

「普通であること」の呈示実践としてのパッシング

——ガーフィンケルのパッシング論理を再考する——

河村裕樹

要 約

本稿の目的は、エスノメソドロロジーの創始者であるガーフィンケルのパッシングの議論を再考することで、ゲーム的な分析では捉えきれないパッシングの内実を明確化することである。すなわち、ガーフィンケルによれば、ゲーム的な分析枠組みを用いるゴフマンのパッシングの論理ではパッシングの内実について捉えられない側面があるという。その側面とは相互反映性や状況操作、継続性である。ここでゲーム的な分析が可能なパッシングとは、エピソードの性格、事前の計画、実際の規則に対する信頼という特徴をもち、ゲーム的な分析では捉えられないパッシングとは、人びとが自明視し、背景となっているルーティンに埋め込まれた当たり前のことを達成することが課題であるような実践のことである。これらを考慮に入れることで改めて検討し直すと、ゲーム的な分析枠組みでパッシングを分析することは可能ではあるが、一方でガーフィンケルによるパッシングの論理を用いることで、自明視され背景化している「普通であること」を達成することこそが、パッシングを行う者にとっての第一の課題であるということが明らかとなる。この両者の構造上の不一致を確認したうえで、後半では一つの事例を用いて、ガーフィンケル的な分析をすることによってどのような意味があるのかを例証する。そのことにより、エスノメソドロロジーの立ち上げにおいて重要な役割を果たしたアグネス論文を再評価し、その意義を確認する。

キーワード：パッシング、エスノメソドロロジー、スティグマ

1. 本稿の目的

パッシング (passing) とは、スティグマとなり得る情報を他者に知られないように管理・操作する方途のことであり、スティグマ保有者にとって社会関係を営むうえで非常に重要な営みである。最初にこの営みに焦点を当て社会的に分析したのがE.ゴフマンであるが、これまでのパッシングに関する研究の多くは、それを無批判に受け入れてきたように思われる。そのような流れのなかで、ゴフマンのパッシングの分析に異議を唱えた、エスノメソドロロジーの創始者であるH.ガーフィンケルのパッシングの論理は、非常に重要な問題提起をしているにもかかわらず、あまり顧みられることはなかった。とりわけゴフマンのパッシングの論理が「passed」と表現され得るような分析で成り立っていたのに対置して、「passing」と言い表せるような分析によってこそ、人びとのパッシングの営みを適切に記述できると主張した点を考慮した研究が少ないように思われる⁽¹⁾。本稿の目的は、このような現状を踏まえ、改めてガーフィンケルのパッシング論理の意義を示すことである。あらかじめ述べておけば、その意義とは、自明視され、ルーティン化されている「普通であること」を達成することこそが、パッシングをする者たちにとっての第一の課題であり、そのことを理解するにはゲーム的な分析では捉えられない側面があるということを示すことである。

2. パッシングの論理の整理

(1) ゴフマンのパッシング論理

ゴフマンによれば、パッシングとは、「まだ暴露されていないが信頼を失うことになる自己についての情報の管理／操作」(Goffman 1963: 58=2012: 81)であり、信頼を失う事情のある者、すなわちスティグマを保有する者が、それが露呈することと、それによる反作用を回避するために行う、スティグマとされる情報の管理／操作のことである⁽²⁾。では、そのスティグマはどのように生じるのか。ゴフマンは、スティグマを想定上の社会的アイデンティティ(virtual social identity)と実際の社会的アイデンティティ(actual social identity)との間のある特殊な乖離を構成しているという(Goffman 1963: 12=2012: 16)。想定上の社会的アイデンティティは、社会の基準・秩序に照らして、その人も同じ基準や規範を有しているだろうと期待される像である。それに対して実際の社会的アイデンティティは、その他者が実際に同一化する属性やカテゴリーのことであり、この両者が齟齬を来した時、すなわち想定上の社会的アイデンティティに照らして、実際の社会的アイデンティティが信頼を失う事情のあるものであった場合にスティグマとなるのである。そしてこの齟齬が露呈しないための工夫の一つとして、ゴフマンはパッシングという営為に着目するのである。

ここで、ゴフマンが実際にどのような営為をパッシングとして捉えていたのかをみると、たとえばほとんど失明に近い若者が、恋人とのデートで、目が悪いことを恋人に気づかれないように様々な手立てを講じることがパッシングとして位置づけられている(Goffman 1963: 110=2004: 151)。この場合、目が悪いことを相手に悟られないようにすることが、この若者にとっての達成目標であるのだ。そして、このデートさえ乗り切れば、この若者にとってパッシングは成功として位置づけられるのである。だがこのようなパッシングの見方は、パッシング実践の一部分しか分析できていないとガーフィンケルは主張する。つまりゴフマンのパッシングの定義そのものを再考する必要があるのだ。

(2) ガーフィンケルのパッシング論理

さて、ガーフィンケルは、様々なスティグマを抱える人びとの多様なパッシングを記述したゴフマンとは異なり、有名な「アグネス論文」(Garfinkel 1967=2004)と称される論考のなかで、アグネスという一人の女性を通して、パッシングについての考察を展開している。アグネスは解剖学的には男性の身体をもつ女性である。そして男性としての性器を切除し、女性の性器を人工的に作るための治療における面接の一貫として、ガーフィンケルとのインタビューに応じたのだ⁽³⁾。そのなかで彼女は、当たり前のこととして現実の場面を作り上げているレリバンスのなかで背景化している「男／女であること」という「性別」に対する規範的要請にいかに従ってきたかを語ったのである。そこでガーフィンケルは「自分が選んだ性別で生きていく権利を獲得し、それを確保していく一方で、社会生活において男あるいは女として通用していく際に生ずるかもしれない露見や破滅の可能性に備えること」をパッシングとして定義し(Garfinkel 1967: 118=2004: 237)、それを通してアグネスが何を隠し、また「女性であること」をどのように正当化してきたかを捉えようとした。

社会の性別規範にとって、男性から女性へ、あるいは女性から男性へと、性を移動する

ことは、その規範から外れることを意味する。したがって「自然でごくあたりまえなこととしてのセクシュアリティとは、自然でありかつまたそうあるべき道徳的なこととしてのセクシュアリティ (sexuality as a natural and moral fact of life) を意味する」のである (Garfinkel 1967: 124=2004: 247)。このような見方に同意する彼女にとって、手術によって人工的に作られるヴァギナとは、アグネスがそれを有することの正当性にかかわるものであった。この点を意識しつつ、アグネスのパッシングを詳細にみていこう。

1) ゲームとして分析可能なパッシング

それでは、アグネスはどのように「女性であること」の正当性を確保していたのだろうか。本項では後の議論にとっての比較対象とするために一例だけを取り上げて検討する。あるときアグネスは、会社の採用面接を受けたのであるが、面接試験と同日に身体検査があることをそのときはじめて知らされた。そして尿のサンプルを提出するよう求められたが、そこにあったのは医務室に備え付けられている便器だけだった。だが自らの性器をさわっている時に、医師であれ看護師であれ他者が入ってくるというリスクはなんとしてでも避けなければいけないことだった。そこでいまは尿がでないので、今日中にまたもってくるという約束をして自宅へ帰った。その時、尿検査によって性を判別されるかもしれないということを思いつき、ルームメイトに「いま軽い腎感染にかかっている、それが尿に出ると採用されないかもしれない」と訴えて、代わりに尿を採取してもらった。このようにしてアグネスは、危機的な状況を乗り切ったのである (Garfinkel 1967: 143=2004: 279-80)。

ガーフィンケルは、このような事例をゲームとして分析可能な事例としている。ゲーム分析が可能なパッシングとは、以下のような特徴を有す。(1) プレイヤーは、一定のときが来れば、そのゲームは終わりになるだろうという知識を潜在的に利用できる。(2) もし自分にとって形勢があまりにひどくなれば、そのゲームを「離れたたり」、別のゲームに変えることができる。(3) 「ゲームのなかにいる」ということは、その定義からして、「シリアス」な生活における前提や手続きの一時的な停止を含む。(4) プレイヤーは、ゲームを実際にプレイするための一つの機能としてのみ互いの生活史を与えられ、それがゲームを互いに遂行する際の履歴となる。(5) ゲームにおいて遂行されたプレイは、閉ざされたカプセル化されたエピソードから構成されている。(6) ゲームは成功と失敗が明確に決定可能であり、その結果はめったに再解釈を受けつけないという特徴をもつ。(7) プレイヤーのそれぞれが、ゲームを決定している基本的規則に従うことに専念するかぎり、そうした規則がプレイヤーに首尾一貫性や効率性、すなわち場面場面において合理的で現実的な行為とは何かについての定義を与える。(8) ゲームに用いられる戦略は高度に即興的であり、それが成功するか失敗するかの分かれ道となった条件は、ゲーム中には明確でない場合もある。にもかかわらず、プレイヤーはそのプレイにおける基本的規則を知っており、そうした規則は絶えず変化するゲームの進行やそこで取られた戦略から独立して存在している。……だがまたプレイヤーは、……そうした規則を自分も利用できると想定し、他のプレイヤーもプレイを行うための必須の知識としてそれを利用しているものと想定している。(9) どちらのプレイヤーも、原理的に、そのプレイにおいてもっとも効果的な手は何かということだけを考えて、ゲームを行うことができる (Garfinkel 1967: 140-1=2004: 273-

5)。このようにゲーム的な分析が可能である、ということは、具体的な規則により統制されたゲームであるかのように、現実の行為を分析するということであり、成功や失敗といったことが決定可能であるということだ。

ところが、ガーフィンケルはこのような「ゲームのもつ形式的特性が、データのうちの一部の分析を容易にする一方で、他の部分の分析を妨げる」(Garfinkel 1967: 140=2004: 273)と主張するのである。このようなゲームとして分析できるパッシングは、とりわけゴフマンのパッシング論理に対し、批判的に向けられている⁽⁴⁾。「もしゴフマン流の社会成員を現実の社会に住まわせることによって、現実の社会の特徴を再構成しようとするなら、……構造的な不一致 (structural incongruities) にみまわられてしまうのである」(Garfinkel 1967: 174=2004: 304)。この「構造的な不一致」とはどのようなことなのか、次項で確認しよう。

2) ゲームとして分析すると、構造的な不一致を来たしてしまうパッシング

ガーフィンケルは、ゲームとして分析可能なパッシングに対して、そのような分析では捉えられないパッシングの実践があると指摘している (Garfinkel 1967: 145=2004: 283)。それらは「相互反映性 (reflexivity)」「状況操作のための道具立て (management strategy/devices)」「継続性 (continuity)」という3つの性質によって説明が可能となる。

まず相互反映性については、「秘密の見習い (secret apprentice)」という用語で示されるような場合であり、具体的には、女性なら当然知っているであろうと期待されている料理の仕方やデートでの振る舞いに関して、「それを知っていることがあたりまえのこととみなされている状況において、つまり当然彼女も最初からそれを知っているものとみなされている状況において学ばなければならなかった」(Garfinkel 1967: 147=2004: 286)という事態である。そして「こうした機会は継続的であり、たえまなくいろいろな方向へと展開していくという性格をもっている。……こうした機会においては、『規則』(rule) は、現実の相互作用の過程を通して、実際にその場面に参加し、しかもそこに含まれているリスクを受け入れることによって学ぶしかなかったのである」(Garfinkel 1967: 146=2004: 283)。

ここで、エスノメソドロジーにとって非常に重要な概念である相互反映性への言及がみられる。たとえば、アグネスは「女性であること」を達成するために「彼らと一緒にいるときにレディとして振舞い、またそれだけでなく彼らからどうすればレディのように振舞えるかを学んだ」(Garfinkel 1967: 146=2004: 283-4)という記述である。すなわちその場面の道徳的要請に沿ってパッシングをしながら、同時にその場における道徳的な規則を学んでいるということである。これらから、パッシングはその場面に埋め込まれており、その記述は、その場面そのものの記述と分かちがたく結びついているということがわかる。さらにゲーム的な分析は、実際的な場面や環境を思慮深く、計画的に、効果的に操作する条件としてのルーティン的な側面を見落としてしまっているのである。こうして実際的な環境から切り離されカプセル化されたエピソード的な記述は、パッシングの記述としては不適切であり、ゲームとして分析することが不適切なパッシングと構造的な不一致が生じるのである。

次に「状況操作のための道具立て」とは、「アグネスが、実際の行為過程において、自分の実際的な環境をその関連性の構造をうまく操作することによって、どうにかして統御しようとした」というまさにそのこと」(Garfinkel 1967: 166=2004: 300)を意味している。

たとえば「目立たないこと」という実践がそれである。アグネスによれば、中学や高校では極力目立たないようにし、自分の胸の大きさなど、男性の外見にそぐわないことを隠すために大きめのブラウス風にアレンジしたシャツを着て過ごしたという。このようにシャツを一つの道具として用いて、その場を違和のないように統御したのである。そして、人が当たり前のこととして捉えて背景化されているルーティンを管理・操作することがアグネスにとっての一番の課題だったのである。「ルーティンこそが実際の状況を思慮深く、計画的に、かつ効果的に操作するための1つの条件」(Garfinkel 1967: 174-5=2004: 306)なのである。

またガーフィンケルは次のような比喩を用いている。「日常的に行為をする際、人は水面に浮かんだ氷山の一角にすぎない10分の1の部分合理的に扱うために、水面下に隠された10分の9の部分の疑いのないものとして扱わなければならないのである。そして……この隠れた部分は、彼の行為計画に明らかに関連がありながら、気づかれることさえなく決して疑問にふされない、出来事の背景として扱われるのである⁽⁵⁾」(Garfinkel 1967: 173=2004: 303)。このように、状況が秩序だって成立するために、このような普通の人にとっては自明視されており、気づかれない要素こそが鍵となるのであり、アグネスにとってはこの点を当たり前に達成するために相当な努力をしたのである。

最後に、ガーフィンケルのパッシング論理においては「時間」、とりわけ「継続性」が重要である。つまりアグネスのパッシングをゴフマン的なパッシングである「passed」として言い表すのは不適切であり、したがって「passing」と能動的に表現することが必要なのである(Garfinkel 1967: 167=2004: 301)。ただし、原文では前者は「has passed」と現在完了形で表現されている。このことを鑑みると、「passing」と「passed」の関係は「能動態／受動態」であると同時に「進行形／完了形」としても捉えることで、アグネスのパッシングをより適切に理解できるかもしれない。すなわち完了形で言い表せるということは、パッシングには終わりが設定されており、だからこそパッシングを完了させることができるのに対し、進行形で言い表すということは、終わりが無いということである⁽⁶⁾。

このように、ガーフィンケルはゲームとして分析することが不適切なパッシングの実践を指摘した。そこで指摘されている「構造的な不一致」とは、達成目標の基準といったゲーム的な分析の特徴が、アグネスの事例から導き出される構造にはそもそも組み込まれていないというようなことである。だがアグネスの事例のすべてがゲーム的ではないとみるのは早計にすぎる。あくまで両者は背反的な関係にあるのではないことに注意したい。

3) 「隠すこと」と「普通であること」

前項では、ゲーム的な分析でパッシングを捉えたゴフマン流の見方は、ガーフィンケルにとっては、パッシングの「内実」を捉えることができない見方であり、ゲームとして分析できない「相互反映性」や「状況操作」、「継続性」という点がこれまでのパッシングの分析から抜け落ちていたことを確認した。本項ではそれらを踏まえると、パッシングとは「普通であること」⁽⁷⁾の積極的な自己呈示⁽⁸⁾という営為であるということを示す。

ガーフィンケルによるアグネスのパッシング実践の記述からは、パッシングの典型的な理解である「ステイグマとなり得る情報を隠すこと」という理解だけでは、その内実を把握したことにはならないということがわかる。そこでガーフィンケルは、ゲーム的な分析

手法を批判し、実際のパッシング実践との構造的不一致を指摘したのである。つまりアグネスは「本当は男であることを隠していた」という理解だけでは、パッシング実践を適切に把握したことにはならず、人びとにとって当たり前のもので見なされ、意識されることもない「普通であること」を示すことこそが、パッシングという実践の本質的な特性なのである。そしてそれを達成するには、「隠すこと」をしなければならないが、同時に「普通であること」を呈示するという理解が必要なのである。したがって両者は背反的な関係にあるのではなく、「隠すこと」は「『普通であること』を呈示すること」の一つの差し手であるのである。

(3) ガーフィンケルのゴフマン解釈の妥当性

ここまで、ガーフィンケルのパッシング論理が、ゴフマンのパッシング論理をゲーム的な分析であるとして批判する形で展開されてきたことをみてきた。ところで、このガーフィンケルによるゴフマン解釈は妥当なものなのだろうか。たとえば次の難聴者にかんする記述は、ゲームとして分析することのできないパッシングの要素の一つである「状況操作」として理解できるものである⁽⁹⁾。

ディナーパーティーの席では、(1) 声の大きな人の隣に座ること、(2) もし誰かが直接質問したなら、むせ返るか、咳をするか、しゃっくりをする、(3) 自分自身が会話の主導権を握ること。つまり既に聞いたことのある話を知らないふりをして誰かに話してもらうこと、自分が答えを既に知っていることを質問すること。(Goffman 1963: 127-8=2012: 176)

さらに次のような記述がある。

常人には考えずにできる機械的所作であるものが、信頼を失う事情のある者には周到に管理／操作しなくてはならない問題であるのだ。そういう問題はつねに過去の経験の助けを借りて処理できるものではない。というのはつねに新しい不測の事態が生じて、従来使ってきた秘匿の手だてが不適当なものになってしまうからである。したがって秘密の欠点をもつ人は社会的場面に細心の注意を払い、しかもいろいろの可能的事態を一瞬のうちに見てとらなくてはならないのである。(Goffman 1963: 110=2012: 150)

この一文が示唆しているのは、ルーティン的にパッシングを行うことが不可能な場合があり、パッシングとはその場面と相互反映的に結びつきながらその時その場に応じて達成されるものであるということだ。したがってこの記述は、ゲームで分析することのできない点を指摘していると読める。ここで注意したいのは、この一文に付されている注釈において、「ガーフィンケルに負っている」(Goffman 1963: 110=2012: 265)と書いてあることだ。したがってゴフマンのスティグマ論やパッシングの議論には、ガーフィンケルの影響がみられるのである。そのことを踏まえると、ゴフマンのパッシングに関する議論においても、ゲームとして分析できないパッシングの存在について注意が向けられていたという

こともでき、安直にゴフマン=ゲーム的な分析と見ることには慎重である必要がある。いずれにせよゴフマンの知見がパッシング研究を可能にしたという事実は大きく、これは否定されるものではない。一方ガーフィンケルの功績は、分析の際の視座を明確化し、パッシングをすることとは、その場の秩序や規範と相互反映的に強く結びついており、規範的要請としての「普通であること」を達成する営みであることを提示したことである。ただ分析の視座を明確化するにあたり、ゲーム的な分析というアイデアによって区別したが、仔細に検討してみると、きれいに二分されるというわけではないということには注意が必要であるといえよう。

3. 先行研究におけるガーフィンケルのパッシング論理の位置づけ

事例分析に入る前に、本章では、パッシングに関する先行研究を概観する。とりあげる研究は、いずれも本稿の立場と親和的なものであり、ガーフィンケルのパッシングの論理に言及している数少ない論考である。まずはガーフィンケルのパッシングの論理とエスノメソドロロジーの秩序に対する見方を関連付けて考察した榎田（1991）を、これまでのパッシングの論理では所与とされてきた点に焦点をあてた鶴田（2009）を、それぞれ取り上げる。

（1）非ゲーム的パッシング（榎田論文）

榎田は、ガーフィンケルのパッシング論理を検討したうえで、秩序に対する見方として、規則の非先行性を重要なものと位置づけ、「信頼論文」（Garfinkel 1963）を用いて解説すること、そしてそのためにゲーム的に分析できるパッシングとゲーム的に分析できないパッシングをそれぞれ「ゲーム的パッシング」と「非ゲーム的パッシング」とし、「2種のパッシングを対比的に図式化することを当面の目的とする」（榎田 1991: 80）としている。

この「ゲーム的／非ゲーム的」という区別は、「状況をやり過ごすやり方に関して、それを行為者が前もって知っているのがゲーム分析可能な場合であり、それを行為者が知らないまま状況にたち向かわなければならないのがゲーム分析の無効な場合」（榎田 1991: 80）として対比的に捉えられている。そのうえで「『非ゲーム的パッシング』は、秩序の基本的ルールが、相互反映的に、事後的に共同的に構成されるということがこのように一般的だから」（榎田 1991: 85）「非ゲーム的パッシングが一般性・普遍性をもつものである」（榎田 1991: 84）と主張している。そしてこの点を「信頼論文」を用いて確認している。

しかしながら、「ゲーム的／非ゲーム的」という二分法は前章の最後で指摘したように、ガーフィンケルの主張を単純化しすぎており、どちらが「正しい」というわけでもない。実際のパッシングを理解するために、ゲーム的な分析枠組みで捉えようとする構造的な不一致が生じるがゆえに、ゲーム的な分析枠組みではない見方をするという意味での「適切さ」と、「正しさ」は別である。また場面の記述の仕方には複数あり、そのどれが正しいかどうかは文脈によるといえる。したがって文脈によってはゲーム的な分析枠組みで捉えた方が適切なパッシングもあり、「非ゲーム的パッシング」が一般性や普遍性を持つわけではない。

したがって、榎田論文における前提である「ゲーム的／非ゲーム的」という二分法は、ガーフィンケルのパッシングに対する見方のかなりの部分を捨象してしまっているといえよう。とりわけ「相互反映性」を強調することで、「状況操作」や「継続性」という重要な議論が

わきに追いやられてしまっている。このように「ゲーム的／非ゲーム的」として分析枠組みを背反的に捉えることは、ガーフィンケルの議論の内実を切り詰めてしまうのである。

(2) 性同一性障害者のパッシング (鶴田論文)

鶴田 (2009) はパッシングの実践の出発点において、「従来の記述では、パッシングしようとしている者が、その実践に参入する出発点、すなわち、他者と出合い『まずはあるカテゴリーに属すると見なされる』ことが、見る側の『見る』という活動において、いかに達成されているのかは、考察されてこなかった」(鶴田 2009: 41) と指摘した上で、この所与とされてきた出発点と出発点を達成するための人びとの実践に着目することで、性同一性障害者のパッシングを適切に記述しようと試みている。

鶴田論文で核となるのは、パッシングしている者を見る仕方、「手がかりによる判断」と「一瞥による判断」とにわけて論じていることである。「手がかりによる判断」とは、外見の中の手がかりをもとに、実は普通の外見を持っていないと見抜かれてしまう判断のされ方である。一方「一瞥による判断」は、見て即座に男／女であると判断されることである。したがって、スティグマ保有者は、「手がかりによる判断」をされないよう様々なワークを行いながら、「一瞥による判断」によって端的に理解されることに指向しているということになる。ところが、ゴフマンにせよガーフィンケルにせよ、この「一瞥による判断」によって理解されるというとき、既に「普通の外見」であることが達成されているという前提のもとに論が進んでいると指摘する。鶴田は、このような「普通の外見」を容易に達成することができない状況で、この前提としてある「普通 (の男／女) であること」がいかにして達成されているかということに焦点を当てるのである。

このことは本稿における「普通であること」の呈示実践としてパッシングを捉えることとも関わりがある、重要な視座である。その意味で鶴田の主張である「一瞥による判断」をしてもらうことと本稿での主張である「普通であること」を呈示することによって普通であると判断してもらうこととはほぼ重なり合うが、本稿とは分析の力点が異なる。つまり鶴田は、パッシングの参入点において行われている実践に焦点を当てたのに対し、本稿ではパッシングそのものの論理を検討するものである。とはいえ、鶴田の指摘は、パッシングという営為を記述し、理解するに際して、従来の研究が見過ぎてきた部分に焦点を当てたという意味で非常に意義のある研究であることは間違いない。同時に、鶴田の分析においても「見る／見られる」という行為のヴァリエーションのあり方に、「相互反映性」や「状況操作」を見出すことができる。そして鶴田の指摘する参入点を達成してはじめて「継続性」が確保されるのである。だがパッシングは参入点を乗り越えたあとも、それを維持し、生活の全般にわたって達成し続けなくてはならない。このことを4章で具体的な事例から検討する。

ここまで、本論の立場と親和的な2つの先行研究を検討してきたが、檜田論文とは「ゲーム／非ゲーム」という二分法についての解釈が異なり、鶴田論文とは分析の力点が異なっていた。本稿では、これらの論文で切り詰められてしまった点を含めて、自明視され背景化してしまっている当たり前のことこそが、スティグマ保有者にとってパッシングをすることで達成されるべき課題であるということ、ガーフィンケルの考えを再検討する形で示した。そしてこれまでのパッシング研究において十分顧みられなかったガーフィンケルの指

摘を改めて取り上げることによってその意義を明確にし、その有用性を示すものである。

4. ゲームとして分析できない事例としての摂食障害者のパッシング

本章では、これまで述べてきた点を、具体的なデータを用いて検討する。なぜならパッシングとは、まずもってスティグマを保有する本人にとっての問題だからであり、彼／彼女らの実践の中に埋め込まれている以上、それを通して考える必要があるからだ。

さて、本章ではインタビューで語られたパッシングの経験を見ていくことで、ガーフィニケルのパッシングの論理の妥当性を例証する。本章で取り上げるのは、摂食障害と強迫性障害を抱える30代の女性患者、吉田さんである⁽¹⁰⁾。吉田さんの語りを分析するにあたって、摂食障害者であるという文脈は大きな意味をもっている。吉田さんの摂食障害は主に拒食、すなわち食事をとらないことが病的なレベルである、ということである。したがって人前で食べないという振る舞いによって、スティグマが特定されるおそれがある。同時に、日常的に摂取する食事量が少ないために、半ば栄養失調のような状態になり、外見からして非常に細身であり、そのこともスティグマを特定する際の1つの指標になり得るという点も、摂食障害者のパッシングを検討する上では重要な意味をもってくる⁽¹¹⁾。

次の場面は、吉田さんが〈常人〉(the normals)との関わりに自ら積極的に参加した経験が語られている。こうした関わりを持つきっかけとなったのはインターネット上のSNSでのことで、いわば「オフ会」のような形で、男女合わせて100人ほどの規模で集まり、その後10人ほどのグループに分かれていったという。その際自らが摂食障害者であることを言わなかったと話した後で、調査者が、更に突っ込んだ問いを投げかけているところである。

調査者：そういったノーマルな人に対して、言えないんですか、それとも言わないようにしているんですか？

吉田：言えないと言わない？両方かな。言えないし、言わないですね。

調査者：理由ってありますか？

吉田：理由は、なんか、一つは、なんて言って良いか分からない。さっきも病名が良く分からなくて。摂食障害って言われてるけれど、摂食障害って過食とかも入るじゃないですか。でも私は過食はなくて。ま、吐くのはあるんですけど。過食嘔吐じゃないしな、と思って。拒食で吐いてる場合はなんて言うんだろうとか。説明が難しいんですよ。うーん。後やっぱり、変な心配をされる、心配されるのが嫌です。(IV20140417)

まず、調査者が〈常人〉を《ノーマルな人》と置き直したうえで、自分の疾患についての情報を言えないのか (cannot)、それとも言わないのか (will not) どちらであるのかを尋ねている。それに対して吉田さんは、両方であるとし、自らの摂食障害という診断が、自らの症状に正確に対応しておらず、そのことにより自らの病状をなんと説明したらよいか分からないこと、そして心配されることの2つを理由としてあげている。つまりここでは、摂食障害を隠すことと、変な心配をされることを避けたいということが語られている。そして《一番つらかったのはでも、うーん、無理矢理食べる、食べなきゃいけない

たこと、あわせて。食べたくない時でも、まったく食べないとやっぱ変だし。それがつらかったです」とその経験を振り返っている。ここまではゲーム的な分析でも説明ができるといえよう。だが、更に分析してみると、ゲーム的な分析では捉えられない側面があることがわかるのである。

この〈常人〉とのかかわりの事例では、飲み会の席で「普通の人」として振舞いながら、他の人たちからどうすれば「普通の人」として振舞えるかを学んでいたということが推察される。つまり他者に対してパッシングをしながら、同時に、他者からその場において「普通であること」を学んでいたということだ。ここでその根拠をあげよう。吉田さんとのインタビューでは誰かと一緒に食べることができず、家族であっても同様に、いつも食事は自室において1人で食べているという。その理由として、「食べ方」をあげていた。

一緒にご飯とか食べてて。食べてるけど、それを誤魔化すようにして、のがはじまりなんですよ。なんか、家族とかでご飯食べてて、口の中に入れるから、食べてるって見られるじゃないですか。こっそり出すっていう。相手に食べてるんだよっていうのを安心させるというのもあるけど、でも出してるっていうのもやってて。
(IV20150604)

このように小食であることを親から心配され、親の前では食べるふりをしてその心配を払拭しようとしていたことが《くせ》のようなものになったという。つまり吉田さんにとって、人前で食べるということそのものが大きなリスクであったということがわかる。したがって《普通にみんなが1人前食べてて、私は、どのくらい、3分の1くらい?》としても、やっぱ変じゃ、不自然じゃないですか。で病気は隠してるから。うーん、どんだけ小食なんだよって思われたし、と思った》という語りは、《3分の1くらい》といった食事の量が問題なのではないということもわかる。吉田さんにとってはまずもって、人前で食べるという、自明視され背景化されていることが課題だったのである。こうして先のパッシングのつらさの語りは、その場における「普通であること」を達成するために、リスクを引き受けたうえで他者と《あわせて》無理やり食べたと理解できる。つまり「食べない」ということが、《変だし》《不自然》と述べられているようにその場にとって不適切であり、そのことが手掛かりとなって、摂食障害であることが判明したり、心配をされる怖れがあったがために、その場にとって適切なこと、すなわち「食べること」を無理やりしたと解釈できる。そしてこの無理やり食べることは、「普通の人」として見られるための「状況操作」でもあるのだ。

また事前に食べなければいけないことがわかっていたなら、そのような集まりにはそもそも参加しなかったのではないか。つまり食べるという状況を予想していなかったか、あるいは《出されたものは全部食べなきゃいけないみたいな感覚の人がいて、そりゃそうなんだけど》というように、事前の予想に反して皆が普通に1人前を食べていたことに当惑したと捉えることは強引な解釈とはいえないだろう。このように吉田さんは、参加してから予期せず《普通にみんなが1人前食べて》いるという規則の非先行的な状況に出くわし、その場における適切性を相互反映的に把握したうえで仕方なく《あわせて》無理やり食べたと解釈できる。そして同時に、ガーフィンケルがいうように、その場における「規則」

(rule) を学ぶには、「食べる」というリスクを引き受けなければならなかったのである。

さらに吉田さんに話を聞いてみると、食べること以外にも「学校生活の思い出」といった生活歴を共有できない苦しさがあり、結果としてこのグループと関わるのをやめてしまったという。吉田さんは、中学を病院に併設されている院内学級で過ごし、高校は通信制だった。したがって、他者が当たり前のこととして捉えている学校生活の話は共有できなかったのである。この「学校生活の思い出」のような話題は、事前に予測ができないものであり、しかし自明なこととしてその場で共有されていたものである。

ここまでをまとめると、吉田さんは、普通の社会成員がもっている「食べること」や「学校生活の思い出」といった自明視された背景を有しておらず、しかしこれらの点を統御しなければならなかったのである。そしてついにこれらをルーティン化することができず、関わりから撤退したのである⁽¹²⁾。すなわち、相互反映的にパッシングをしながらその場における「食べる」という規範的要請に従うことが苦しく、その場の状況进行操作することが思うようにいかずに継続できなかったからこそ、その場から離れるという選択をしたのである。だが、パッシングは「たえない展開を伴いながら継続していく (being continuous and developmental)」(Garfinkel 1967: 149=2004: 289) 特質を持つものであり、複数の社会的場面が織り成す社会に生きている限り、この場面から離れたからといって、吉田さんにとってパッシングとは終わることのない実践なのである。以上のように、吉田さんのパッシングを理解するには、ゲーム的な分析枠組みでは容易には理解しがたい側面があるといえよう。

5. まとめ

以上、ガーフィンケルが指摘したパッシングの分析枠組みに関する議論をおいながら、具体的なデータを検討することを通して、ゲームとして分析するには不適切なパッシングの論理の有用性を示してきた。そして従来の見方である「隠す」という意味でのパッシングは、「普通であること」を呈示するという意味でのパッシングの一つの差し手であり、後者は前者を包摂する関係にあることから、「普通である」ことを呈示することもパッシングであるという知見は、これまでのパッシングの理解を拡張するものである。またパッシングをすることによってスティグマ保有者は何を達成していたのかという点に着目することにより、パッシングとは複雑なことを同時に成し遂げていく実践であることが明らかとなった。とりわけ「相互反映性」や「状況操作」、「継続性」という視点を導入することにより、スティグマを「隠す」ということに加えて、あらかじめ何が適切であるかを予期できない状況において、その場における適切性を他者から学び、同時に状況を少しでもルーティン化できるように様々な手立てを用いて実践的な環境をつくっていき、「普通であること」を提示し続けるということがパッシングという営為であったことを示すことができた。このような視点を取ることで、当たり前とみなされていることを自然に達成するということがスティグマ保有者にとっての課題であるということがわかる。

併せて、エスノメソドロジーの立ち上げにおいて重要な役割を果たしたアグネス論文を検討することで、そのエッセンスを再確認できた。アグネス論文が収録されている『*Studies in Ethnomethodology*』が刊行されて50年経つが、その意義は今日においても失われてはいない。その出発点を再確認することで今後のパッシング研究に資するものがあれば、本

稿の目的は達成されたことになる。

【謝辞】

執筆にあたり、調査にご協力頂いた方々、草稿の報告の機会を設けてくださった社会言語研究会の皆さま、一橋ミクロ社会学研究会の皆さまに感謝いたします。そして、査読者の先生方、および檉田美雄先生から貴重なコメントを頂いたことに感謝申し上げます。なお本稿は日本学術振興会特別研究員奨励費の成果の一部です。

【注】

- (1) たとえば石川 (2003)、出口 (2004) などがあげられる。しかし、ガーフィンケルのゴフマンに対する指摘にもかかわらず、両論文ともガーフィンケルに触れることなく、ゴフマンのパッシングの論理に無批判に依拠している。
- (2) 本稿における引用文は原文と訳文と照らし合わせ、必要に応じて訳文を修正している。
- (3) アグネスのインタビューは、自らの望む性になるために必要な医学的処置が必要かどうかを判断する医療面接におけるものであった。この文脈を踏まえると、アグネスはあくまで医学的処置を受けるための正当化を行っており、その正当化のための「普通 (の女性) であること」を呈示する実践だったのではないかという見方もあろう。しかし実はこのインタビューそのものがアグネスのガーフィンケルたちに対する一つのパッシング実践であったのだ。したがって、アグネスの語りの信憑性や真偽のほどは、パッシング実践であると捉えることで問題ではなくなる。
- (4) ここで述べたゲーム的な要素に着目して、ゴフマンとガーフィンケルの違いを論じたものとして Maynard (1991) がある。
- (5) この点は「契約の非契約的要素」と呼ばれる。すなわち、実際に契約を有効なものとするのは、述べられている具体的な契約条項ではなく、契約者を拘束している自明とされ、背景に退いている条項なのである。
- (6) ここでいう「時間」とは、時計で計れるものではなく、「内的時間」(inner time) であることに注意したい。そしてこの内的時間が、状況の経過や予期を構造化する行為それ自体の関数 (function) なのである。(Garfinkel 1967: 166=2004: 300)
- (7) 本稿において「普通であること」とは、「その場面にふさわしいとされるカテゴリーに属すると見なされること」を意味する。
- (8) 自己呈示は「普通であること」を呈示する営為にだけいえることではなく、既に Goffman (1967=2002) はパッシングのような営為を敬意表現の一つである回避儀礼 (avoidance ritual) として捉えている。したがって隠すことも自己呈示の一種である。
- (9) もっともこの例は、ゴフマンによればカヴァリング (covering) として分類されている。カヴァリングとは、目に見えるスティグマを操作することであり、パッシングは不可視なスティグマを操作することである。だがそもそも両者を区別すること自体難しいように思われるし、仮にその区分にしたがったとしても、この事例における難聴者が目に見えるスティグマを有していると言い得るかどうかは微妙である。むしろスティグマを可視化させないためにパッシングをしているという理解が適切ないように思われる。そのためこの事例をパッシングの一つの実践のあり様として扱う。
- (10) 本稿における事例は仮名であり、インタビューデータからの引用はIVと記し、それに続けてデータ収集をした年月日を示した。語りを本文で引用する際は《》でくくる。
- (11) 本稿における分析において、外見に関する考察は省くが、夏であっても長袖を着たりして病的に痩せている部位を見せないことで「状況操作」をしていたと語っている。
- (12) ここで、パッシングをすることをやめ、場面から撤退したという事実から、この事例が、ゲームとして分析することが不適切なパッシングの特徴である継続性に欠けているとみることが、ガーフィンケル

の主張を捉え損なっていることになる。第2章第2節でも述べたように、継続性というのは内的時間を指しており、単に時計で計れる時間のことを指しているのではない。注(6)も参照のこと。

【文献】

- 出口泰靖, 2004, 「『呆け』たら私はどうなるのか? 何を思うのか?」山田富秋編『老いと障害の質的社会学——フィールドワークから』世界思想社, 155-83.
- Garfinkel, Harold, 1963, "A Conception of and Experiments with 'Trust' as a Condition of Stable Concerned Actions," in O. J. Harvey ed., *Motivation and Social Interaction*, New York: Ronald Press, 187-238.)
- , 1967, "Passing and the Managed Achievement of Sex Status in an 'Intersexed' Person Part I an Abridged Version," *Studies in Ethnomethodology*, New Jersey: Prentice-Hall, 116-85. (= [1987] 2004, 山田富秋・好井裕明・山崎敬一抄訳「アグネス、彼女はいかにして女になり続けたか——ある両性の人間としての通過作業とその社会的地位の操作的達成」『エスノメソドロジー——社会学的思考の解体』せりか書房, 233-322.)
- Goffman, Erving, 1963, *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*, New Jersey: Prentice-Hall. (= [1970] 2001, 石黒毅訳『スティグマの社会学——烙印を押されたアイデンティティ』せりか書房.)
- , 1967, *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*, New York: Anchor Books, Doubleday and Company Inc. (= 2002, 浅野敏夫訳『儀礼としての相互行為——対面行動の社会学』法政大学出版局.)
- 石川良子, 2003, 「パッシングとしての〈ひきこもり〉」『ソシオロジ』48(2): 39-55.
- 樫田美雄, 1991, 「アグネス論文における〈非ゲーム的パッシング〉の意味——エスノメソドロジーの現象理解についての若干の考察」『年報筑波社会学』3: 74-98.
- Maynard, Douglas W., 1991, "Goffman, Garfinkel and Games," *Sociological Theory*, 9(2): 277-9.
- 鶴田幸恵, 2009, 『性同一性障害のエスノグラフィ——性現象の社会学』ハーベスト社.

(一橋大学大学院社会学研究科博士後期課程 yiu69705@gmail.com)

“Passing” as Displaying “Normalcy”: Re-examining Garfinkel’s “Passing” Logic

KAWAMURA Yuki

This reconsiders the works of Garfinkel who conceptualized ethnomethodology and his logic of “passing” while seeking to clarify the realities of “passing” that the game model cannot fully explain. According to Garfinkel, there are aspects of the realities of “passing” that cannot be fully explained by Goffman’s logic of “passing” based on a game model. These aspects are reflexivity or situational manipulation and continuity.

The type of “passing” where the game model applies has episodic character, preplanning, and reliance upon instrumental knowledge of rules, whereas “passing” in a practical sense, i.e., the challenge of achieving the very ordinary, being self-evident to people, and blending into the background routine is something that game model cannot address.

Reconsidering the issue and taking this into consideration, it becomes clear when applying Garfinkel’s logic on “passing” that while it is possible to analyze “passing” in a game model, the first task for those undergoing “passing” is to achieve “normalcy,” be self-evident, and blend into the background. After confirming the structural incongruities between these two logics, I demonstrate the meaning of Garfinkel’s analysis through a case study. In doing so, I reevaluate “the paper of Agnes,” that played an important role in the founding of ethnomethodology and confirm its significance.

Key words: Passing, Ethnomethodology, Stigma