

第 9 回 (6/11) モードの集合的操作 1 ——シンボリック相互作用 (順番を変更しました)

1. 連絡・相談

授業計画の順番変更について
次回の授業計画について

2. 受講の心構えについて：定期試験へのヒント (再掲)

- 説明の「内容」を理解しているか
- 説明を、展開・流れ・ストーリーとして理解しているか
- 理解した内容を何も知らない第三者に対して教えるつもりで、自分で説明できるか

3. BBS 投稿から

「今まで論述問題が出てきた時よく分からずに書いていたが、問われていることをしっかりと見極め論述することが大切だと気づいた。」

「論述問題での今までの書き方が間違っていたことがすごくよくわかった。質問の内容と意図をしっかりと理解し、自分の言葉で述べていく大切さに気付かされた。」

「…問われていることを正しく理解し、書き方など学んだ通りに実践してみようと思った。」

「資源の具体例で、情報資源があり、その中で流行知識が例に挙げられている。流行について情報を共有することによって知識が増えると思った。」

「モードは客観的なものかと思っていたがそうではなく、あくまで個人が主体となってパターン、機能、意味をどのように認識し捉えるかであり一人ひとり違ってくるものだと知った。」

4. 社会的資源 (再掲)

社会生活の営み

- 物的手段
 - 肉体的・精神的エネルギー
 - 社会的資源
- } を調達し、活用している

社会的資源 (social resources) : 便益資源、道具的資源

cf. 「資源」 = 社会生活を営むために利用可能な道具・ツール・エネルギー

資源の具体例

- ① 物質資源
- ② 労力資源
- ③ 情報資源
- ④ 関係資源
- ⑤ 時間資源

5. 社会的資源とモード (再掲)

社会的資源の**パターン・機能・意味**

「パターン」：外見的特徴、形式、形状、形・色・素材 (についての認識)

「機能」：それによってどんな効果が得られるか、何の役に立つか

「意味」：それに対する自分の評価、イメージ

「モード」＝

- 人びとが社会生活のなかで採用する 社会的資源 (物質・労力・情報・関係・時間) の 3 位相 (**パターン・機能・意味**)

モードの 3 位相

× 社会的資源の「客観的な属性」「可視的な属性」

○ あくまでも個人が社会的資源に対して主観的に読み取る属性

6. モードの集合的操作 (前回の続き)

モードは、主観的な読み取りや意味解釈をつうじて、はじめて存立しうる社会的資源の属性

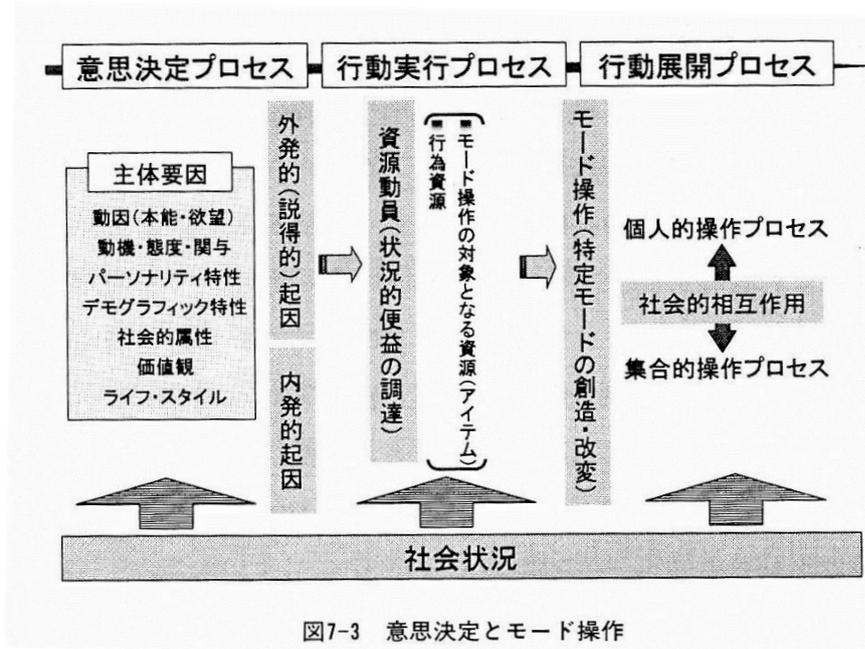
↓

流行＝

-
-

cf. 「集合的」⇔「個人的」

流行は、「特定のモノや行動、思考・観念・知識、人間関係、時間消費の様式 (パターン) や効用 (<わたし>にとっての機能性)、意味を、他者との社会的相互作用をつうじて操作 (改変や創造) しながら読み取り、不断に意味解釈しながら、採用・破棄していく一連のプロセスとみなされる」 (田中・土屋 2003: 151)



モードの選択・採用・破棄、モードの操作（改変・創造）にみるダイナミックなプロセス

↓
 個々人の心理的内面過程を越えた、他者との相互作用という行動レベルでの終わりなき試行錯誤のプロセス

cf. 直接的な相互作用、間接的な相互作用

7. 今回のテーマ・ポイント

- 流行現象についての古典的パラダイムと社会相互作用的パラダイムの違い
- シンボリック相互作用と非シンボリック相互作用の違い
- モードの創造・改変プロセスにおける個人の能動性
- モード操作の一連の過程は、シンボリック相互作用の観点から説明することができる

8. シンボリック相互作用論

H. ブルーマー

社会的相互作用 {
 シンボリック相互作用
 非シンボリック相互作用

非シンボリック相互作用 (=古典的パラダイム)

-
-
-
-
-

シンボリック相互作用

-
-
-

注意) 非シンボリック相互作用パラダイムは完全否定されるわけではない
非シンボリック相互作用で説明可能な現象も、実際には多くみられる

9. アイテムのシンボリック意味

「意味」 (モード3位相のひとつ) への着目

↓

アイテムの記号 (シンボリック意味) の生成・変容のダイナミズム

<アイテムのシンボリック意味>

-
- ↓
-

10. モードの集成的操作とシンボリック相互作用

- モード操作 () は他者との社会的相互作用のプロセスを通じて展開される
- モードの「意味」の位相レベルにおいて生成と変容が生じる

↓

モード操作の一連の過程は、シンボリック相互作用の観点から説明することができる

「意味」

× アイテムそのものが表示する「明示的意味」

○ 「シンボル化された意味」。個人によって操作可能な範囲での意味

「シンボル化された意味」

-
-
-
-
-

↓

「モードの集合的操作」 (= 流行)

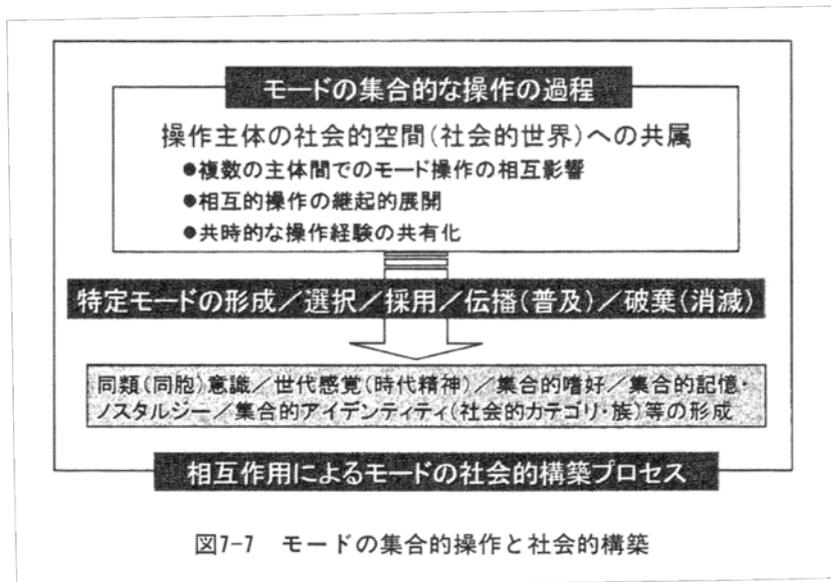
=

「集合的」の意味

△ 自己と他者が物理的な時空間に共属

○ 「社会的世界」への共属（意味の相互解釈と共有化）

cf. 「社会的相互作用」 → 直接的な相互作用 と 間接的な相互作用



11. 参考文献

- 田中淳・土屋淳二、2003、『集合行動の社会心理学』北樹出版、第2,7章
H.ブルーマー、後藤将之訳、1991、『シンボリック相互作用論』勁草書房
G.H.ミード、稲葉三千男ほか訳、1973、『精神・自我・社会』青木書店
R.ウォーラス・A.ウルフ、濱屋正男ほか訳、1984、『現代社会学理論』新泉社、第5章
安田三郎ほか編、1981、『基礎社会学 第Ⅱ巻 社会過程』東洋経済新報社、第2章

12. 前々回の課題 (再掲)

授業 HP の掲示板 (BBS) への書き込み

- 流行現象の具体例を指摘せよ (今、どんなジャンルで、どのようなものが流行っているか)
cf. ファッション、音楽、モノ、文芸、言葉、遊び、ライフスタイル、思想、話題、トレンド…
- 1つのジャンルを選び (ジャンル1つに限定)、流行っているものをリサーチして列挙する
 - × 1つのアイテムを取り上げてそれについて詳しく“解説”する
 - そのジャンルのなかで何が流行っているかを複数 (4~5個以上) 並べてみる
- 可能であれば、それらの流行っているものに共通してみられる傾向についても一言
- 期限：1週間 (6/03 23:59 まで)

13. 次回の授業計画について

「第10回 (6/18) 事例研究：流行アイテムとトレンド」

- PowerPoint でプレゼン (2~3本)
- あるジャンルを取り上げ、そこで流行っているものについて紹介・解説・コメント
- ひとり／1グループ 10~15分程度で

14. 次回の予告

6月12日 事例研究 ——流行アイテムとトレンド (予定)

以上

【授業 HP】 <http://t-enomoto.la.coocan.jp/komajo/>

【BBS】 <http://9113.teacup.com/tenomoto3/bbs>

モードの集合的操作

「流行」=

- **モードの集合的操作のプロセス**
- **社会的資源に対する個人間での集合的な意味解釈のプロセス**

非シンボリック相互作用

- 「刺激 - 反応」図式（「行動主義」理論）
- 暗示や模倣による社会的感染
- 個人：受動的。意識的かつ自省的注意を伴わず
- シンボルの意味を解釈する過程を媒介せず
- 他者の行為・身振り・発言によって喚起される直接的な反応

シンボリック相互作用

- 「刺激→解釈→反応」
- 個人：能動的。意識的かつ批判的な能力を発揮
- 他者との間で相互に、かつ継起的にシンボルを交換しながら、それらシンボルの意味を集合的に解釈

アイテムのシンボリック意味

- アイテムの記号(シンボリック意味)の生成・変容のダイナミズム
- アイテムの側から提示される固定的で単数的なもの
↓ というよりも、
- (個人の側において)多様な解釈を許容する流動的で複数的なもの

「シンボル化された意味」

- たんなるアイテム(=もの)ではなくて、シンボル
- 意味が込められたシンボル(「シンボル ⇔ 意味」の機能をもったアイテム)
- (各人の主観的解釈によってイメージされた)意味がシンボル(アイテム)に埋め込まれている
- シンボルと意味がセットになっている
- アイテムにモードが内蔵されている

「モードの集合的操作」(=流行)

- 各人によってなんらかの意味が付与されたシンボルを媒介として、自己と他者が意味を相互に提示し、解釈し合いながら、自己 - 他者間においてシンボリックの意味を共有化していくプロセス