

## 画像をめぐる相互行為の理解について： マンガにおける日常的光景の理解可能性を中心に

是 永 論

### はじめに

本論は、エスノメソドロロジーの立場から、マンガを中心とした画像上に見られる相互行為を分析的に記述することを通じて、日常的な相互行為を理解ないし達成する際に、われわれが用いている概念の結びつき（前田 [2007a]）を明らかにすることを目的としている。簡単にいえば、マンガの中で行われている人物どうしの相互行為を読み解くことを通じて、私たちが普段日常行なっている「やりとり」に関する理解の成り立ち（とそれにまつわる概念的なはたらき）を明らかにすることである。

このことは、同時に、マンガが表現上の特徴として持っているような、マンガを読むという行為の基層的な側面に注目することになるが、ここで目指されているのはマンガ一般に見られる表現上の特徴やその解釈原理などといったものを統一に示すことではなく、あくまでマンガという画像上の表現を「通じた」、日常的な行為を理解する際の手続きの記述である。

筆者はすでに主に広告を中心とした画像について、このような理解の手続きを、広告メディアにおける表現上の特徴とともに明らかにしてきた（是永 [2007]、是永 [印刷中]）。そこでは、ある一組の「人物像」についての、サイズの大小の表示という一定の手続きにそって、「成員カテゴリー化装置」（小宮 [2007b]）という概念の適応規則が実践されることによって、その人物像が例えば「親子」であるという理解が生じてくることが

明らかにされた。

このとき、「サイズの大小の表示」が画像として行なわれることで、そうした実践が短時間に簡便な形で行なうことができるがゆえに、結果的にそもそもそれが「画像」であり、さらに「広告」であるというメディア上の表現としての特徴を示すことにはなった。しかし、このような「サイズの大小」という手続きについては、それが実際は「人物」であることはおろか、ときには「クジラの親子」（是永 [印刷中]）であったり、さらには「キノコやチーズの親子」について行なわれることで、いわゆる画像としての「バーチャル／メディア」の世界に対応する「日常／現実」世界の参照という、単純な二分法での対応関係だけで考えることの困難さも同時に示された。簡単にいえば、私たちは確かに「チーズの親子」というものが現実にはあり得ないことは知っているし、だからこそ、そう言われたときに、それがメディア表現上のもの、すなわち架空のものであることを理解する。しかし、たとえチーズであっても、「親子」とされたものそれぞれが維持する関係自体については、たとえ「チーズの親子」という存在そのものが現実にはあり得なくとも（あるいはそのような物語を知らないまま告げられたとしても）、「親子」という概念として理解することは可能である<sup>1)</sup>。なぜなら、私たちはそのような概念の適応規則を（成員カテゴリー化装置として）日常的に実践しており、それを実際にメディア表現についても行なっているからである。本論が見ていこうとするものも、あくまでマンガを読むことにと

なう、こうした概念の日常的な実践（を通じた理解）なのである。

したがって、ここで注意しなければならないのは、単純に何らかの「現実性」（現実の反映／あり得ること）をマンガの中に「発見する」こと<sup>2)</sup>が本論の目的ではないということだ。そのような「発見」は、たとえば、マンガがしばしば「くだらないもの」として理解される根拠となってきた、「マンガは非現実的なものである」といった言い方に抗しながら、マンガ独自の「リアリズム」を指摘する、といった営みについて指摘される。あるいは、個々の作品内容の中に「時代性」や「社会（あるいは大衆）意識」というものを「発見する」ことも、このような「現実性」に類するものだろう。

以上は「マンガを社会学する」という営みに関係するものでもあるので、以降では、まず従来の「マンガの社会学」および「メディア社会学」との関係を整理する意味で、この点について見ていくことにする。

## マンガとしての「わかりやすさ」

ここで「マンガを社会学する」ことについて、

マンガ論を含む従来の論考すべてを検討した上でさらに定義することは本論の目的ではないし、その余裕もないので、ここでは同名のタイトルを冠した萩野における定義（萩野 [2005]）にしたがって、「読者がいかにマンガを読んできたか」という、「読書行為」（萩野 [2005: 137]）を問題とすることとしたい。

萩野における「読書行為」という課題について、「誰のためのマンガ社会学」と題して、「私自身は、いったいどのようなマンガ読者なのか？」という形で引き取りながら、「行為の次元」で考察を試みている石田によれば、「マンガというメディアが「分かりやすいもの」と考えられているがゆえに、マンガ読者は同じような存在として前提されがちであった」（石田 [2005: 158-159]）という。すなわち、マンガを読むことが「誰」によって行為されているかということが、従来は一元化された形で想定されており、その一元化の根拠となるのがマンガを読むことこの「わかりやすさ」となる。この「わかりやすさ」、つまり誰にでも読めるものとしてマンガを想定することに反論する石田は、村上知彦による「プロ／アマチュアの読者」というカテゴリーを引用し（石田 [2005: 162]、図1を参照）それがマンガにまつ

図1 表1 村上 [1998] によるマンガ読者の二類型（石田 [2005] より）

|              | プロの読者                              | アマチュアの読者  |
|--------------|------------------------------------|---|
| マンガを読む次元     | マンガ自体を楽しむ<br>マンガを読む能力がある           | マンガ自体を読まない人も含む<br>マンガの読み方を知らない                      |
| マンガに関する情報の次元 | 特定分野に専門化する<br>特定雑誌のみ読む<br>特定作家のみ読む | 作品を発見することを放棄する<br>世間の話題として知っている<br>消費される情報アイテムとして扱う |
| マンガを語る次元     | （職業的に）語る                           | 情報としてマンガを語る   |
| 典型的なイメージ     | 現役のマンガ読者<br>少年少女マンガ読者<br>マンガマニア    | 情報として読む高校生たち<br>単なるマンガファン                           |

※表は石田佐恵子が作成

わる制作や消費・流通という社会制度に関連することを指摘している。その上で、石田はこのような「読者論」に対して独自に「エンコーディング／デコーディングモデル」を図式的に応用し、①制作者②テキスト③オーディエンス（読者）の3次元における、それぞれの「意味生成」の交渉を多様な形で問題化することを提示している。

ここでひとまずこのような図式を引き取り、石田のいう多様な「マンガを語る次元」としてマンガ評論やマンガに関する社会的な言説を見た<sup>3)</sup>場合、「〈マンガ表現論〉」という一つのジャンルが浮かび上がってくる。この言説の流れを整理した瓜生によれば、〈マンガ表現論〉とは、「マンガ家」すなわち制作者である夏目房之助によって標榜された、「マンガを描き—読むときにわれわれが依拠しているマンガの約束事＝文法の解説」をめざすものとされる（瓜生 [2000]）。これは先にみた「現実性」の議論と同様に、マンガを「いきなり」、「大衆社会の動向や大衆の反映像に読みかえてしまう」（夏目のことば、瓜生 [2000: 128] より引用）、すなわち「反映論」に抗して、「マンガがいかにしてマンガなのか」という理解の次元を、実際に作品上に表れているコマ割りや描線に即して記述することを目的としていたと見ることが出来る。この意味では、後に本論で提出されるような、コマや吹き出し、マンガの記号などを分析するアプローチ自体がそのような目的を持つように見られるが、ここではそうした目的もまた、あくまでそのような言説上の特徴として扱うこととして、瓜生の整理にしたがえば、その目的についてこの言説としての〈マンガ表現論〉は「失敗」と評されている。

やや込み入った話なので、少し敷衍しながら説明すると、1970年代以前のマンガ評論は、大衆のもつ「共同性」（鶴見俊輔による「限界芸術論」）や、「身体性」（石子順による劇画分析）などをマンガの中に読み込むなど、ある意味で「反映論」として、読者の立場を不在なものにしていたという。これに対して、80年代以降のマンガ

批評は、マンガ読者としての「〈わたし〉」を特権化するとともに、その〈わたし〉の感覚への絶対的な信頼を基盤としていた。この〈わたし〉を繰りこんだ「マンガ読者」の存在を前提として成立したのが〈マンガ表現論〉であるという。この「信頼」について、瓜生は次のように表す。

「マンガの特殊性など、「一目見りゃわかる」のであり、外在的な分析概念など使わなくともマンガのマンガたる所以は説明できるのだ」（瓜生 [2000: 134]）

しかしながら、つづけて瓜生によれば、このような「〈わたし〉語り」をドミナントとした〈マンガ表現論〉は、結局は時代体験といった、表現に対して外在的なものを「棚上げ」（瓜生 [2000: 136]）し、共時的・通時的な意味の成立を「外側から」見なかったために「失敗」することとなったという。

この議論を先の表現とともに、あえて読書行為の方に引き取ってみれば、人々がマンガをマンガとして読めることは、「一目見りゃわかる」、つまり読者にとっての「わかりやすさ」に還元されることになるだろう。ここでようやく、マンガの読者論を必要とする石田らの問題意識に返って考えることができる。さらにこの表現を石田に従って、「エンコーディング／デコーディングモデルの応用」の問題として平易に言ってしまうと、〈マンガ表現論〉を含む従来のマンガ論の「失敗」とは、マンガという読書行為におけるエンコーディング／デコーディング過程を、その「わかりやすさ」に「ただ乗り」した形で、「一目見りゃわかる」ものとして未分化にし、さらにその「意味生成過程」について、その「外側」にある社会構造とともに等閑視したために生じていたといえる。逆にいえば、こうした「わかりやすさ」に埋没せず、〈わたし〉という一人の読者としては経験しえない、社会構造にしたがった読みの過程における多様性／多義性（読みの多義性）を見ること、すな

わち個々の読者において見えないものを見ることに石田らの「マンガ社会学」としての読者行為論が求められているように見受けられる。

しかし、このような図式による「読みの多義性」といった議論もまた、このような理論的抽象化の中で、「誰のため」という部分を失っている可能性がある。エスノメソドロジーの立場からこの「エンコーディング／デコーディングモデル」を批判したシャロックらによれば、このような図式化は「構造－エージェンシー問題（structure-agency problematic）」（Sharrock and Coleman [1999]）として、「読書行為」といった実際の社会的行為の作動、すなわちエージェンシーを社会構造からあらかじめ切り離したうえで、理論としての社会構造と、行為者による「生きられた現実（live realities）」との関係が「でっちあげられる（fudged）」ことで成り立っており、「メディア社会学（media studies）」というものの自体もその限りにおいて機能するという。シャロックらは、モーレイらによる有名な「ネイション・ワイド」というオーディエンス研究を実際に取り上げ、モーレイらが「ネイション・ワイド」という一つの番組についての人々の「解釈」が、社会階級にしたがって異なることを明らかにしたのに対して、その研究において「解釈」として扱われている、人々のインタビューに対する返答（response）がそれぞれにおいて異なっていることや、そして、人々がそれぞれの社会構造に従った「解釈コード（interpretive code）」なるものを持っていることを、それらの人々がそれぞれに異なった社会空間（社会構造）にいることだけをもって示すのは、不十分であることを指摘する。

つまり、このように「解釈」の多義性としての理論的な「精度」を高めたからといって、そのような構造上の多義性が、現実において〈わたし〉の解釈が「読書行為」として社会的に実践されることに、あるいは読者インタビューへの返答として行為される言明に、それこそ「いきなり」結びつくという保証はない。むしろ、このような「多

義性」による抽象化は、実際に「読書行為」にたずさわる人々を「社会理論」の中で矮小化したうえで、エスノメソドロジーでいう「判断力喪失者」（水川 [2007]）としてみることもつながる。実際のところ、読者が「大衆」などとしての「同じような存在」であるかどうかとは無関係に、多くの人がマンガについて「一目見りゃわかる」ことを日常的に経験しているのは事実であり、むしろこの「わかる」という行為そのものから出発することが、もし「マンガの社会学」として、マンガを読むという「読書行為」に社会学者が「最も大きな関心を払う」（荻野 [2005: 137]）べきものとするのであれば、まず必要なことではないだろうか。

そのためには、ひとまず人々がマンガを「わかる」ことにともなう、その実践的な手続きを、それぞれの経験について明らかにすることが必要となる。本論が、マンガをひとまずメディア研究として社会的に分析するのではなく、あくまでマンガという画像上の表現を「通じた」、日常的な行為を理解する際の手続きの記述を目指すことの根拠は、まさにここにある。

## 「ヴィジュアル」としての「わかりやすさ」

マンガ上の表現を考察対象とする上で、もう一つ指摘しておかなければならないのは、それが「画像」という、いわゆる視覚的なもの（ヴィジュアル）として経験される点である。ここにおいて、社会的な画像（映像）分析として「唯一の導き手であった」（安川 [2002: 16]）、記号論との関連を示す必要があるが、「映像社会学」についての議論を整理した安川のことばによって結論を先取りすれば、「映像を分析対象にする”こうした議論において、しかし映像は二義的であり、とりわけ映像を見る／受け取るという営み自体が自明視されている」（安川 [2002: 21]、強調は筆者）のである。安川は、このような自明的な態度において、「映像の読解を文化なりイデオロギー

なりに還元してしまうことは、結局のところ発想を“seeing is believing”に封じ込めてしまう」ことを指摘し、そこから「視覚」の社会学への展開を主張している。ここでまさに“seeing is believing”という表現において示されているように、このような自明性の根拠が、安川が別に指摘しているように（安川 [1998]）、ヴィジュアル（視覚）としての「わかりやすさ」に求められる例はこの限りではない。

しかしながら、ここで問題にしたいのは、同時に安川のいう、「日常の私たちが、その時々特定の機会において、一瞥して映像を“わかる”」（安川 [2002: 21]）、本論の文脈でいうならば「一目見りゃわかる」という点である。このことは必ずしも「視覚的であること」に全面的に還元されるわけではないだろう。なぜなら、ここでいう視覚を、いわゆる「視覚的情報」として受け取ることとするならば、「一目」ということは、ある意味で十分に「情報」を受け取っていない、と見ることもできるからである。もちろん、このような行為についても、いわゆる生理的なものとして「視覚的情報」を使っていないわけではない、逆に社会的には「視覚的であること」自体の意味もまた、単純に「情報」に還元されるわけではないので、「視覚的」という言い方が完全に不適切であるとは言えないまでも、実際に社会的に行為されているものとしての「一目見りゃわかる」という現象を、「視覚的なもの」という区分に全面的に落とし込んでしまうこと（切り分けてしまうこと）には慎重になる必要がある<sup>4)</sup>。

むしろここにおいて、見るべきなのは、「一目見りゃわかる」ということが実際の経験として社会的に実践されていること、そのことであろう。サドナウは社会的な場面において人々が相互に観察を行なうことに関して、まさに「一目見てわかること（make out at a glance）」自体を、社会的な記述の対象とし、それを「グランス（glance）」という用語で表している（Sudnow [1972]）。たとえば私たちは、目の間で人々が密

集する状態を一目見て「この人たちは行列をしている」とわかったり、あるいは満員電車の密集の中で、すぐ目の前にいる見知らぬ人については「一目見てわかる」以上に見ることはしなかったりする。さらに、このような行為は、「街なか（street）を歩く」といったほかの社会的行為にも結びついており、「一目見てわかる」ことによって、人々はお互いに相手の存在を観察しながら歩みを進め続けることができるのである（Francis and Hester [2004: 5章]）。

そして、サドナウ自身やマクベス（Macbeth [1999]）が指摘しているように、こうしたグランスは、ビデオ映像や写真の撮影といった社会的な行為としての画像にもかかわっており、通常われわれは画像を撮るときにそれが「一目（一回）でわかる」ような場面をデザインして選択するし、逆に写真を見るときはそのようなグランスにかなったデザインを優先的に要求することができる。

そこからさらに、見るべきなのは、この「一目でわかる」ような日常的な光景の理解が、社会的に実践されることが、一定の概念の結びつきによってもたらされている点である。逆にいえば、このような概念の結びつきが、進行中の状況そのものを記述し、状況が作り出す指し手となるから（前田 [2007b]）こそ、社会的な行為が一定の形で実践されることになる。たとえば、人々の密集という状況が「行列」と記述されれば、次に「後ろに並ぶ」や「進む」といった概念が生じ、それによって行為が進行するが、逆に同じような密集が満員電車の中で見られる時は、それが必ずしも「行列」として「進む」ものとしては理解されないのである。

このようなグランスによる理解に類するものとして、「日常的光景の理解可能性（intelligibility of the scenic life-world）」を考察対象としたジェイユシは、映像の理解について考える際に、記号論などの理論化が、このような日常的光景の理解可能性と映像の理解の関係を等閑視してきたことを問題にする（Jayyusi [1988]）とともに、逆に

その関係を利用することで、このような「一目でわかる」理解が、映像理解において持つ積極的な位置づけを次のように見出している (Macbeth [1999])。

「われわれの映像テキストに関する理解は、日常活動の構造についての知識と、実践的な合理性 (practical reasoning) それぞれに依存して (trade off) いる」 (Jayyusi [1991: 289])。

一方で、さらにジェイユシは、そのような理解が、画像を理解する行為のすべてではなく、同時にさまざまな形で画像を「見ること」の方向性 (志向) に開かれていることを、報道写真を分析しながら次のように示している (Jayyusi [1991]、前田 [2007b])。

「ある男性が石造りの建造物にハンマーを打ち下ろしている」写真があるとき、われわれは「ハンマー」という概念から、そこに「壊す」という一連の行為が連続していることを、日常的光景の可能性で理解する。同時に、その写真が「…冷戦の主要な象徴であり続けた壁が、あつという間にもろくも崩れ去った…」などの「説明文」とともに「報道写真」として提示されることで、その光景がまさに「注目すべき光景」であることを理解するのである。

ジェイユシにしたがえば、このとき、この理解の成立を「説明文」という文字と映像に切り分けて理解するのは適切ではない。それぞれは相互に依存しあいながら一定の社会的文脈を構成しており、その全体構成の中で理解という行為が行われると考えるべきなのである (Jayyusi [1991])。

したがって、少なくともこの写真を理解するという行為を記述するとき、「冷戦」などの外在的な社会的知識に切り分けることに積極的な意味はなく、むしろ記述されるべきなのは、「視覚的なもの」という記述とは別の、このような理解を作り出すための、さらには、その理解の社会的な文脈を作りだすための、それぞれの手続き (指し手) そのものなのである。

この手続きの一つが「成員カテゴリー装置」な

のであり、筆者が広告において示した「サイズの大小」とは、まさに「一目でわかる」形でその装置を起動させる手続きの一部をなしていた。同時にこのとき、「一目でわかる」という理解を展開させることにおいて、まず「広告」としての「短時間に簡便な形で情報を伝える」という目的については、ある対象を「親子」というカテゴリー概念として見ることをサイズの大小で示し、さらにその見え方がひとつの概念で済む場合はそれ以上のカテゴリー概念で記述しないという意味で、「多義的な解釈」をさせないことが示された (カテゴリーの経済原則、小宮 [2007b] など参照)。

メディアにおけるジャンルとは、またこのような手続きにしたがった理解の志向性に向けて考えるべきもので、広告についていえば、以上のような手続きは「街頭広告」においてとられるものであり、たとえば「作品」として賞の獲得を目的とするような場合 (難波 [2002]) などは、同じ「広告」としてもその理解の手続きは単に「多義性」といったものにかかわらず、全く異なったものになるであろう。この点は同時にメディア上において展開している行為を、相互行為として理解することにも関わってくる。

## メディア上の相互行為と「演出」

メディア上に展開する相互行為を、トルソンは「メディア・トーク」と定義しながら、エスノメソドロジーと会話分析の観点を中心に分析を行っている (Tolson [2006])。この研究もまた、メディア上の相互行為が行われる手続きの研究として見ることができ、このような分析が行われる前提として、トルソンは①相互作用性②演出性 (performativity) ③同時性 (liveliness) の三つの概念を提出している。トルソンはこの概念を歴史的にメディアのおかれた近代性 (modernity) そのものに結び付けているが、こうした概念が、そのような近代における「双方向性」技術などの発展で、新たなジャンルが発生したことによ

り単純にもたらされたとするよりは、こうした概念の理解が社会的に存在すること自体から出発したうえで、むしろ（現代の）メディアにおいてそうした理解が成立する具体的な手続きに即して、記述する必要性を示しているものと考えられる。

そうした手続きを考える際に、「メディア上」であることが特に問題になるのが、②の演出性であると考えられる。トルソンに従い、この「演出」を、傍らにいたる特定のオーディエンス（overhearing audience）に向けられて行為が行われることとして定義すれば、マンガが「作品」である以上、報道写真などとは異なる形で、あくまで「演出」において理解されるべき方向が示されるかもしれない。つまり、マンガ作品においては、現実のような出来事が自然に進行している（natural occurring）のではない上に、あらかじめ作られた（作画された）、まさに「作品」として上演・鑑賞されるべきものであり、さらにその内容としての状況そのものが架空であったりと、そもそも日常的光景の理解可能性を持ち込む場面ではないという理解も当然考えることができるの

である。

しかしそれでもなお、作画された「画面上の人物」が、社会的な行為として何かを行っていることを理解する際に、このような日常的光景の理解が全く無関係であるという状況は簡単には想像しにくい。この点をすぐにマンガ作品について考える前に、実際に展覧会にて展示されていた図2のような絵画作品について、カタログに記された理解の一つを見てみよう。

「本作品に描かれた3人の女性は互いに干渉し合うことなく、それぞれが自らの世界に閉じ籠っている。…」（佐藤・クレマー編 [2008: 92]）

「空間を共有しながらも心理的な接点をもたない3人の女性」ともされるこのような理解が、この女性たちが作り出している身体や視線の向きに依存していることを、まさに私たちは「日常的光景の理解」を参照しながら知ることになるだろう。サドナウが指摘するように（Sudnow [1972]）、私たちが、ある人々が「会話をしている」ことを観察する時、このようなお互いの身体の向きが同一の焦点をもっていることや、視線が交差してい

図2 佐藤・クレマー編 [2008: 93] より



るなどの状態によって「一目で」理解する。それは同時に、私たち自身が会話に参加しているということを示す際にも用いられており、このような手続きを「会話をする」際に指し手として表示しながら、そこに「話し手」や「聞き手」という資格を生じさせている (Goodwin [1981]、西阪 [2001])。

このことは、単に「会話をしているときは、ふつうこうした動作をするはずだ」という定型によって判断されるのではなく、「会話をしている」ということはあくまである参加者どうしの相互行為がそれ自体によって志向される対象の一つなのであって、この相互作用によって志向される空間の方こそが、「一目での」理解の問題となる。いかなれば、そのような理解においては、何の話をしているかという「会話の内容」のみが問題になるのではなく、相互行為の空間において志向されている対象が「会話をする」に置かれているかどうかの問題となる。たとえば二人で掛け軸を見ながら話をするときなどのように、お互いに見る対象をはさんでやりとりをする場合、その志向は「会話」そのものにあるというよりは、「お互いで見べきもの」が、相互行為の空間について視線や体の向きなどの具体的な手続きをともないながら、適切に配置されることにある (Kendon [1997]、西阪 [2001] [2008])。この場合の空間を西阪にならって「志向空間」(西阪 [2001])と呼ぶとき、図2においてこの3人の「心理」がどのようなものであるかはさておき、相互行為的に「接点がない」ということが理解可能になるのは、あくまで身体や視線といった手続きにともなう「志向空間」自体の不在を、日常的な光景の理解可能性を参照しながら行なうことによるのである。

したがって、こうした画面上で行われている行為をたとえば「会話」として観察する時も、その行為の参加者が「何を考えているか」といったことや、「何を話しているか」にではなく、このような手続きにともなう志向空間の状態そのものにとりあえずの理解が向けられると考えることがで

きる。しかしここから、その観察が画面上で行われることについての限定性 (definitiveness、Sudnow [1972]) から、メディア上の理解と日常的な光景の観察との違いが強調されてしまうかもしれない。つまり、画面上はあくまで限られた部分 (フレームあるいはファインダーなど) で、限られた時間 (一瞬) を切り取っているのに過ぎないのだから、そもそも日常的な光景の観察とは違うのだと。

それでもなお、そうした違いは、とりあえず志向空間の状態を観察する際のタイミング (Sudnow [1972]) の問題として理解することもできるだろう。私たちは、志向空間がどのようにあるのかということを手相手に呈示しなければならないとき、その志向が最も適切に向けられている状態をデザインしながら観察させることが必要となる。たとえば、誰かと共同で仕事をしているときに、上司が自分たちの仕事ぶりを観察しているような様子がわかったとしよう。そのとき、「自分たちはいま仕事が忙しいから手が離せない」というような理解をまさに「会話」という志向空間を集中させる形で、相手と視線を外にずらさず正面に向き合っているような形で呈示するだろう。逆に仕事をさぼって同僚どうしでコーヒーを飲みながら机にもたれかかって談笑しているところに、「タイミング」悪く上司が入ってきたとき、すばやく「居ずまいを正す」のは、このような志向空間の調整に向けられたものとして見ることができる。このような志向空間の呈示—観察のタイミングの適切さは、「上司と部下」の関係などのように、相互行為がおかれている社会的な文脈に依存する。

たしかにその点で、「現実 (日常)」とメディアが違うということは、この文脈の一部ともなるだろう。そこで、たとえば「国会答弁」の写真のバックに居眠りをしている議員が写ってしまうように、写真というものが「暴力的に」、その時にふさわしい行為について志向してない状態を見せることなどから、その「タイミングを破る」ことに「暴力性」といったメディアの特性を求めること



も可能ではあるし、逆に私たちが何かの作業中に写真を撮られることがわかるときに、グランスにかなうような適切な「ポーズ」をとって見せる(sudnow [1972])のは、このような「暴力性」に対する一つの防御ともとれる。

しかし、やはりそのタイミングは「国会答弁」などといった特定の相互行為が志向する、社会的文脈の状態について理解されるものであり、それをメディアそのものが「暴力性」などをもって判断し理解するのではない。つまり、日常の概念として、「CDが音楽を演奏している」などと言うことがないように、「カメラが観察をする」のではない。そのようなタイミングの適切さを呈示し、一方で観察をするのは、カメラではなく、それを通じた相互行為に参与している当事者なのであって、当面の相互行為について最もふさわしい呈示—観察のタイミングをデザインするという作業においては、視線や身振りといった具体的な手続きにともなう志向空間の状態そのものが当事者にとっての最大の関心事となる。その意味で、志向空間の状態が適切であれば、上司の前で仕事の会話に熱中するふりをするような場合として、それが本当は（本気ではないとか、見せかけであるという意味での）「演出」であることは少なくとも問題とならない。なぜなら「本気ではない」という理解そのものが、たとえば「机にもたれかかって談笑している」などのように、もともと「本気」の場合に志向すべきものに関心が向けられていない志向空間の状態そのものから、まさに判断されるからだ。

### コマ展開と相互行為連鎖

ここにおいて、ようやく具体的例とともに、マンガ上に展開する相互行為を見ていくことになる。その作業について一つの手がかりとなるのが、くだんの〈マンガ表現論〉において展開されてきた、マンガにおける出来事の記述ルールなのである。したがって、以降ではしばらく〈マンガ表現論〉

に基づいた観察が記述に用いられることとなるが、繰り返すように、本論の目的は日常的光景の観察可能性に照らして、マンガにおける記述ルールを見ていくことなのであって、以下にあるルールやその事例がどのくらい一般的であるかということは、とりあえず問題としない。

まず、図3にしたがったマンガ表現の特徴から見よう。まず、図3では右下の一つを除く絵が9個、順序を持って配列されているが、それぞれは「コマ」として、「時間展開にそった」できごとの「なりゆき」を示している(竹内 [2005])。このような「時間」をあらわすものとして複数の絵が「コマ」として構成されているのがマンガの「基本単位」(伊藤 [2005])としての特徴である。

しかしながら、このようなコマの「並置」によって見出されるものは、単なる一定した時間の進行だけではない。図3も①から②、③から⑤、⑥から⑨というそれぞれの場面において、それぞれの時間は異なっている。したがって、このような場面としての理解というのは、単にコマの連続が時間進行を表すことによって支えられているのではないし、当然ながら、ここに時計などによる日常的な時間の理解を持ち出すことはできない。伊藤はコマが連続したものとして理解されることを「コマ展開」(伊藤 [2005])と呼んでいるが、このコマ展開というものが、マンガを読む際にどのように理解されるのかという手続きの問題があることがまず指摘される。

その手続きにおいて、もう一つ重要となるマンガの要素が「吹き出し」である。竹内は、この吹き出しによって、絵と言葉が分離することなく、「絵と言葉が一瞬に対応し、臨場感あふれる表現が可能」になるとしているが、それだけで「臨場感」があるかどうかはさておき、両者の対応によって、言葉そのものが持つ、やりとりの秩序に従って、絵としてのコマ展開が理解されることが指摘できるだろう。図3において、少なくとも⑥から⑧が一つの「場面」として理解できるのは、画面上の二人の人物が「会話している」ことに求め

図3 竹内 [2005:16] より再録



手塚治虫『ブラック・ジャック』8巻 1988年 秋田書店 p.260~261

られるだろう。敷衍するならば、「会話している」ということは、発言の順番について理解されるものであり、逆にたとえば、二人の発言が同時に発生するという状況が、たとえマンガ上のセリフにおいても一般には見られないように<sup>5)</sup>、会話が進行していく時間軸にそって発言が並べられるような一定のルールにしたがって、私たちは実際にマンガを読むということをしているはずである。つまり、基本的に一度に一人の人しか話さないという、話し手の順番交代のルールが遂行されている光景にしたがって、そこに複数に結びついた発言どうしとしての、行為連鎖 (sequence、小宮

[2007d]などを参照)を見出すことによって、私たちの「会話すること」についてのきわめて日常的な理解がなされていることが、マンガを理解する際にも見られている。この一致が見られる時に、その「会話」を実際の会話に参加している意味での「臨場感」と呼ぶのも、ひとつ理解できるものだろう。

ここから、実際に図3がそうであるように、コマ展開の作り方も、「会話」においては、基本的にひとコマの枠内に一人の人物が描かれ、その発言の交代にしたがってコマの切り替えがなされていると理解することもひとまず可能である。しか

図4 小畑・大場 [2005:124] より



しながら、日常的に行為の連鎖を構成するやり方がさまざまであるように、コマ展開を構成する際にもまた、日常の行為にしたがった、さまざまなやり方があるように観察される。図4では、二人の人物の「会話」が発言によって構成されているが、左上の2コマ目では二人がひとコマの中で会話をしており、逆に3コマ目にあるのは発言の部分のみで、手に持たれたコップのアップしか映っておらず、このコマだけを見ては誰が写っているかはすぐには判断しにくいものになっている。

しかし、ここからこのコマ展開が、行為の描写として不十分であるとも、マンガの描写として不十分であるともいうことはできない。なぜなら、このような行為のあり方自身が、先に見た順番交代のルールの特徴によって支えられているからである。順番交代のルールは、会話の中でどのような行為や活動がなされているか、あるいは会話の

内容が何であるかといったことから独立したものとして利用できるものであり、まさにそのルールを参照することによって、私たちが「会話をする」ということをしながら、同時にさまざまな行為を行なうことが可能になっている(小宮 [2007c])。このとき、この会話以外に行われる行為を連鎖的にすることで、私たちは逆に「会話をしながら」でも、さまざまな相互行為にたずさわるのが可能になる。この理解にしたがえば、三コマ目のコップは、単なるモノとしての描写ではなく、「コップを渡す-受け取る」という相互行為の対象として理解することが可能になる。したがって、この場面に二人しか参与していない以上、この手が「コップを渡された」男性のものであることを理解するのは、まったく日常的なものとして可能である。

さらに、ここでは図4でのコップという対象が、

二人の人物が構成する相互行為の中で、会話以外にお互いが志向する対象となっていたという点に注意する必要があるだろう。ここから、発言どうしの行為連鎖以外に、行為を連鎖的に組織 (sequential organization) する手続きに向かう必要が指摘される。次節で「視線」に注目するのも、マンガ上のコマ展開における視線をめぐって、画面上の相互行為の参加者による志向空間が、行為連鎖の中で構成されているためである。それは同時に、読者が見るべき志向空間ともなっている。

### 志向空間において「見ること」

マンガにおける「視線」の重要性とは、単にマンガ自体が視覚的を用いた表現であるということだけに求められない。実際の〈マンガ表現論〉に「視線誘導」や「視点」という言葉があるように、あるコマについて、読者がどこを見るべきかということが、登場人物自身の視線によって示されたり<sup>6)</sup>、あるいはコマ自体の枠組みや構成の中で制作者によって意図的に操作されるなど、描写そのものあり方を決定するような意味を持って考えられることが多い。

しかしながら、以下にみるように、画面上の人物における相互の「視線」のあり方とは、相互行為的な視点から見る限りにおいて、単なる読者との「視点」の同一化などといったことに還元しがたいような、さまざまな複雑な手続きをはらんでいる。

図5の例において、この場面は①における男性の「視線」が示されることで開始されている。しかし、このコマだけではこの視線がどこに向けられているのか、つまりここで「見るべきもの」が何であるのか、は示されていない。

そして、②のコマに展開することでその「見るべきもの」が示されるのであるが、ここでまず指摘されるのが、日常的光景の観察というものとしてはありえない、マンガ独自の記号の存在であろう。コマ②で、この女性が頭に白いものをつけて

いるのは、「ばんそうこう」であり、それは「ケガをしている」という意味を表す記号となっている。〈マンガ表現論〉においても、ときにマンガそのものが「記号的表現」と言われるように(大塚 [1987] など)、頭部に表される汗の表現など、このような「約束事」によって読まれているという部分があり、逆に記号であることによって、現実にはあり得ない現象が行為の中に取り込まれることは珍しくない。この例においても、②における「ケガ」は、この前段のコマにおいて、「(ばしばし)」という音だけが書かれた表現として「部の先輩に叩かれたこと」によって生じており、その点で「ばんそうこう」は傷に対するもので、打撲に対する処置の仕方ではないし、そもそもこのような大きな「ばんそうこう」による処置があり得ないということも、日常的に理解されるものだろう。

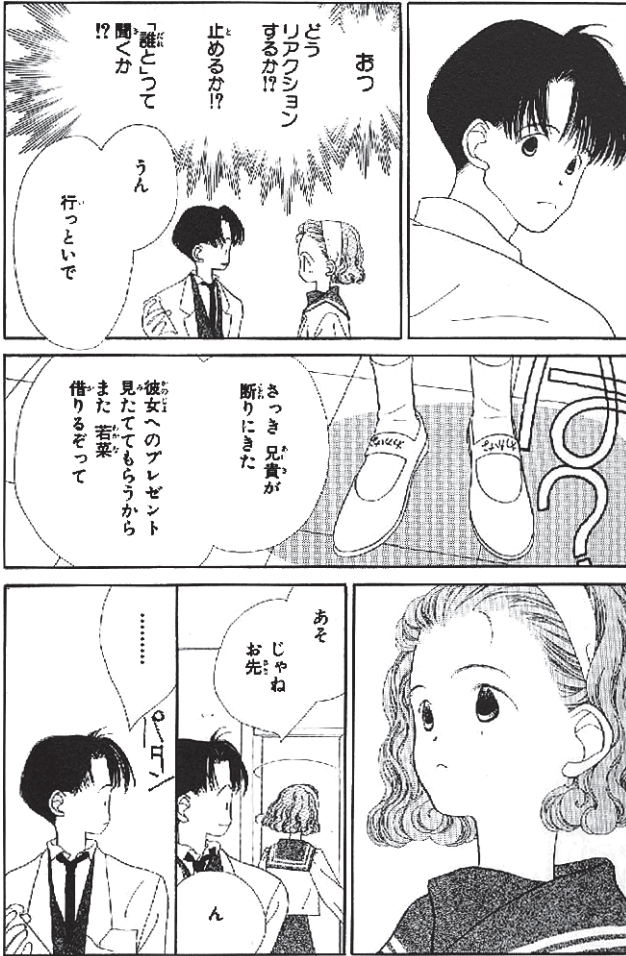
しかし、これがどの程度モノや身体の描写として「現実に対応しているのか」で私たちはこのやりとりを理解するのではないし、そもそも記号表現という点では、描かれたものはすべて記号として理解される(現実との対応を判断できない)ことになり、そうした判断そのものを持ち出す余地がないはずである。一方で、そうした現実との対応関係だけで判断すれば、そのような約束事としての「記号」とそのルールすべてを知らなければ、マンガを読むという行為は全く不可能になってしまうが、実際はそうではないだろう。

むしろ、ここで見るべきなのは、この場面における相互行為の中で、どのように「見るべきもの」を示しているのかという、その手続きの方である。つまり、①の「どしたの それ」という問いかけ(質問)によって開始される行為連鎖の中で、何らかの「トラブル」を相互行為上の志向におくための日常的な手続きが行われているという点である(前田 [2008])。実際に、この手続きについて日常の会話を分析したジェファーソンは、これを「トラブル・トーク (trouble talk)」と呼んで、その手続きの一つに、「その足どうした

図5 谷川 [2007: 59-60] より

(コマの配列と番号)

- ⑥⑤ ①
- ⑦ ②
- ③
- ⑩⑨⑧④



の？」といったトラブルの所在を尋ねる「質問」があることを示している (Jefferson [2005] など)。

このように、私たちは、ある社会的状況において、「ケガをしていること」をひとりでにトラブ

ルとして見る事ができるのではなく、こうした質問といったことから始まる「会話」という相互行為の中で、お互いの志向対象としての「トラブル」となることで、はじめてそれとして「見る事」ができる。したがって、この「ばんそうこ

う」が「ケガ」として見えるのは、そのような「記号」としての約束事以上に、質問という「トラブル・トーク」を開始する手続きの中に埋め込まれていることが重要である<sup>7)</sup>。

そしてさらに、このやりとりについては、その質問に対する発言の行為連鎖として、②で「別に」と答えられることで、すぐにその「トラブル」はこの場面における相互行為の志向対象から外れることになる。そのように考えたとき、③のコマでも身体に付着しているはずの、この「ばんそうこう」が突然に消えてしまうのは、単に記号あるいは非現実な表現であるというよりは、②での「トラブル・トーク」の終了により、二人の相互行為によって構成される志向空間の中で位置を占めるべきものとしての資格がなくなった以上、その後のコマ展開において「見るべきもの」としての志向の対象から外れたためであると考えられる。

つづいて、同じ図5の④と⑤において表現される視線を見てみよう。④での「男と会うだけだな」という発言に対して、⑤においては発言がない。つまり、ここにおいて、発言交代のルールから期待される行為連鎖が見られていない。このような「発言の不在」をこのコマにおいて「見ること」が可能なのは、⑥に見られるような「リアクション」を期待されるような発言であるという理解（返答が難しいため）にもよるが、むしろその前の④での発言自体が相互の志向空間において「見るべきもの」になっているからであるとも考えられる。つまり、当然大きな反応が期待されるような発言において、むしろ「絶句」することが、単なる評価的な発言よりも、大きな意味付けを持って理解される（Maynard [2003=2004: 155]）ように、この「発言の不在」によって、④の発言の持つ「注目度」がまさに「見ること」として⑤で行為されているということが、④に対する⑤での視線そのものの行為連鎖の描写として理解されるのである。同様の構造は、⑦の発言に対する⑧の視線としても、全く同じような形で見られてい

る。

そして、同時にここでそのような発言を「見るべきもの」として際立たせるために用いられているのが、「成員カテゴリー化装置」なのである。あとで⑦において示されるように、男性にとっての「兄貴」を、この女性は「男」と呼ぶことでカテゴリー化している。これは、「兄貴」とカテゴリーされるものに対しては、「男」とカテゴリーすることができるように、同じ人物に複数集合の適応をただ行なっているのではなく、二人での相互行為空間の中で、男性にとって自分の恋人とされるものが、わざわざその場で「男」に会うということを志向の対象としているという意味での、「見るべきもの」としての配置が、こうしたカテゴリーに即して行為されていることを示すのである。④の発言は、一つの人物（兄貴）を示すときには一つでよいというカテゴリーの経済原則（小宮 [2007b]）に対して、敢えてそれと異なる描写を持ち出すことで「見るべきもの」を焦点化している点でも、きわめて日常的な光景の中で行われていると見ることができる。

以上のように、画面上の人物における「視線」のあり方とは、あくまで画面上の相互行為上で志向される（レリバントな）限りにおいて、示されているのであり、同時にその志向空間において存在を占める資格がないものは、単に「見ること」から外れるだけでなく、ここでの「ばんそうこう」のように、存在そのものが描かれなくてもある。読者もまた、そのような志向に従うことによって、そこに「見るべきもの」としてコマに描かれているものを見ているはずなのであって、それは単に登場人物との視点の「同一化」などによって記述できるものではないように思われる。

## 物語を語ること

以上のように、マンガを読むという行為において、画面上に展開する登場人物の相互行為が、発言の順番交代や日常的な光景の理解の手続きにした

図6 西阪 [2008: 370] より

(4-15 f)  
 59 N: んで: |tch tch| てつきり堂本さんて: 死んでると思つてたらら: tch tch  
 60 報告した後ら: (.)あの ひよこつとら: (.)来て: tche なんかいりいろ(.)  
 61 tche 言いはじめて, (.) tche これの- これを- 報告まとめたほうがいいですよつて  
 62 言つて(.)tche あ:: どうもありがとう (h) ござい (h) ます (h) て いつたらら:  
 63 私 堂本ですけども(hh)  
 64 F: hh hehehhhhhhhh .hhh hehehh hh  
 65 N: もう: ね (h) [びつくりしましたよ (とにかく.)]  
 66 F: [hehe  
 67 F: hehe [hhh  
 68 A: [ああ ああ  
 69 H: てつきり:: こう: 死んでる::: (.)か[と 思つていた人が突]然 目の前に現われて.  
 70 A: [ああ ああ ああ: ]  
 71 A: な:るほど.

がって理解されている可能性を見てきた。しかし、だからといって、コマ展開によって示される出来事の流れが、たとえ相互行為的な理解を含むからといって、読者が実際に参与者として相互行為する場合と全く同じように経験されているとまでは即断できないであろう。

その点を認めた上で、もう一つ考えるべき点は、こうした出来事の流れが「物語」として理解される際の手続きである。図6にあるように、実際の相互行為的な状況で物語が語られる状況を分析した西阪 [2008] によれば、物語を語る際には、単に大づかみに語るやり方と、発言者の経験をそのまま「引用」として行なうやり方という二つの手

続きがあり、「肝心なことを語る時ほど、後者が用いられやすい西阪 [2008: 370] という。このような違いは「粒度」(Scheglof [2000])として表現され、図6の61-63行目は、Nによって実際に「粒の細かな」やり方として、物語の山場を志向するものとして行為されている。このような志向は、実際に64行目のFによる笑いとして終局と位置付けられることで明確となる。

しかし、創作にともなう語りにおいては、創作である以上「自分が経験した」という資格の中でそれらを使い分けることができない。ただし、だからといって、日常の相互行為の中で語られる物語にしても、全く「実際の経験」どおりに語られ

図7 西阪 [2008: 299] より

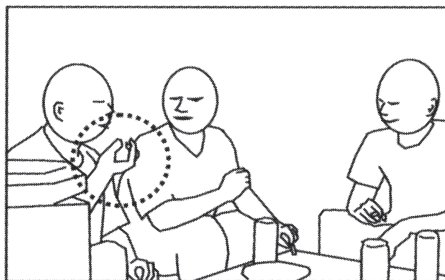


図 a 09 C: 五番アイアン貸せ

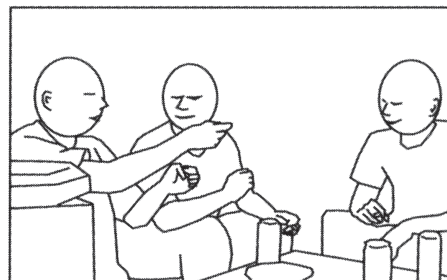


図 b 11 C: ば::んく

図8 秋月 [2008 : 84、87] より



るだけではない。たとえば同じ西阪 [2008] による図7の例では、ある芸能事務所が銃撃事件にあったとき、そこに所属する大物歌手がゴルフの途中で事務所に駆けつけて、銃撃した相手に殴りか

かる様子が語られているのであるが、そのように限りなく架空（創作）に近い話でも、それを日常の相互行為のように語ることは実際に可能となっている。このとき、実際に図7aのように「引用」



しているようなやり方でその物語の場面が演技されることもある。そして、この「ばん」というCの発言の後で、聞き手である右手二人の大きな笑いが続き、やはりこの演技も物語の山場＝「オチ」を示していることが理解可能になっている。同時にこの物語がかたられる間は、Cの視線が全く二人の聞き手に向けられないという形で、視線の配置が行為されており、このようなやり方によって、「架空」であることが志向空間の中で条件づけられていることが観察されている。

したがって、ここで考えるべきことは、物語の「内容」がどれだけ現実（あるいは架空）に近いかという基準にあるのではなく、このような概念知識としての「物語の山場を示すやり方」<sup>8)</sup>そのものとなる。このとき、物語の中で展開する相互行為場面の日常的光景としての観察可能性を手がかりとして見出すことができるのではないだろうか。

マンガにおいては、コマ展開としての相互行為的状況の構成の仕方にその手がかりが求められると考えられる。図8右側の例についていえば、ここでは一コマ目と二コマ目、三コマ目と四コマ目がそれぞれひとまとまりの行為状況を構成しているものと理解できる。四コママンガというのは、いわゆる起承転結として四コマ目が「オチ」になることがよく言われているが、近年のマンガ研究においてはそういった理解には「制度の虚構性」（伊藤 [2005: 7]）があるともいわれており、この例の一コマ目もある意味ではこの物語の「山場」になっている。また、このマンガの後に掲載された図8左側の作品は逆に同じような場面を「オチ」に使っているものの、読みとしてのインパクトは、そのような相互行為の「粒度」の違いとして、あくまで最初のコマの方にあるように思われる。つまり、それぞれの作品について、一コマ目の場面は、それぞれ二コマ目の人物が行なう観察の対象になっており、観察する側の視線によって、粒度の細かい相互行為として表現されることで、「見るべきもの」として配置されている

のである。そして、読者もまたここに「見るべきもの」を配置しながら、マンガとしての「山場」を理解するはずだ<sup>9)</sup>。

## むすびにかえて

以上の考察では、マンガとしての画面上の表現の理解について、日常的な相互行為状況の理解と共通した概念知識による、記述の可能性をあくまで試験的に探ってきた。この考察がどれだけ妥当であるかといえば、分析のために過度に日常的な行為状況に引きつけているという誇りも免れないし、視線については、その理解の複雑さを示すのみで、まさに連鎖という次元での詳細な組織化については明らかにできていない部分が多く、あくまで試論であることを強調したい。

そのため、結論の代わりにこのような試み自体の意義を少し指摘しておきたい。ひとつは、マンガというものを題材に、エスノメソドロジー・会話分析が研究対象とする相互行為状況を、学習者に理解させることが期待できる点である。実際に会話分析の教育例では、ドラマに出てくる会話をもとに、会話の手続きを説明する試みなども行われている。しかしドラマは再生や保存、配布にともなう状況がいろいろと問題になるため、学習者にとって手軽に利用できる題材であるとは言い難い。これに対して、特に日本社会におけるマンガの膨大な流通量と入手のしやすさは、題材として有利であることは間違いないだろう。

もう一つ、本論の目的で示したように、マンガというメディア自体の特徴の分析を行うことはここで目指されることではないが、読書行為については、マンガというメディア上の経験と、日常経験との結びつきを、単に（現実に近いという意味での）「リアリズム」の次元や、読者の経験を参照する以外に示すことができる可能性がある。この点では、マンガがこれだけ日常生活の中に入り込んで受容されていることや、何よりも「わかりやすい」とされることについて、日常経験におけ

る概念知識の中でとらえる図式は、何からの意義を持つことが考えられる。

## 注

- 1) この点は酒井 [2007] も参照のこと。「チーズの親子」については (<http://www.pizzahut.jp/kids/about.php>) を参照。
- 2) ただし、そうした「現実性の発見」ということ自体は、社会的な行為として、本論が考察とする対象に関わる可能性がある。宮台が指摘するような、少女マンガに対して、「これってあたし！」的に自分を「発見する」という行為（宮台ほか [1993]）それ自体が社会的に可能であることはこのような日常的な実践と無関係ではないだろう。
- 3) しかしながら、石田の読者論の元になった「語る次元」を指摘した村上知彦もまた、〈マンガ表現論〉をまさしく体現しており（瓜生 [2000]）、いわゆる「マンガの社会学」自体もまた、このような言説に対して入れ子の構造になっていることは注意するべきかもしれない。
- 4) 視覚と社会的な行為の関係については、西阪 [2001]（特に2章）を参照のこと。
- 5) このようなルールがあるからといって、同時に発言すること自体がつねに妨げられるわけではない。むしろこうしたルールを参照することによって、私たちは二重に話が行われている際に、発言の「妨げ」あるいは（強制的な）「終了」が試みられていることを理解する。図3の⑧と⑨で、現在の話し手によって次の発言の交代が示されないままに話が（弁当によって！）さえぎられることについて、男性に対して女の子が持つ「敵意」を読み取ることができるのも、まさにこのような理解による。
- 6) これは、マンガ論において「同一化技法」と呼ばれているが、どこでどのように視点が「同一化」されているのか、という判断に関しては議論が分かれている（伊藤 [2005]）。
- 7) さらに言うならば、この前段のコマで音でしか表現されていない「叩く」という行為の結果として

「見ること」もまた、このような手続きに基づいている。

- 8) ウーフィットはこうした対話の引用が「不思議な体験」を語る場合のクライマックスに用いられることを明らかにしている（Woofit [1992: 1998]）
- 9) このような二作品をまたがった相互参照によってすでに「四コマ漫画」であることは制度的に形骸化しているともいえるし、左側の作品の最後のオチを読むためには、かならず右側の最初の二コマに返って（それをオチとして）読む必要がある。このような物語の構成に、相互行為的な表現がインパクトを与えていることも指摘しておきたい。

## 参考文献

- 秋月りす 2008『OL 進化論 第28巻』、講談社
- Francis, D and Hester, E 2004 *An Invitation to Ethnomethodology: Language, Society and Interaction*, Sage
- Goodwin, C 1981 *Conversational Organization: Interaction between Speakers and Hearers*, Academic Press.
- Goodwin, C 2002 "Time in action", *Current Anthropology* 43, pp. 19-35
- 小宮友根 2007a 「規範と行為」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 100-107 頁
- 小宮友根 2007b 「成員カテゴリー化装置」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 108-114 頁
- 小宮友根 2007c 「会話における順番交代」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 124-131 頁
- 小宮友根 2007d 「行為の連鎖」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 132-139 頁
- 是永論 2007 「映像を見る (1)：「チラシの表」で社会学」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ

- エスノメソドロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 217-222 頁
- 是永論 印刷中「画像を見ることをめぐって：エスノメソドロジーという方法」, 立教大学社会学部編『高校生のための社会学』, ハーベスト社
- 茨木正治 2007『メディアのなかのマンガ：新聞一コマ漫画の世界』, 臨川書店
- 石田佐恵子 2005「誰のためのマンガ社会学：マンガ読者論再考」, 宮原浩二郎ほか編『マンガの社会学』, 世界思想社, 157-185 頁
- 伊藤剛 2005『テヅカ・イズ・デッド：ひらかれたマンガ表現論へ』, NTT 出版
- Jayyusi, L 1988 "Toward a socio-logic of the film text", *Semiotica* 68 (3/4), pp.271-296
- Jayyusi, L 1991 "The reflexive nexus: Photopractice and natural history", *Continuum*, 6 (2), pp.25-52
- Jefferson, G 2005 On the Sequential Organization of Troubles-Talk in Ordinary Conversation, *Social Problems*, 35 (4), pp.418-441
- Kendon, A 1997 "Gesture", *Annual Review of Anthropology*, 26, pp.109-28
- Maynard, D 2003 *Bad News, Good News*, University of Chicago Press. = 2004 榎田ほか訳『医療現場の会話分析』, 勁草書房
- Macbeth, D 1999 "Glances, trances, and their relevance for a visual sociology", P. Jalbert (ed.) *Media Studies: Ethnomethodological Approaches*, University Press of America, pp.135-170.
- 前田泰樹 2007a「概念の論理文法」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 51-56 頁
- 前田泰樹 2007b「見る」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 210-216 頁
- 前田泰樹 2008『心の文法：医療実践の社会学』, 新曜社
- 宮台真司 石原英樹 大塚明子 1993『サブカルチャー神話解体』, アクロス・ブックス
- 水川喜文 2007「説明可能性」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 12-19 頁
- 難波功士 2002「広告賞の政治学」, 津金澤聰廣(編)『戦後日本のメディア・イベント 1945-1960』, 世界思想社, 291-313 頁
- 夏目房之介 1997『マンガはなぜ面白いのか：その表現と文法』, 日本放送出版協会
- 西坂仰 1997『相互行為分析という視点：文化と心の社会学的記述』, 金子書房
- 西坂仰 2008『分散する身体：エスノメソドロジー的相互行為分析の展開』, 勁草書房
- 荻野昌弘 2005「マンガを社会学する」, 宮原浩二郎ほか編『マンガの社会学』, 世界思想社, 134-154 頁
- 大場つぐみ 小畑健 2005『DEATH NOTE 第8巻』, 集英社
- 大塚英志 1987『〈まんが〉の構造』, 弓立社
- 佐藤直樹 F.クレマー編 2008『ヴィルヘルム・ハンマースホイ：静かなる詩情』(展覧会カタログ), 日本経済新聞社
- 酒井信一郎 2007「映像を見る(2)：「CMの後」で社会学」, 前田泰樹ほか編『ワードマップ エスノメソドロジー：人びとの実践から学ぶ』新曜社, 223-228 頁
- Schegloff, E 2000 On granularity. *Annual Review of Sociology* 26, pp.715-20.
- Sharrock, W and Coleman, W 1999 "Seeking and Finding Society in the Text", P. Jalbert (ed.) *Media Studies: Ethnomethodological Approaches*, University Press of America, pp.1-30
- Sudnow, D 1972 "Temporal Parameters of Interpersonal Observation", Sudnow, D. (ed.) *Studies in Social Interaction*, Free Press, pp.259-279.
- 竹内オサム 2005『マンガ表現学入門』, 筑摩書

房

- 谷川史子 2007『谷川史子オムニバス集：君と僕の街で』, 集英社
- Tolson, A 2006 *Media Talk: Spoken Discourse on TV and Radio*, Edinburgh University Press.
- Woolfit, R 1992 *Telling Tables of the Unexpected*, Harvester Wheatsheat=1998 大橋ほか訳『人は不思議な体験をどう語るか』, 大修館書店
- 安川一 1998「ヴィジュアル表現の社会学へ(上・中・下)」『言語』27(8-10), 大修館書店
- 安川一 2002, 「“視覚的なもの”と向きあう：視覚社会学のために」, 『視覚メディアにおけるジェンダー・ディスプレイのミクロ社会学的分析——』(共著：安川一, 前田泰樹, 杉山由佳) 一橋大学大学院社会学研究科安川一研究室【1999-01年度科学研究費補助金研究成果報告書】, 1-31頁 (URL:<http://ofc-hjm.misc.hit-u.ac.jp/hjm/MyDesk/Bib/2002b.html>)