は、それをマスターしていないといけない (たとえば、ネット上で活動する偽造者は、並み以上のネットリテラシーを求められるだろう)

偽造の研究は、転調の研究と同様に、ゴフマンが (フレームの境界や限界や制約条件や逸脱例等のある意味古典的な考察に終始して) ほとんど手を付けなかったこのフレーム化慣行の析出と記述、そしてその歴史的展開の研究という骨折り仕事を抜きには、FAとしてのブレークスルーに到ることができないのではないか



付説：個人 (person) 一役割 (role) 関係

(* 『スティグマ』『役割距離』『日常生活における自己呈示 (行為と演技)』等での議論にもとづく暫定的なまとめ)

「〈間身体的行為〉の秩序構造における儀礼原理の中核には、儀礼秩序にもとづいた「自己」概念がある。彼は状況のなかのパフォーマンスにかかわる個人の自己として、二重の定義を用いている。「パフォーマー」「プレイヤー」としての自己と、「役柄」「神聖なイメージ」としての自己という「人一役割の図式」[FA:269]である。人びとが共在における相互行為＝パフォーマンスの状況に参入するときに「人」「個人」「プレイヤー」「パフォーマー」等とよばれるゲームの「参加者」と、その参加者がパフォーマンスへの参加の間に実現するような特定の「役柄」としての役割・能力・特性との間に区別を設けたのである。「パフォーマー」の属性と「役柄」の属性は異なった種類のものである。人びとはパフォーマーとしての自己として儀礼ゲームに臨み、神聖な対象として軽蔑・冒瀆を被るのである。」(椎野1991:56)

1. 『スティグマ』のⅡ章で述べられる、個人としての (personal) アイデンティティと社会的アイデンティティ (役割アイデンティティ, 社会的カテゴリー, EM/CA という成員カテゴリー, 社会的タイプ等々) の二項図式こそが, ゴフマンの自己論への大きな貢献 (芦川 2015)
2. 相互反映的な (reflective) 位置関係にあるこの両者の間の距離と一致 (感染) とが, パーソン (個人) と, それが固有のものとしてそなえているとされる ^{パーソナリティ} 人格 (キャラ) を成立 (構成) 可能にする; [役割→パーソンの属性] という帰属推論と, [役割距離→パーソンの属性] という帰属推論
いずれにせよ, 一般的な役割のイメージ (⇔成員カテゴリーとその述部) が, 特定の個人のパーソナリティが「ある」という感覚の成立のリソースとして使われる
「ここは素の私です」というマーカーで囲っての自己呈示も, 役割 (ゴフマン的にいえばその理想 ideal) が基準として activate されていないと成り立たない
3. 人は特定の他の個人が「どのような人か」を想起したり, 判断したり, 議論したりするときに, 眼前のその人が give および give off する情報と, その人がその中にいた過去のやりとり (interactions) で得た情報, そしてそれ以外のルートで (文書資料, 伝聞その他) から得た情報を材料にする。
そうした諸情報のうち, 個人アイデンティティの識別や評定の主な拠りどころ (staple=アイデンティティ・ペグ) になるのは, ①顔を始めとするその人の物理生理的身体 (およびそれがまとう各種の装飾), ②固有名, ③主に役割履歴によって構成される個人としてのバイオグラフィーの三者だろう
4. 参加者が担う社会的アイデンティティと個人アイデンティティのレリヴァンスは, やりとりの状況によりさまざまだが (特急列車内の検札では乗客と車掌という社会的 ID が最重要事だが, 銀行口座から大きな金額を下ろすときや民事訴訟の手続きでは個人 ID が前面に出る), 社会的アイデンティティの背後に継続性と一貫性がある個人アイデンティティがあるということが, 私たちの社会生活の暗黙の前提になっている (→7 参照)
したがって, 場合にもよることではあるが, きわめてしばしば, 社会的 ID の偽装より個人 ID の偽装 (いわゆる impersonation) のほうがより深刻な道徳的罪過として取り扱われる
5. ある種の社会的アイデンティティ (役割) は, 社会組織が提供する制度的な手順を通じて個人に割り当てられるが (ex.クロネコヤマトの配達担当者や関西大学総合情報学部の学生), ある種の社会的アイデンティティは, パーソンの側の属性が「剥離」して成立する (ex.老若や性別, 「大男」と「チビ」, 「美人」, 性格タイプや血液型や特定のスポーツチームのファン)
それらは, 一定の属性的な理想のイメージ (ステレオタイプ) をそなえて広く流通

し、やりとりの場面でひんばんに使われるようになったとき、ひとつの役割として自立する（その萌芽の例が、「赤坂って、前ここ（この部署）にいた神楽坂のタイプだよな」「あ、そういやそうだよな」といったローカルな会話で成り立つ了解；そうしたローカルな人のタイプ化=カテゴリー化は、しばしばローカルな社会活動の中で「役に立つ」）

6. ゴフマンのいう「スティグマ属性」の特徴は、個人的アイデンティを汚染する（discreditする）ところにある；
しかしもちろん、そうした属性もまた多くの場合個人的特徴から「剥離」して理念化され、社会的アイデンティティとして自立するという歴史的道程をたどっている（スティグマの議論が、ラベリング=レッテル貼りの言説より深いものになりうる可能性があるのは、それがラベリングの営為の前にすでにそこにある、個人をめぐる「ふつう」ではない事態—たとえば『スティグマ』の巻頭に引かれた「鼻がない」のような—を議論の構図の中に繰りこんでいるからである→それを足場に隠蔽と開示や可視性についての議論が展開される）
7. 個人（パーソン）が持続的で一貫性をそなえた個別固有の存在（「たったひとつの花」）として「ある」というのは、近代の社会の仕組みによってきたる基本的な想定だ（←デュルケミアンのゴフマン）； そのため私たちは、そうした個人であることをさまざまな社会的場面で想定されたり求められたりし（「自分らしくあれ」「自分のことに責任を持て」）、あまつさえ「文学方面のアヤ」としての「近代的自我」の確立をめぐる議論にいそしんだりもする
8. 実生活における個別固有のパーソンフッド（人格もしくはキャラ）の構成の手順についての理解を深めるには、おそらく、各種のドラマ的産出物におけるフィクショナルなキャラの構成の手順を補助線として利用することが大いに有益であるだろう； また、そうしたキャラ構成やキャラ設定の手順について、実生活の場合と特定の種別のドラマ的産出物（演劇、小説、映画、マンガ、アニメ、RPGゲーム等々）の場合との異同を比較検討することは、後者のフレーム化慣行（framing conventions）の解析の重要な一環でもある
9. 付記： ミード、デュルケム、およびジンメルから始まる自己をめぐる三つの発想の系譜（中河 2010）を、日常の具体的な相互行為の場面に焦点化する形で総合したのがゴフマンの自己論である（なお、これについては異論があるかもしれないが、サクスの成員カテゴリー化の発想の萌芽は、すでに『スティグマ』にみられるという気がする）

【参考文献】

- 芦川晋, 2015, 「自己に生まれてくる隙間—ゴフマン理論から読み解く自己の構成」 中河伸俊・渡辺克典編『触発するゴフマン—やりとりの秩序の社会学』新曜社 pp.46-71.
- Gamson, William A., Bruce Fireman, and Steven Rytina, 1982, *Encounters with Unjust Authority*, Homewood, Illinois: Dorsey Press.
- Goffman, Erving, 1959, *The Presentation of Self in Everyday Life*, New York: Doubleday (石黒毅訳『行為と演技—日常生活における自己呈示』誠信書房 1974) = *PSEL* と略す.
- 1961, “Fun in Games” in *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis: Bobbs-Merrill, pp.15-81 (「ゲームの面白さ」, 佐藤毅・折橋徹彦訳『出会い—相互行為の社会学』誠信書房 1985 pp.1-81) = *FG* と略す.
- 1963, *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, 1963 (石黒毅訳『スティグマの社会学 (改訂版)』せりか書房刊 2003) = *ST* と略す.
- 1967, *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Doubleday Anchor (浅野敏夫訳『儀礼としての相互行為—対面行動の社会学 (新訳版)』法政大学出版局 2012) = *IR* と略す.
- 1986, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*, Boston: Northeastern University Press (NY: Harper & Row, 1974) = *FA* と略す.
- Goodwin, Marjorie Harness, 1990, *He-Said-She-Said: Talk as Social Organization among Black Children*, Bloomington: Indiana University Press.
- 南保輔, 2015, 「引用発話・再演・リハーサル」 中河伸俊・渡辺克典編『触発するゴフマン—やりとりの秩序の社会学』新曜社 pp.148-157.
- 中河伸俊, 2010, 「『自己』への相互行為論アプローチ：経験的探究に有効な再定式化のために」『人文学論集』大阪府立大学人文学会, 28:45-71.
- 2015 「フレーム分析はどこまで実用的か」 中河伸俊・渡辺克典編『触発するゴフマン—やりとりの秩序の社会学』新曜社 pp.138-147.
- 2016 「談話標識としての笑いと『お笑い』：フレーム分析の実用のための試行的検討」『同志社社会学研究』同志社社会学研究学会, 20:1-17.
- 権野信雄, 1991, 「ドラマトルギイから相互行為秩序へ」 安川一編『ゴフマン世界の再構成—共在の技法と秩序』世界思想社 pp.34-64.