

## 第 11 回 (6/25) モードの集会的操作 2 ——文化的コード

### 受講姿勢について：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

### 1. 授業スケジュール (確認)

- 第 11 回 (6/25) モードの集会的操作 2 ——文化的コード
- 第 12 回 (7/02) モード操作とアイデンティティ ——衣服と身体
- 第 13 回 (7/09) 流行現象と社会変動 ——モードの社会的構築
- 第 14 回 (7/16) 広告とマーケティング
- 第 15 回 (7/23) 流行現象と産業システム
- 定期試験 (7/30～8/05)

### 2. BBS 投稿から

「なかなかやる人がいない中で 2 人の方が発表してくれてありがとうございます。最初の方はおすすめまでしてくれて自分のタメになる発表でほんとにトレンドをおさえていると感じました。2 人目の方は掴みがバッチリで興味関心をひく発表でした。お疲れ様でした。」

「同年代の人たちの話す流行についての話は、わかる！と共感できるものが多く、話を聞いていてとても楽しかったです。傾向や共通点の話も聞けて理解が深まりました。」

「今流行りのものや今後流行りそうなことが知れてよかった。タピオカブームは何度も来ていることに驚いた。やはり、流行は繰り返すものなんだなと思った。そして、イケメン俳優を朝から見れて幸せでした！」

「スライドがシンプルで見やすかったり、動画を見せたりグラフでの分析などとても作り込まれていて凄いなと思いました。流行の食べ物や俳優のことをあまり知らない私でも分かりやすくおもしろかったと感じ興味を持ちました。」

「2 人とも画像や図を利用して見やすいスライドでした。また、動画を最初に使用することで聞き手を引きつけ、進行しやすいように工夫されていてよかった。発表を聞いていて面白かったです。」

「一人目の方は自分の意見を多く取り入れ、聞いてもらいやすいように話していて良かった。二人目の方はしっかりと資料をまとめた上で、自分で解析したことをスライドにされていたのでとても分かりやすかった…。」

「お二人ともスライドがシンプルでとても見やすかったです。1 人目の方は流行の食べ物について話されていて、私はそういうのに疎いので参考になりました。2 人目の方はイケメン俳優について話された後にテレビを観る人が少なくなっているという流れに繋がっていてすごいなと思いました。」

「今流行っている食べ物について発表してくださった方はおすすめのところも教えてくださりとても参考になりました。イケメン俳優について発表してくださった方は現代のテレビ離れの問題についても話していてそこに注目

し、話をつなげていっていることがすごいと思いました。おふたりとも大勢の中で堂々と発表していて、スライドも見やすく楽しく聞いていました。」

「写真や動画を使っていたので内容が頭に入ってきやすく理解しやすかった。今流行っている物だけではなく今後流行りそうな物なども言っていて興味がわいた。」

「俳優のプレゼンが面白かった。流行にもいろんな種類があって他の流行も知りたいと感じた。」

「いま人気の俳優に着目していたから聞いていて楽しかったです。“流行”と聞くと食べ物やファッションを浮かべがちだけど、芸能人もたしかに“流行”だなと思いました。どんな作品に出ていたのか等も知れて面白かったです…。」

「飲食物の流行だけでも共通する点として SNS 映えする一方で高カロリーなものやダイエットに適した低カロリー・低糖質なものや一つのジャンルだけでも多面的な流行があるのが興味深かったです。またアーティスト・アイドルの流行ではレコチョクのランキングを資料として載せたり、個人で感じたことだけでなく実際の資料を使用していることが個人的にはとても説得力が増し、完成したものになっていたと思います。」

「食べ物やイケメン俳優を取り上げていたので、分かりやすく、楽しいと思った。タピオカが流行すると不況になると言っていて、なんでだろうと気になったし、改めて考えてみたらなぜこんなにも若者の間でタピオカが流行しているのか不思議に思った。…インターネットや SNS の普及によって、スマホひとつあれば色々な情報を見られるようになった。そのため、イケメン俳優の増加や SNS の普及はテレビを見なくなっている若者たちがテレビに興味を持つ 1 つのきっかけになっているのではないだろうか。」

「タピオカと、俳優さんの流行りについてのプレゼンテーションは身近な物なので聞いていて楽しかったです。俳優さんの流行りは食べ物よりも移り変わりが早いのかなと思いました。流行りの中でもみんな自分の好きを見つけていて、それは個性になるのかなと思いました。」

「2 人の発表を聞いてタピオカや俳優にあまり興味はなかったが他の人が興味持っているものや豆知識などを身につけることが出来て良かったです。また、それらに新たに興味を持つことが出来ていい機会でした。」

「プレゼンテーションの内容は、身近なもので関心が高いものだったので、とても聞きやすかった。プレゼンテーションを聞いて、改めてタピオカや俳優のことを自分なりに考えてみる機会ができた。」

「食べ物の流行や最近のイケメン俳優の流行りなど自分にとって身近な類の流行の特徴や傾向をうまくまとめているプレゼンは聞いていて楽しかった。今の流行りがいつどのような形で流行って、またいつどのような形で流行が終わるのがこの先を観察したいと思った。」

「2 人ともただ流行っているものを紹介するだけでなく、自分の意見や統計的な資料を用いて理解しやすかった。また、現在流行っているものの中に知らないものもあり、とても興味深かった。」

「自分の身近な話題が取り上げられていたので、改めてこういうものや人が流行っているんだ、と再認識することができた。また、次の流行の推測について、それを聞いた私たちが関心を持つことで本当に流行になるのかもしれないと思った。」

ほか多数

### 3. モードの集合的操作 (再掲)

- 「**モード**」とは、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**) のことを指す

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 =
- \* 社会的便益資源に対する個人間での集合的な意味解釈のプロセス
  - \* モードの集合的操作のプロセス cf. 「集合的」⇔「個人的」

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

### 4. シンボリック相互作用論 (再掲)

H.ブルーマー：社会的相互作用についての解釈

非シンボリック相互作用 (=古典的パラダイム)

- 「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發揮
- 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

### 5. モードの集合的操作とシンボリック相互作用 (再掲)

- モード**操作** (選択・採用・破棄) 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

cf. 「シンボル (象徴)」 (第5回 復習)

あるものが他のものを代表 (イメージ) するとき、その代表するもの (「あるもの」)

「あるもの」 「シンボル」 : e.g. 身ぶり、表情、図像、言語、文字、数学記号、音楽、暗号…

「他のもの」 「イメージ」 : …などによって示されるもの

「意味」

× アイテムそのものが表示する「明示の意味」

○ 「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

- 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」

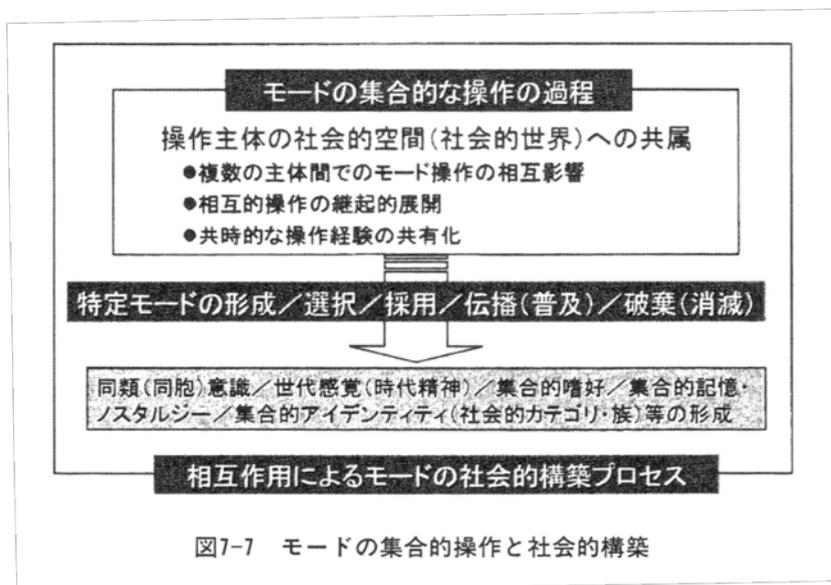
=各人によってなんらかの意味が付与されたシンボルを媒介として、自己と他者が意味を相互に提示し、解釈し合いながら、自己 - 他者間においてシンボリックの意味を共有化していくプロセス

「集合的」の意味

△ 自己と他者が、ある時空間に物理的に共属

○ 「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



6. 今回のテーマ・ポイント

- 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
- モードの集合的操作による社会的効果（文化秩序の再生産と変革）

### 7. 流行理論のパラダイム転換 —— 「モードの受容／拒否」から「モードの集会的操作」へ

**古典的パラダイム** (= )

- 特定のアイテムそれ自体の採用・普及（伝播）・定着のプロセス
- 

cf. 「送り手」 ( ) と「受け手」 ( ) の関係

- アイテムとモードの非峻別、同一視

**社会的相互作用パラダイム** (= )

- アイテム (or 社会的資源) と、そこに内蔵されるモードの位相との峻別
- 
- 

ex. ある新製品の流行

消費者：たんなる受容 or 拒否

製品それ自体の普及



消費者：新製品に対して、これまでとは異なるモードを発見し、創出し、意味づける

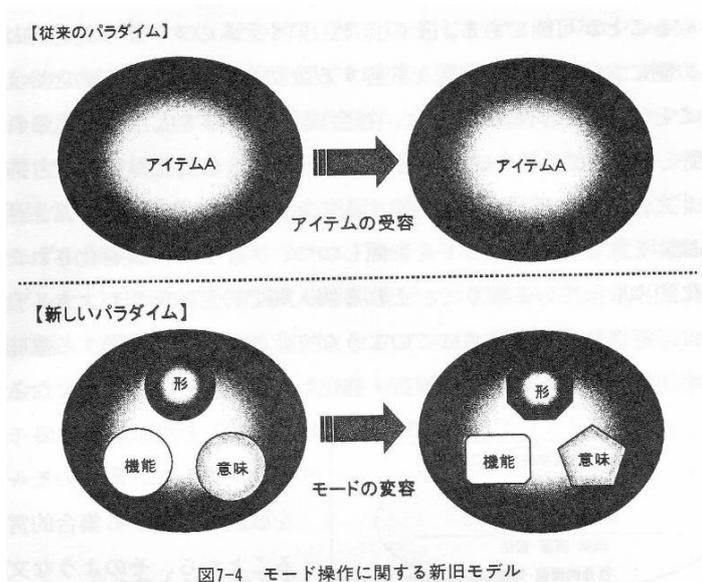
モード（製品の形（パターン）・機能・意味づけ）が新たに創造され獲得されるプロセス

ex. すでに普及した製品の流行遅れ、廃退

製品そのものに対する廃棄



その製品が内蔵する既存のモードが、別のモード（新しいデザイン、機能、意味づけ）に転換されていくプロセス



## 8. 説得的コミュニケーションから能動的コミュニケーションへ

<流行アイテムの採用過程>

古典的パラダイム

- 
- 

社会的相互作用パラダイム

- 
- 

## 9. モード操作と文化的コード：マクロ的機能

- アイテムのシンボリック意味は流動的で複数のなもの
- 社会的に共有化されている「既存のモード」が、社会成員に対して、アイテムの公式な読み取り方や参照すべき「文化的コード」として機能する（…場合もある）

「日常生活において個人は、それら文化的コードを参照しつつ、アイテムの共有化された意味を慣習的に読み取っている限りで、それらの個人間での意味解釈が大きく食い違う危険性は回避されよう。」

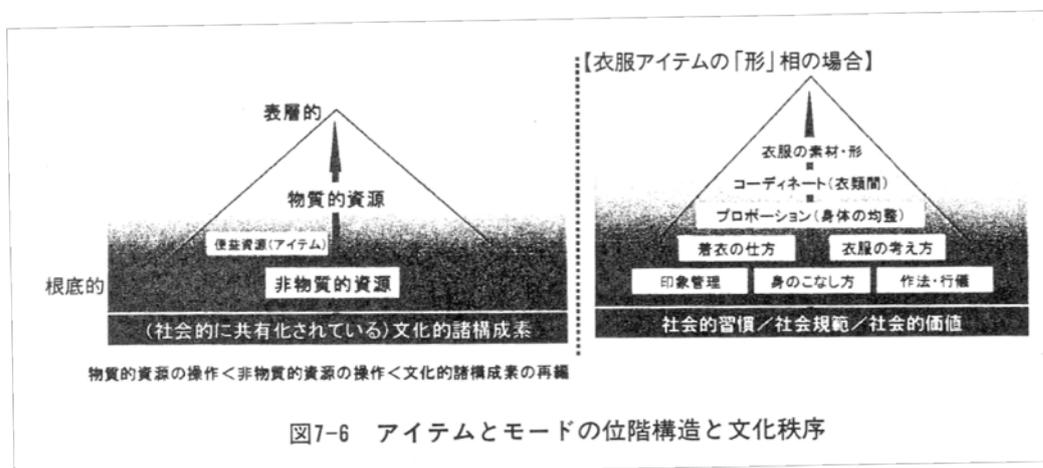
- 文化的コードに準拠する意味解釈の日常的実践 → 文化秩序の維持・強化、再生産

↓

<社会成員によるモードの集合的操作>

- \*
- \*

cf. その変革力は、モード操作の対象となるアイテムが文化秩序の根幹に触れるものほど、インパクト大



## 10. 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

## 11. 次回の予告

7月2日 モード操作とアイデンティティ ——衣服と身体

以上

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

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

# 古典的パラダイム

(=非シンボリック相互作用)

- 特定のアイテムそれ自体の採用・普及(伝播)・定着のプロセス
- 流行 =すでに提示された特定のアイテムないしモードそれ自体に対する、人びとによる受容／拒否(二者択一的現象)
- アイテムとモードの非峻別、同一視

# 社会的相互作用パラダイム

(=シンボリック相互作用)

- アイテム(or 社会的資源)と、そこに内蔵されるモードの位相との峻別
- アイテムに内蔵されるモードに対して加えられる**操作**のプロセス
- 人びとが特定のアイテムのいかなる要素(モード)に変更を迫り、それによってアイテムに対する人びとの「意味づけ」がいかに変容していくのか、というダイナミックなプロセス

# 新製品の流行と衰退

- アイテムそのものの入れ替わり？  
というよりも、
- アイテムに対するモード解釈(モードの集合的操作)の入れ替わり

# 流行アイテムの採用過程

## 古典的パラダイム

- 「説得的コミュニケーション」を通じた、送り手から受け手への新規アイテムの普及
- 個人：流行アイテムを、説得的メッセージに従って受動的に受容／拒否

# 流行アイテムの採用過程

## 社会的相互作用パラダイム

- モード操作(創造・改変・選択・採用)の各局面における個人の能動性
- 個人:他者との相互作用を通じて、アイテムのモードに対して意味解釈を集合的に展開(クチコミ、SNS“いいね!”、Web情報、タウンウォッチ、雑誌...)しながら、モードを選択的に受容する積極的な主体

# モード操作と文化的コード

＜社会成員によるモードの集合的操作＞

- 既存のモード体系を改変・創造する集合的営為 となる場合もある
- 文化的コードの改変と文化秩序の再編を促進する社会変革力 へと発展する可能性もある

たんにアイテム（ファッション、モノ、グッズ、音楽...）の流行のレベルだけにとどまらない