

研究ノート

オンラインでの対面コミュニケーションに関する考察

— 学生が実践した「居心地のいいフレーム」の画像と考察を手がかりとして —

清水 健太* 佐藤 洋一** 阮 叶 旻***

1 はじめに

1-1 背景と目的

2020年春以降、新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、人がリアルな空間を共有することが多くの集団および場所で制限されるようになった。大学でも講義をオンライン化せざるをえない状況となり、早稲田大学では2020年度春・夏学期の講義を全てオンラインで実施した。

オンライン授業では、パソコンやスマートフォンなどの映像および音声によってコミュニケーションが行われる。特にオンデマンド・単方向ではなくリアルタイムの双方向的な講義では、モニターに映し出される互いの姿を確認することが基本となる。このときコミュニケーションは、モニターを介しながらもコミュニケーションを行う主体の「双方が直接身体的に相手の面前にある」〔ゴッフマン 1974: 18〕状態でなされることになる。すなわちオンラインで擬似的な対面的相互作用¹⁾が行われることになる。このような形の

* 東京造形大学非常勤講師

** 早稲田大学社会科学総合学院教授

*** 安尼普(上海)文化艺术有限公司

1) E・ゴッフマンによれば、対面的相互作用には大きく二つの特徴がある。それは「情報の流れの豊富さ」と「フィードバックの過程」である(ゴッフマン 1963 = 1980: 19)。対面的相互作用では、送り手から受け手に対して身体的情報が伝達される。すなわち意図的な言語的メッセージのみならず「偶発的に、あるいは何気なく、または意味あり気に伝達され」(同: 15)る表出的メッセージが伝達されるのである。そしてそのようなメッセージの伝達は相互的になされる。すなわちメッセージの「送り手は同時に受け手であり、受け手は同時に送り手」(同: 18)という状況となるのである。身体を介した表出的メッセージを含む豊富な情報の相互的な伝達と受容という対面的相互作用の基本的特徴は、オンラインでの対面コミュニケーションにも相当程度見られる。確かにオンラインでの対面コミュニケーションでは、主体の身体はカメラやモニターをはじめとする様々な媒体を介して対面する。三次元的な存在である身体や身体が定位する空間は、二次元的な映像へと縮減される。画質や音質は直接見聞きする場合に比べ劣化を余儀なくされ、匂いや触感も捨棄される。以上のような制約を等閑にすることはできない。だが、オンラインでの対面コミュニケーションの画期的な点は、以上のような制約を伴いながらも、コミュニケーションに参加する主体の身体や主体が定位する空間が即時的に現前し合い、身体および身体を取りまく空間を情報源とする表出的メッセージが伝達される点にあると捉えうる。

コミュニケーションは一般に「Web会議」や「オンラインミーティング」などと呼ばれる。本稿ではこのように呼ばれるコミュニケーションを、対面性という特徴に着目して「オンラインでの対面コミュニケーション」と呼ぶことにする。

オンライン授業をはじめとするオンラインでの対面コミュニケーションにおいて、モニターは相手の姿を自分が確認（＝モニター）するための媒体であるのみならず、自分がそこに居り相手から眼差されるオンライン空間上の場所にもなっている。こうした状況認識を共有し確認することが必要だと考え、2020年春の講義開始にあたって教員学生双方でオンライン授業を共に考えるための問いかけをすることを着想した²⁾。「あなたにとって居心地のいいフレーム³⁾とは?」。これがその問いである。モニター越しでのコミュニケーションを長時間日常的に行う上では、「モニターを眼差す自分」とどまらず「モニター内に居りそこで居心地よくしている自分」を意識することが重要だと思われたからである。

本稿では、この問いに解答した「環境表現論Ⅰ」の履修学生218名の作品の分析を通じて、オンラインでの対面コミュニケーションを理解し「居心地のいいフレーム」を実践することに寄与する見取り図を得ることを目的とする。

新型コロナウイルスの感染拡大以降、それまでリアルな空間を共有して行われていた対面コミュニケーションの多くが、オンラインへ移行せざるをえなくなった。大学の講義もその一つであり、大学教育や看護、建築に関する雑誌では、早くも2020年8、9月にオンライン授業に関する特集が生まれ発表されている⁴⁾。2021年3月現在ではオンライン授業の実践報告も増えている〔例えば中島弘毅 2020、黒山竜太ら 2021、大角玉樹 2021〕。これらの特集や報告は、オンライン授業の種類や効果などについて理解を深め、教育機関ないし教育者の立場からオンライン授業を企画実行する上で示唆的である。しかしながら、オンラインで対面する状況それ自体を省察して、当事者にとってのコミュニケーションの質を考えるような視点は希薄である。

もとよりオンラインでの対面コミュニケーションは、コロナ禍以降大学の講義に限らず日常の様々な場面へ浸透した。オンラインコミュニケーションにおける対面性は多くの生活者にとって既に身近なテーマであり、これを学術的に理解する重要性は高まっている。だが少なくとも日本国内では、オンラインコミュニケーションの対面性を居心地のような

2) この着想および問いかけの実施は、「環境表現論Ⅰ」担当教員である本稿の第2著者による。

3) 映像に関する用語としての「フレーム」には、テレビやパソコンなどの画面ないそこに映し出される範囲と、動画を構成する1コマ1コマの静止画という大きく2つの意味がある。本稿では主に前者の意味で用いているが、課題で求めた提出物の一つであるスクリーンショットは後者の意味でのフレームでもある。

4) 例えば『看護教育』2020年8月号では「新型コロナウイルスの影響と教育の展望」というタイトルで特集が生まれ、『新建築』2020年9月号には5名の大学教員によるオンラインでの対談記事が「建築論壇 グラデーショナルな教育へ オンライン授業を経験して」というタイトルで掲載されている。また『IDE 現代の高等教育』2020年8-9月号には「経験してみた遠隔授業」というテーマに12人の論考が寄せられている。

当事者の視点から理解する論考は依然少ない。「あなたにとって居心地のいいフレームとは？」という問いかけは、教員自身もまたオンラインでの対面コミュニケーションにおける居心地よさについて理解を深めたいという意図で行われており、講義で教員側から示した「居心地のいいフレーム」を考えるポイントも十分な体系性を有しているものではなかった。このような状況において、200名以上が考え実践した「居心地のいいフレーム」の画像と考察は大いに示唆的であり、大づかみにでも体系的な整理を試み社会に提示する価値があると考えた。

1-2 出題とその視点

当該講義は早稲田大学社会科学部設置の「環境表現論Ⅰ」という科目である（2020年度、受講者数241名）。講義の趣旨は「自分と環境」もしくは「自分と世界」との関係を、様々な課題制作を通じて考えてもらうことにある。オンライン環境において我々は、全てではないにせよモニターを介して環境や世界との関係を作ることが多い。したがってこの科目の導入としてふさわしい課題であると考えた。本課題は授業初回に出題したが、2020年度は授業開始が通常より1か月ほど遅れたため、出題日は5月11日となった。

課題⁵⁾では、以下の2つの提出物を求めた。①自分がフレーム内に写っている「居心地のいいフレーム」のスクリーンショット、②課題のプリプロ（課題をどう捉えてどう準備したか）と課題の振り返り（課題を行って分かったことや気づいたこと）を記したテキスト、である。

出題は事前収録した動画で行った。動画では、対面コミュニケーションをオンラインで行うことが常態化した現在の状況をどう捉えるのかという導入に続き、出題の趣旨を説明した。具体的には、オンライン上でのカメラを介したやり取りやフレームでの人物のあり方に無頓着さやぎこちなさを感じていること、そのような見方は学生教員問わずある程度共有していると思われたこと、それゆえこの課題を通じてフレームのあり方をより自由に考えようという意図を伝えた。そして①サイズ、②公と私、③見え方、④二次元化の4つ⁶⁾の概念を、「フレーム内の自分」のあり方を考えるポイントとして示した。

5) 本課題の内容は、オンライン授業のあり方を模索する時期に見たオンラインセミナーでの議論に触発された部分も少なくない（UTCP：東京大学「共生のための国際哲学研究センター」主催「オンラインワークショップ 遠隔教室 大学におけるオンライン授業の課題を検討する」2020年4月26日）。同セミナー内での社会学者北村匡平氏の指摘するオンライン授業の問題点から、課題内容をより具体化させることができた。

6) ①サイズとは、フレーム内に現れる自分の身体の大きさのことであり、具体的にはウエストショット、バストショットといったように自分の身体の中の部分までをフレーム内に入れるのか、ということである。②公と私は、モニターを介してやり取りをするパブリックなオンライン空間と、モニターに映し出される自分がある自室や自宅などのプライベート空間との兼ね合いのことである。プライベート空間がそのままパブリックな場へと接続されていることを指摘した。③見え方とは、視線や画面上の構成、色、明るさ、光といったフレームの画面構成や画質などに関することを指す。特にオンライン空間では多くの場合、カメラを見ている時にはモニターを同時に見ることができず、したがっ

1-3 データの信頼性と倫理性

本稿が扱うデータに一定の偏りがあることは確かである。例えば回答者は10代後半から20代の若者のみである。ヴァーチャル背景⁷⁾を禁止していなかった⁸⁾ものの、使用した学生は7名しかいなかった。自らの作品画像を、出題時に示した4つのポイントから位置づけて思考する傾向も見られた。

だが、課題では受講生にできるだけ自由な思考と発想を促すように留意してもいる。例えば提出作品に対する評価については、提出か未提出かという2段階のみで判断する旨を出題時に受講生に伝えていた⁹⁾。したがって、より高評価を得ようという意図がバイアスとして過度にはたらいたとは考えにくい。加えて授業では、本名ではなくニックネームで呼ぶことをルールとしていた。それゆえ、個人情報隠す意図による偏向も大きくは生じなかったと考えられる。また課題提出締切日(5月21日)直前の授業回(5月18日)には、リアルタイムでQ&Aセッションを行った。質問内容は多岐にわたったが、作成する画像の内容に関する質問に対して禁止事項を並べることはしなかった。以上の理由から、本稿が扱うデータは、本稿の目的に対して一定の信頼性と妥当性を有しているものと考えられる。

なお、学生が授業の課題として提出した作品を調査研究のデータとして扱うことについては、次の2つの段階で受講生に確認を取った。まず、作品の分析を着想したのは、提出された作品のデータを確認してからのことである。そして課題を講評した授業回で、作品のデータを分析して何らかの形へまとめること、各自の作品画像そのものは紹介しないこと、この趣旨に同意しない場合は申し出てほしいということを受講生に伝えた。その後研究ノートの形式へ草稿をまとめた後に、草稿のデータやその趣旨・概要を説明した文章とともに、受講生に対してメールでデータ利用の依頼を行った。いずれの段階においても、異議を表明する受講生は現れなかった。

1-4 分析の視点

本稿では学生が提出したスクリーンショットおよびテキストの内容を、テキストを基軸

て相手と視線を相互に合やすことはできない。④二次元化とは、三次元空間の情報をカメラが二次元化することをさす。カメラと自分との間や、自分の背景など、二次元化している画面上に多様なレイヤーが含まれることに意識を向けさせる意図があった。

- 7) オンラインでの対面コミュニケーションに用いられるアプリケーションの一つである Zoom がもつ機能の一つである。モニターに映し出される画像のうち、自分の身体以外の部分を任意の画像に自動で置き換えることができる。
- 8) 課題では「ヴァーチャル背景で居心地がどうか」という問いかけをしていたほか、教育的観点から、既成のヴァーチャル背景用のイメージをそのまま使用することは避けるように伝えていた。
- 9) 手を抜こうと思えば抜ける状況だったにもかかわらず、実際は多くの学生がそれぞれ工夫して画像を作成かつ詳細に考察していた。これは出題のタイミングがオンライン授業の最初期だったこともあり、学生たちと問題意識を共有できていたからではないかと考えられる。

として次の4つの視点から整理・分析していく。

- ①自分の視点：自分にとっての「居心地よさ」やそのための方策を内省的に検討しているもの。
- ②関係の視点：自分と他者とを媒介する行為や事物について、それらがもつ意味やその効果的活用方法などを実践的に検討しているもの。
- ③社会の視点：オンラインでの対面コミュニケーションという関係の枠組みの特徴や可能性、危険性などをメタ的に検討しているもの。
- ④比較の視点：オンラインでの対面コミュニケーションを他のコミュニケーション方法などと比較して検討しているもの。

以上の分類はゲオルク＝ジンメル研究者である菅野仁〔2003〕による、社会をとらえる視点についての議論に着想を得ている¹⁰⁾。菅野は、社会を人々による相互作用のプロセスとして理解するジンメルの社会観を《相互作用論的社会観》と呼び、その特徴の一つは日々の生活を営む《当事者の視点》だと述べる。《当事者の視点》は、社会を自分たちと一度切り離して捉える《俯瞰する視点》と区別される。またここでの《当事者の視点》は、自分の生活や他者との関係を客観的に対象化して考えられない《虫瞰》と区別して《ミーアキャット瞰》というイメージがふさわしいと菅野は言う〔菅野 2003：40-44〕。

自分にとっての「居心地のいいフレーム」を考える課題に取り組む学生は、オンラインでの対面コミュニケーションを、この《ミーアキャット瞰》を採って考えることになる。すなわち、ある他者と関係する行為を自分の問題として、しかし同時に様々な視点で客観化しつつ考える必要がある。この関係を客観化する視点のうち、コミュニケーションの内幕に関わる行為や事物に着目するものと、コミュニケーションの枠組みに着目するものとは、抽象化の度合いの違いから区別することができる。菅野の比喻を用いれば、先に示した4つの視点のうち①は《虫の眼》、②は狭義の《ミーアキャットの眼》、③は《鳥の眼》に相当すると捉えることができる。そして菅野の議論にはないが、他のコミュニケーション

10) 本稿では菅野の議論を明確な理論的根拠に基づいてというよりは、「居心地のいいフレーム」の実践に寄与するというプラクティカルな目的に適合と考えたために援用している。これは本稿が扱うデータの特徴、さらにはデータ収集当時の社会ならびに学術の状況にも起因している。既述の通り、データとしている作品を求めた授業課題は、教員自身もオンラインでの対面コミュニケーションに対する理解が深まっていない状態で出題された。すなわちデータ収集段階において、明確な理論や問いが存在するとはいえない状況だった。これはもちろん筆者らの力量不足が最たる原因だが、加えて当時の社会状況、すなわち学生も教員もオンラインでの対面コミュニケーションの急速な日常化に手探りで対応していた2020年5月頃の状況を反映してもいる。そしてまた、オンラインでの対面コミュニケーションを当事者にとっての居心地という視点から考える手がかりに乏しかった学術的状況にも起因している。以上の理由から、本稿が扱うデータは齊一さに乏しい。だがその反面バリエーションに富んでおり、「居心地のいいフレーム」を理解し実践するというプラクティカルな目的に対してはむしろ長所だと考えた。それゆえその長所を生かして、要素の多様性や考え方の多面性をできるだけ損なわずにまとめることを企図した。以上の状況において、コミュニケーションの当事者の視点から作成された多様かつ膨大なデータを整理する上で、社会を当事者視点で理解することについてジンメルの理論を基盤に一貫した説明をしている菅野の議論を援用することには、一定の有効性と妥当性があると考えた。

ン方法との比較もまた当事者の視点からコミュニケーションを考える上で有効であり、その方法を実際に採る例も複数存在した。そのため4つ目の視点として《比較の眼》を加えることにした¹¹⁾。これら4つの《眼》は、学生が実際に採っている視点とも重なるが、そのことよりはむしろ、オンラインでの対面コミュニケーションを整理して理解するという目的のために筆者が導入した観点である。テキストの内容はそれぞれの文脈や提出されたスクリーンショットとの関連に留意しつつも、あくまで個々の内容に着目して整理することにした。

分析は、まず③および④の視点からの内容を、その次に①および②の視点からの内容を扱うという順番で行う。第2節の内容が③の視点、第3節の内容が④の視点、そして第4-9節の内容が①および②に相当する。《虫の眼》的な内容と《ミーアキャットの眼》的な内容とは、とりわけ密接に関連している。それゆえ個々の考察の内容をこれらの視点で厳密に区別することは多くの場合困難であり、かつ本稿の目的に照らして有意義でもない。そのため今回学生の考察を分析するにあたっては、2つの視点の相違を念頭に置きつつも、これらの視点を探るような内容を一体的に考察することにした。そして各節での分析に、画像から読み取れる傾向などのデータを適宜付加していく。

テキストの量は総計約16.5万字分と膨大であり、そのうえ4つの視点は実際の考察において互いに浸透し合っている。統計的な処理が困難な内容や、そもそもそのような処理になじまないような内容も少なくない。それゆえ本稿では、内容の厳密な分類・分析よりも、テキストに見られる要素の多様性や考え方の多面性を可能な限り提示することを重視した。本稿で紹介するテキストの抜粋は、筆者が類似のテーマや内容のものから課題や特徴をよりの確に指摘していると思われるものを選別した。なお以下本稿では、学生が提出したテキストから引用した内容を〈 〉(一重山かっこ)で括って表記する。引用末尾に付した数字は、筆者が本稿執筆にあたり「環境表現論Ⅰ」の課題提出者を匿名で識別するために付した便宜的なものである。

2 関係の枠組みを理解する観点

オンラインでの対面コミュニケーションをメタ的に理解する内容の考察は、およそ次の4つに整理できる。これら4つの観点が、「居心地のいいフレーム」を考える際の基本的な枠組みとして有効だと考えられる。

11) ③社会の視点(《鳥の眼》)と④比較の視点(《比較の眼》)はどちらもメタ的な視点だが、比較の視点は他の三つの視点のように事物に対する距離や位置の取り方では区別しきれない。それゆえ比較の視点を社会の視点に包含しない方がより理解しやすく、方法論的にも有効な分類だと考えた。

2-1 公と私

オンラインでの対面コミュニケーションを考えるポイントとして出題時に提示されていた観点だったこともあり、学生の考察でも「公と私」あるいは「パブリックとプライベート」という枠組みはしばしば用いられていた¹²⁾。これらの記述も踏まえれば、「居心地のいいフレーム」を考える上での「公と私」の問題とは実践的には、当事者となる人々が「私」という存在を一人以上の他者にどう開示するのか、より具体的には自分に関する情報をどのように編集しセルフイメージとして提示するのか、という問題として理解することができるだろう¹³⁾。

2-2 誰とどのような場面で

オンラインでの対面コミュニケーションを誰とどのような場面で行うのかも、「居心地のいいフレーム」を考える上で重要な枠組みとして検討されていた。この点は課題では指定されていなかったため、学生はそれぞれ課題の趣旨や、自分が日頃オンラインでコミュニケーションする相手や場面を考慮して設定・考察していた。相手や場面に応じて、適切なフレームは変わる¹⁴⁾。このことから、フレームそれ自体がリアルな空間で対面する場合の衣服に相当すると考察している学生もいた。

2-3 情報のやり取りにおける制約と編集可能性

オンラインでの対面コミュニケーションでは、情報のやり取りに様々な制約が生じる。これは物理的に同一の空間を共有せず、カメラやモニターをはじめとする様々な媒体を介して対面するがゆえに生じる制約である¹⁵⁾。だがのちに詳しく見るように、同じ理由から、情報の送り手が相手に発信する情報を様々な方法で編集できることもまた特徴である。学生の考察では、この双方の性質に対する言及が見られた。

2-4 フレーム「内」とフレーム「外」

12) 例えば〈zoom というのは従来の対面のコミュニケーションであれば相手に開示することのないプライベートな領域の一部=その人の背景に映るモノやそこから見える思想や趣向や生活を見せることになるが(後略)。(054)や〈私的な空間であるはずの私の部屋が、パソコンの画面を通すことでオンライン上では公的な空間の一部になってしまう。〉(082)

13) このような理解に近い、次のような考察が見られた。〈「居心地のいいフレーム」について考えていく中で私が最も難しいと感じたのは、画面の向こうにいる相手に対してどこまでの「私」を見せるか、という点である。〉(145)

14) 例えば〈私の場合、居心地の良さは相手に大きく左右されることに気づいた。その為、常に定型化された一定のものではないと考えた。〉(016)

15) 例えば〈二次元的な状況下では、相手と空間を共有していないため、相手(周囲)の反応や状況が把握しづらい。(中略)この点を鑑みると、三次元の空間を共有している日常生活は情報にあふれており、我々は無数の情報をもとに居心地の良さを作り出しているのではないか。〉(016)や〈しかし、スクリーンを通すコミュニケーションでは、自分が伝えられることも、自分に伝わってくることも、スクリーンに映っているものだけである。〉(066)

オンラインでの対面コミュニケーションは様々な機器やサービスに媒介されたオンライン空間上で行われるが、それはコミュニケーション主体が各々存在するリアルな空間にも必ず支えられている。そのリアルな空間に定位するフレーム「外」の自分と、オンライン空間に定位するフレーム「内」の自分双方の「居心地よさ」が、考慮されるべき点として存在する。この点も、「居心地のいいフレーム」を考える上で重要な課題として指摘されていた¹⁶⁾。

3 他のコミュニケーション方法などとの比較

3-1 オフラインでのコミュニケーションとの比較

まず対面性のあるコミュニケーションという点に関しては、オフラインでのコミュニケーション、すなわち相手と直接対面する場合と比較する考察が見られた¹⁷⁾。

3-2 「自撮り」からの類推

オンラインでの対面コミュニケーションにおいて、相手に提示されるフレームは、多くの場合カメラにより写された自分の顔をはじめとする身体を中心に構成されるが、フレーム内での自分のあり方、つまり自分をどのようにカメラで写しセルフイメージとして映し出すのかは、本人により決められる。この自分が映し出されるフレームを自分で作り出すという点については、「自撮り」から類推して理解を深めようとする考察が見られた¹⁸⁾。

3-3 オンラインでのその他のコミュニケーション方法との比較

必ずしもリアルタイムではないがオンラインでなされる他のコミュニケーション方法として、InstagramなどのSNSでのやりとりと比較する見方もあった¹⁹⁾。

16) 例えば〈フレームの中（二次元）と空間の中での居心地の良さは違うと感じました。先ほど、壁の色が暗いと述べましたが、実際に過ごしていると、落ち着いた色なので居心地が悪いと感じたことはありませんでした。しかし、フレームの中だと映えないと感じました。〉(053)や〈いくらフレーム内に居心地の良さを感じても、自分の体に無理をさせるものだったら、居心地が良いとは感じられない。長時間パソコンと向き合うのが困難になる。まさに、フレーム内とフレーム外での居心地良さは、紙一重なのである。〉(190)

17) 例えば〈コロナ以前の日常では、友達と話す場所は公共の場所などで、つまり他人と同じ場所において、話すことや見た目が自分の要素でした。(中略)しかし、Zoomでは背景を自由にできます。〉(020)や〈私にとってコロナ禍以前は日常ではなかったモニター越しの会話を、ただのリモートのコミュニケーションのままで終わらせるのではなく、コロナの流行以前に普段の大学の日常の中で当たり前のように行っていた友人同士の直接のコミュニケーションに近づけることを意識しました。〉(161)

18) 例えば〈フレームの中で居心地がいいと思えるアングルを探すことはこの授業で初めてだと勝手に思っていたが、LINEやインスタのアカウントの画像を自分が写っているものにする際、もっといえば自撮りをする際にも、同じように限られたフレームの中で自分の好きな場所を探していると言えるのではないか。〉(002)

19) 〈少し疑問に思ったのが、SNS（主にInstagram）を利用する時との違いである。皆、盛んに位置

4 「居心地よさ」についての考察

4-1 誰にとってのどのような「居心地のいいフレーム」を考えるのか

学生の考察を整理した結果、誰にとってのどのような「居心地のいいフレーム」を考えるのかについては、大きく次の3つの方向性があることが示唆された。

(1) 自分にとって、フレーム内の自分を見て

フレーム内の自分の映り方に、あくまで自分が満足できるかどうかを重視するという考え方である²⁰⁾。

(2) 相手にとって、フレーム内の自分を見て

自分よりはむしろ相手が、フレーム内の自分を見て居心地がいいかどうかを重視する考え方である²¹⁾。この考え方を突き詰め、他者の意見を参考にして「居心地のいいフレーム」を作成する学生も2名いた。

(3) フレーム外の自分の居心地

フレーム内の自分、すなわち自分の見え方ではなく、フレーム外の自分の「居心地よさ」を重視する考え方である。フレーム外の「居心地よさ」が見え方と無関係に考えられている場合もあれば²²⁾、フレーム外の自分が居心地よくいることがひいては見え方をよくすると考えられている場合もあった²³⁾。フレーム外の自分の「居心地よさ」に関わる要素としては、〈自分から見える景色〉(004) や 〈いくらでも疲れること無く居続けられる〉(152) 体勢ないしそのような体勢が取れる場所、利便性の高さなどが考慮されていた。フレーム外の自分の「居心地よさ」を突き詰めた結果、ベッドやコタツ、風呂、トイレ、階段などの空間を撮影場所として選ぶ学生もいた。

4-2 複数の考え方から「居心地よさ」を追求する

前項で示した3つの考え方のいずれかに絞って「居心地のいいフレーム」を作成してい

情報や、コロナ自粛期間は家での行動・環境に関する状況を発信するのに、プライベートは晒したくないといった矛盾した考えが生じている点である。) (016)

20) 例えば〈自分自身が違和感・嫌悪感なく見られる画面、そして相手が見ているということ想定したときに自分が違和感・嫌悪感を覚えない画面だと考えた。〉(009) や〈次に居心地の良さは解釈が様々にあるが、今回は zoom の場合を前提としているため、他者から「フレーム内の自分」を見られて居心地がいいと「自分」が思えるスクリーンショットとした。〉(039)

21) 例えば〈課題を作成するにあたって、相手も見えている前提のオンライン授業を想定した。そのため(略)相手、つまり講義をする側にとって、良い気分で講義を行えるフレームを考案しようと試みた。〉(156) や〈フレームの中に存在する私を見て何かを感じるのは、私自身ではなく、友人つまりは他者なのである。よって、画面の向こうの他者が、居心地良く感じられるフレームこそ、私にとつての、居心地のよいフレームであると考えた。〉(181)

22) 例えば〈今回、自分の無意識下にある心地よさを実感したかったため、他人からの見え方は気にせず、自分が画面を通して自分を見た時に居心地の良さを感じることに重点を置きました。〉(040)

23) 例えば〈表情というもの意識的にコントロールできるものだと考えるが、何か話している時などは、なかなか意識的に表情をコントロールするのが難しい。そこで自分が居心地のいいフレーム内にいることによって、無意識的の表情をより豊かにする一助となると考察する。〉(030)

る学生がいる一方で、複数の考えから総合的に「居心地よさ」を追求している学生は少なくなかった。異なる考え方の「居心地よさ」が相反し、両立が容易ではない状況がうかがえる記述も複数見られた²⁴⁾。

4-3 「居心地よさ」についてのその他の考察

「居心地よさ」を考える場合には、しばしば礼儀や羞恥、身だしなみなどの社会的な規範も考慮されていた²⁵⁾。

また意識的な「居心地の良さ」と無意識的な「居心地の良さ」が異なり、意識的にも無意識的にも「居心地の良い」フレームとして安定するには時間の経過が必要だという指摘があった²⁶⁾。意識・無意識という点に関しては、〈今まで、無意識的に自分の居心地の良い場所を選んでいたのかもしれない〉(034)や〈普段から無意識にこの映り方をしていたのですが、自然と自分の居心地の良さを^{マア}を作っていたんだなと思いました。〉(068)など、無意識のうちに「居心地のいいフレーム」を選んでいるため普段から用いているフレームが最も居心地がいい、という考察も見られた。

「居心地のいいフレーム」へ行き着く方法については、先述した他者の意見を参考にするという方法以外に、自分の様子を動画で記録する、撮影した画像を時間を置いてから見返す、YouTuberなどの他者のフレームを参考にするなどの方法を採用している学生がいた。

5 自分に関する情報を編集する際の基本的な留意点

第2節で見たように、「居心地のいいフレーム」を考える上で重要となる問題の一つは、自分に関する情報をどのように編集しセルフイメージとして提示するかである。本節ではまず、情報の編集を考える際の基本的な留意点と考えられる事柄を指摘している考察を、整理し確認していく。

24) 例えば〈試行錯誤しているうちに、自分の感情だけでなく、相手が見たらどう思うか?の二点を考えなくてはならないのだと感じるようになった。自分の気持ちに素直になることと見た目を気にすることを両立させるのは、想像していたよりも難しかった。〉(066)や〈居心地の良いフレームを作るにあたって、フレーム内の自分とフレーム外の(生身の)自分の両方の居心地の良さのバランスを重視しました。準備段階では片方の居心地を重視するともう片方の居心地が損なわれることが度々ありました。〉(072)

25) 例えば〈ラフな格好でだらけて画面をみることも自分自身はリラックスして居心地がいいが、提出することを考えると、恥ずかしくて逆に居心地が悪いと思い、画面上の自分を見たときに自分が見やすい=居心地がいいと定義して課題に取り組んだ。〉(002)や〈いつも通りの自分ではあるが、「親しき仲にも礼儀あり」のような感覚があるため、それなりの身なりの自分。〉(010)

26) 〈1点目は、居心地の良さはタイムラグが生じる点である。あくまで私の場合だが、自分が写っているのを見て、それが徐々に安定してくることで居心地の良さが生じた。その為、見た瞬間には居心地が良いかは判断できず、後から振り返ることで気づく性質だと考えた。この点から、居心地の良さは無意識と意識の混在により生じる概念なのではないかと類推された。〉(016)

5-1 顔をはじめとする身体の特異性

私的な情報を読み取られたいと考察²⁷⁾しつつも顔ははっきり映している学生や、「最低限の情報」として顔ないし上半身を指摘する考察²⁸⁾からも示唆されるように、顔をはじめとする自分の身体とそれ以外の情報源とは、性質が異なるものと理解されているようだった。身体の中でも顔はとりわけ重要な情報源だと考えられるが、顔を隠している学生もいた。それらの学生は、それぞれ自分の手や影を意図的にフレーム内に映し出していた。手を映した学生は、〈身体の一部が断続的に映り込んでいること〉(111)の意味を〈実在性、「そこに本人がいる」という事実の確保〉(同)だと述べ、影を映した学生は〈他人から見た時に自分がいることを強調しながらも、自分自身は強調されないフレームにできたと思います。〉(206)と考察していた。これらの実践と考察から示唆されるように、顔をはじめとする身体が担う基本的な意味の一つは、その人がそこにいることの証明であると考えられる。

5-2 適度な情報量の必要性

フレームがもつ情報量を減らしたり、情報の種類を取捨選択することについて、様々な実践と考察が見られた。自分の身体以外はほとんど無地の背景という学生は少なくなく、フラットで白い背景だった学生は20名を数える。また前項で取り上げた自分の影を映し出す学生は、フレームの大半が真っ黒で、そこにその人がいること以外はほとんど情報が読み取れない状態であった。しかし、しばしば見られたのは情報を減らし過ぎてても不都合が生じるという考察であった²⁹⁾。これらの考察からは、自分に関する情報を積極的に開示したくない場合でも、単に情報量を減らせばいい訳ではないということが読み取れる。「居心地のいいフレーム」を実現するには、情報の種類や量を適切に調整する必要があると考えられるのである。

6 オンライン空間の特質

オンラインでの対面コミュニケーションでは、自分の身体をはじめとするあらゆる情報

27) 〈この課題の想定対象が私のことを何も知らない他人であるように感じており、それを思うとプライベートがわかるような写り方、フレームから私の特性・私的な情報を読み取られてしまうということに嫌悪を覚えた。〉(009)

28) 〈私にとってのフレーム内の居心地の良さは、最低限の情報のみが写し出されていることだ。今回の条件では、自分の顔、上半身のみが映し出されていることになる。〉(041)

29) 例えば〈自分が他者とみなす相手には必要最低限の情報しか与えたくないのである。だが、画面越しとはいえ、関係を断絶したいわけではなく、あくまで繋がりは感じていたい。〉(016)や〈そして背景は、最初は何もない白い壁にした。しかし、実際撮ってみると物寂しい感じがしたので壁の段差を写真に入れた。〉(024)、〈自分が心地の良く感じるような匿名性と自分の顔を出してもいいとギリギリ心地よく感じれる範囲の真ん中を目指しました。〉(059)

は、様々な機器やサービスに媒介されて他者へ伝達される。本節では、情報の伝達を条件づけるオンライン空間の特質に関する考察を整理していく。

6-1 カメラとモニター

光学装置としてのカメラには一定の画角があり、その範囲に収まるもののみが写される。フレームは、カメラによって写されたもので基本的に構成される。だが場合によっては、そこにヴァーチャル背景などの要素が画像的に付加される。そうして構成されたフレームが、自分および相手のモニターに一定の画質で映し出されて伝達される。以上のような仕組みは、「居心地のいいフレーム」を考える際に利点も不都合も生じさせうる。写される範囲が限定的であることに対しては、画面に〈「見えない部分」〉(005)があるため自分の身なりの全てに気を遣う必要がなく、〈自分のどの体の部分を写したいか、何を背景にしたいか、どんなものを周りに置くのか決めることができ〉(同)るという利点を指摘する考察が見られた一方で、パソコンの内蔵カメラが広角かつズーム機能がなく、〈思った以上に広範囲を写しだすため、部屋の中がよく見えてしまう〉(091)という不都合を指摘する考察もあった。また画質については、〈一般的には高画質はメリットとして捉えられますがなんでも細かく写されてしまうのは家でくつろぎ過ぎている様子も伝わってしまうので一概にも良いとは言えないと感じました。〉(134)と、画質のよさを不都合として捉える考察が見られる一方で、〈相手の画面に映る自分は少し画質が荒いと分かっている〉(130)ため化粧を適宜省くことができるというように、画質の悪さを利点として捉える学生もいた。またモニターを介することで自分に対して意識が向きやすくなったり³⁰⁾、自分に対する認識の仕方が変わったりする³¹⁾という考察が見られた。これらもまた、カメラとモニターに媒介されるオンライン空間ならではの特質かもしれない。

6-2 アプリケーション

オンラインでの対面コミュニケーションには何らかのアプリケーションが用いられるが、アプリケーションごとに機能は異なる。すなわち、用いるアプリケーションによってもオンライン空間の特質は異なるものとなる。この点に関して、アプリケーションもまた「居心地のいいフレーム」を考える際の前提となるという考察が見られた³²⁾。

30) 〈自分の視線がカメラではなく、画面に映っている自分を見てしまうことから、他者に向き合う際は、その意識は外側ではなく内側に、つまり、他者に向き合っている自分そのものに意識が向いてしまう傾向があるのではないかと考えました。これは、他者と向き合う中で、自分自身が他者からどう見られているのか気にしてしまうからではないかと考えました。〉(034)

31) 〈自分の髪型や服装など対面式で話している時には気にならない点も画面上では気になり、それを画面に入れるか入れないかも(中略)フレームを考える際の要因になった。〉(063)

32) 〈自身がフレーム内にいる状況であるが、オンライン会議などで主流になった zoom の場面を前提に考えた。というのも他のオンライン通信アプリケーションを前提にすると、使ったことがないので居心地がいいのか判断しようがないからである。〉(039)

アプリケーションが「居心地のいいフレーム」に与える実践的な影響に関しては、Zoomのヴァーチャル背景機能やミラーリング機能³³⁾についての考察が見られた。ヴァーチャル背景については、自室などを映さないために用いている例が見られたほか、自室や自宅の壁などを画像化したもの但实际上にはない掛け軸などの要素を付加することでリアルな空間を再構成している学生もいた。ヴァーチャル背景を利用するには、技術的な問題から利用には工夫が必要になっていた。例えば、〈自分だけがちゃんと自分だと認識される位置である真ん中に自分が陣取る〉(008)や、〈椅子も髪もカーテンも服も黒くヴァーチャル背景に飲み込まれてしまい苦労したので、服を着替える〉(051)などの工夫がなされていた。またヴァーチャル背景は、〈相手に自分がいる場所を嘘ついているような気持ちになり違和感を覚える〉(009)や〈画面に映っている背景と実際の部屋の様子の乖離に違和感を抱く気がしてなら〉(011)ないといった理由から利用しないという意見も見られた。ミラーリング機能については、ミラーリングしない設定の場合だと〈相手と同じように自分を確認できる〉ため〈この表情は変じゃないか、などが分かりやすい〉(033)という利点があると捉える考察がある一方で、〈鏡と同様の挙動をしないこの仕様が気持ち悪くて仕方なかった〉(109)と不都合を指摘する考察も見られた。またミラーリングをする場合の不都合として、〈文字が反転してしま〉(051)うという点が指摘されていた。

6-3 明るさ

とりわけ自分の写り＝映り方に関して、明るさに言及する考察が見られた。明るさは、モニターに映し出される自分の印象や表情の鮮明さを左右する³⁴⁾。またこれはカメラやアプリケーションとも関連するが、映像の白飛び³⁵⁾について、〈オンライン上で今までは白飛びに悩んでいたが、背景にピントが合いやすいもの(今回はストライプのコップ)があると、画面が安定しやすいことが分かった。〉(042)という考察が見られた。

6-4 フィルター

オンラインでの対面コミュニケーションでは、カメラと被写体とのあいだにフィルターをかけることで、被写体の全体あるいは一部を見えないようにしたり、見え方を変えたりすることができる。このようなフィルターを様々な用いている例が見られた。

33) 自分のモニターに映る映像を、自分から見て鏡写しとなるように表示する機能である。

34) 例えば〈人に良い印象を与える要素に光が大きく関わると気づきました。自室のLEDライトの下で撮った時と、ダイニングの明るみのあるライトの下で撮った時は印象が全く異なりました。暗すぎて顔が見えないときや、逆光になったときはとても不快な印象を受けました。〉(064)や〈光を当てて鮮明にすることで表情を伝えやすくする工夫をしました。会話に注目してもらいたいのでできる限り余分な情報を与えないようにしました。〉(065)

35) カメラから取り込まれる光の量が相対的に過剰になり、被写体が白く潰れて見えない状態となる現象である。

学生が用いているフィルターは、対象と方法に応じて大きく次の2つに分類できる。自分の身体にかけるフィルターと自分を取りまく環境にかけるフィルター、物理的にかけるフィルターと画像的にかけるフィルター、のそれぞれ2つである。このうち本節第2項で取り上げたヴァーチャル背景は、環境に対して画像的にかけるフィルターだと言える。これ以外に見られたフィルターは以下の通りである。

(1) 身体に対する物理的なフィルター

マスクやサングラスを用いて口元や目元だけを隠す例が見られた。マスクについては、〈最も自然に口元を隠すことができる方法〉(005)だから用いたという考察が見られた。顔以外の身体を隠す例として、顔ハメパネルを自作し用いている学生もいた。また扇風機や団扇、半透明のクリアファイルをカメラと自分との間に設置したり、レースのカーテンの裏に自分を置いたりすることで、自分の身体を含むフレーム全体にフィルターをかけている学生も見られた。このうちクリアファイルについては、その目的と利点について〈クリア過ぎる画質を調整する為に私は半透明のクリアファイルでぼかすことにしました。その日の状態によってクリアファイルの枚数や種類でぼかし具合を変更できるのでなかなか実用的だと自負しています。〉(134)という考察がなされていた。また同じくフレーム全体にフィルターをかけることを、映像を非表示にしないために行っているという学生もいた³⁶⁾。

(2) 環境に対する物理的なフィルター

ある事物をフィルターとして自覚的に用いている例として、「衝立」を利用している学生がいた。だが、フィルターのように消極的に映されているものと積極的に映されているものの区別はときに流動的であり、衝立のようにはっきりそれと分かるもののみがフィルターとして用いられる訳ではない。例えば、ホワイトボードで衣服や部屋を隠している学生が〈ホワイトボードを設置することで(中略)字幕的な形で意思表示をすることも可能である〉(099)と考察しているように、フィルターが何らかの積極的な意味を担う場合はしばしばある。その場合には、それがフィルターの機能を果たしているかどうかを相手の側から判断することは難しい。フィルターかどうか判断しにくい最たるものは身体であろう。「衝立」を利用している学生も〈衝立で隠しきることができなかった所に自分を配置〉(148)したと述べているが、身体を含むフレームにおいて身体は、常に環境に対する物理的なフィルターとして作用していると言えるだろう。

(3) 身体に対する画像的なフィルター

Zoomの外見補正機能をフィルターとして用いたという学生がいたほか、〈確かに

36) 〈居心地のいいフレーム自体は完成したが、実際に使用してみると、映像を非表示にした時の居心地が良くなかった。自分を含む数人のみが非表示にしていることに罪悪感と共に、非表示にしている人との距離感を感じたためである。それを解決するために簡易的に自分とカメラの間を分断することができる仕切りを用意した。〉(094)

Snapchat を PC にインストールすることで顔面を加工することは可能になるが、それは自分にとって違和感につながる。〉(009) としてフィルターを用いなかったと考察する学生がいた。

6-5 サブフレーム

フィルターに近い見え方の工夫として、オンライン空間では自分が収まるフレームを加工するという方法もまた可能である。具体的には、カメラやモニターにより限定される枠組みとしてのフレーム内に、物理的あるいは画像的により小さいサブフレームを設け、その中に収まるという方法を採用している学生がいた。実例として、本をアーチ状に組み上げてつくった物理的なサブフレーム内に自分の身体を収めている学生や、〈顔を大きく写したくない時、カメラを遠ざけると縦に長い人間に対して画面は横長なので余白が多く、なんとなく寂しく物足りなさを感じていた。〉(129) という課題を画像的につくったサブフレームに収まることで解決している学生がいた。

6-6 音

オンライン空間において映像とならび重要な情報は音である。自分が聞く音に対して、〈PCのマイクだと音質が悪く聞き取りにくくなったり、音が遠くなって聞き取りづらくなるのでマイクのついたイヤホンを使用するようにする〉(125) や、イヤホンのうち〈一つは zoom に、もう一つは好きな音楽が少し小さめの音で流れている〉(211) ようにするといった工夫が見られたほか、イヤホンをしていると〈どうしても周りの音が聞こえなくなってしまう〉(044) という制約を指摘する学生もいた。

6-7 オンライン空間では伝達できないもの

学生の考察では、匂いや触感、雰囲気、オンライン空間では伝達できないものとして挙げられていた。この点については、このような〈限られた条件で居心地良さを表現するのは大変〉(132) だった、〈相手に与えられる情報が限られすぎているのでフレームはやはり味気ない。〉(160) などの考察が見られた。

7 情報源としての自分の身体に関する考察と実践

7-1 ショットサイズ

ショットサイズ、すなわちフレーム内での自分の身体の大きさについては、〈大きすぎず小さすぎないサイズを意識した〉(074) という趣旨の考察が多く見られた。大きすぎる場合に生じる不都合としては〈自分の背景が見えな〉(044) くなることや〈自分の顔の細

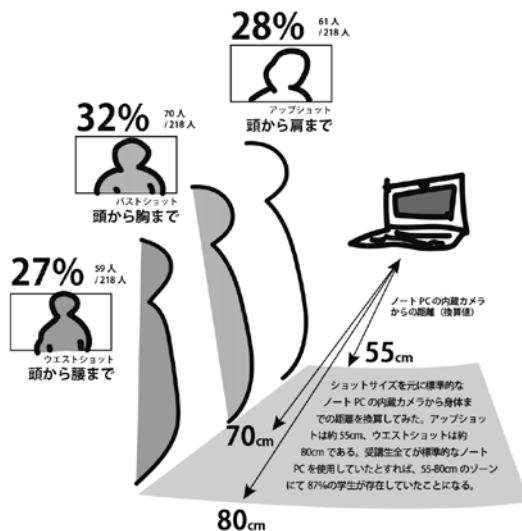


図1 ショットサイズと身体とパソコンとの距離の関係 (筆者作成)

やかな部分まで相手に見られてしまう恐れがある) (同) こと、〈圧迫感) (065) が出ることなどが、小さすぎる場合の不都合としては〈自分の感情や様子が相手に伝わらないこと) (044) や〈相手の様子が見えにくいこと) (同)、〈自分の部屋が必要以上に相手に見られてしまう恐れ) (同) があること、〈疎外感) (065) が出ることなどが指摘されていた。

ショットサイズはカメラ、多くの場合はカメラを内蔵したパソコンとの距離と連動している。そのため、〈パソコンを手でぎりぎり操作できる位置、つまり顔とカメラを腕の長さ分だけ離すと、肩の下あたりまで写った) (060) という考察が示すように、ショットサイズを決める際には身体とパソコンとの距離も考慮すべき要因となりうる。提出された 218 人分のフレームからショットサイズと身体とパソコンとの距離の関係を分析すると、図 1 のような結果となった。全体の 8 割以上がおよそ一定の大きさ・距離に収まっていることから、大きすぎず小さすぎないショットサイズとパソコンが操作可能な距離を、多くの学生が考慮していると推察できる。

ジェスチャーや衣服が見えるかどうか、ショットサイズを決める要因となっていた。ジェスチャーについては、それが見える大きさを意識した学生がいる一方で、情報を〈受け取る側として映ることが多いので、手の動きはあまり必要なことが) (068) ないため〈肩くらいまで映るのが落ち着きます。〉 (同) という考察も見られた。衣服についても、〈コロナの影響で外に服を着ていけない分、ズーム内で私服を着る機会が多いので、服が見えるように上半身がしっかり写りこむようにカメラと距離をとりました。〉 (086) という学生がいる一方で、〈体がそれ以上写ると着ている服まで相手によく伝わってしまい気を使うので、肩の下あたりまで移すのが居心地よいと思った) (060) という学生もいた。

7-2 自分の位置

フレーム内での自分の位置については、横方向を軸として中心を占める場合も中心を外す場合も見られた。218人分の画像における身体の位置を鼻を基準として集計すると、フレームを3分割した場合の中心を占める例が142(65%)、中心以外の左右を占める場合が54(25%)であった³⁷⁾。

自分を中心に据える場合の不都合については、〈窮屈に感じ〉(024)るや〈部屋が狭く感じられ圧迫感を与えているように感じられ〉(027)るなどの考察が見られた。逆に中心を選ぶ理由については、〈自分の顔がセンターに来るのが自分にとって一番しっくりきた〉(009)や〈画面の真ん中に自分がいなくて落ち着かない〉(015)、〈相手が求めている最低限のものも私であるため、このスクリーン上で主人公である私は中央にいることとした〉(066)などの考察があった。

自分の位置についてはまた、自分以外に映したいものを写すためや映したくないものを自分で隠して写さないようにするため、ヴァーチャル背景をうまく使うためなど、自分の見え方以外の理由から決定される場合もあった。

7-3 目線を合わせる対象

目線を合わせる主な対象としては、カメラおよびモニターが考察で挙げられていた。カメラに合わせる理由については、〈カメラ目線でまっすぐ向いている方が聞く姿勢を保っていると感じたため〉(136)という考察が見られた。モニターに合わせる理由については、〈相手の顔を観れるのはもちろん、自分がどのように映し出されてるかがわかって安心である〉(010)や〈カメラ目線にすると威圧感があってあまり好きじゃない〉(022)いなどの考察があった。他に示唆的なものとして、〈相手が写っている画面を縮小し、自分を映すカメラの真下に配置する〉(187)ことでモニターに目を合わせつつもなるべくカメラ目線となるようにするという実践や、〈画面上の自分に目線を合わせると、相手には画面越しでも目が合っているように見えたり、表情がしっかり見えるので、安心感が与えられたりする〉(042)という考察が見られた。

7-4 角度(カメラに対する縦方向の位置関係)

カメラの角度については、自分より低い位置から写すと〈怖い顔に映る気が〉(068)することや〈鏡で見て自分の見え方に近い〉(118)ことを理由に、自分の目線と同じ高さにカメラが来るようにしたという考察が見られた。また〈一番盛れる(引用者注:見栄えのよい)角度(95度くらい)〉(132)という理由で目線よりも少し高い位置から写す学

37) 鼻がフレーム外にある場合など判別不能な例も10(4%)あった。

生や、〈私達にとって自然な視線は下向きだ〉(190) という理由から視線よりも低い位置から写す学生もいた。

7-5 顔や身体の向き（カメラに対する横方向の位置関係）

顔や身体を正面に向ける理由として、〈自分の横顔はあまり好きではない〉(002) ことを挙げる学生がいた。正面に向けない理由としては、〈相手に正面向きやドアップ（引用者注：過度なクローズアップ）のような威圧感を与えること〉(089) がないことや、〈あまりじっと正対し見るのもお互い疲れる〉(135) が半身を取ると〈いつでも視線が外すことができ、適度な集中を保っている〉(同) ことが挙げられていた。またある学生は、自分にとって利便性が高い位置にパソコンを置くことに加え〈話していない作業の時間が私が zoom などを利用する際には度々あるのでそのような時間に真正面から見られているということが相手にとっても居心地のいいものではないかなと思った〉(057) ため、斜めから撮られるようにすると考察していた。〈画面上の自分の姿を見なくて済むことから斜め後ろを向いて外を見ている状態〉(043) にし、結果的に顔が見えない向きとなっている学生もいた。

8 自分の身体以外の情報源に関する考察と実践

8-1 リアルな空間

正確な数は把握困難だったが、撮影場所として自室ないし自宅を選ぶ人は明らかに多かった。〈家の中で私の部屋が一番居心地が良い〉(024) や〈落ち着く、安心できる場所について考えるとやはり自宅であ〉(094) るのように、居心地を理由に自室や自宅を選んだという考察が多く見られたほか、“Stay Home” すなわち外出自粛が求められた時期であったことを指摘する学生もいた。

〈家ほどその人の考えや人格に深く結びついている場所はないと考える〉(054) という考察がはっきり指摘しているように、自室や自宅は自分に関する情報を豊富に含んでいる。それゆえ空間を構成する要素が様々な仕方で編集されていた。物理的あるいは画像的なフィルターを用いるという方法は既に挙げた。フィルターよりも基本的な方法は、被写体に合わせたカメラおよび自分の移動、逆にカメラおよび自分に合わせた被写体の再構成、の2つであろう。壁やカーテンのように移動が困難な被写体を基軸とする場合には、前者の方法が採られることになる。逆に自分が日常占める場所を基軸とし、自分を取りまく環境の方を再構成する方法が採られる場合もあった。

自室ないし自宅を取りまく環境との関連では、同居する家族などとの関係に言及する考察がいくつか見られた。家族が自室に入ってきたことを〈瞬時に察知してカメラやマイ

クをオフにすることが時に必要になる場合がある〉(044) ためにヴァーチャル背景ではなく実際の自分の部屋を背景に使うという学生がいる一方で、部屋を共有する家族が写り込むことは確かに〈気が散る要因ではあるが、〈それもその時のありのままの空間を見せることで、相手にとっては居心地の良いフレームとして受け取られるかと思いました。〉(113) と考えている学生もいた。また自室のドアに張り紙を貼って家族が入ってこないようにしたという学生による次の考察は、フレームを構成する環境の多層性を端的に指摘しており興味深い。〈ドアの状態は直接居心地のいいフレームには関係ないですが、フレームを構成する自分を大いに安心させる要因であり、フレームには映らない様々な要素もフレームに移る自分を通して、自分や相手のフレームの捉え方に影響を与えているように思えます。〉(094)

室内ではなく屋外を撮影場所に選んだという学生も5人いた。屋外を選んだ理由としては、〈家という狭い空間よりも外の方が自分は開放感があり、居心地がいい〉(048) ことや、自室などでは〈意図せず自身の情報を伝えてしまう可能性があるため(中略)自身のプライベートのない環境での撮影を考えた〉(058) ことが挙げられていた。

8-2 リアルな空間を構成する様々な要素

積極的に見せるためのものがある一方で、何かを隠すためのものや無地の壁のように消極的に選ばれたものもある。ここでは様々な要素を3種類に分けて、関連する考察を順に見ていく。

(1) 身体に関連した装い(衣服や化粧)

衣服については、第7節第1項で見たように、映したい・映したくない両方の理由が見られた。フレームに映る範囲に限られるという特徴を活かして、上半身は外出用の服、下半身はリラックスできる部屋着を着るという実践が見られた。また着る服を〈黒い無地という無機質な状態にすることで読み取れる情報を最低限にした〉(009) という実践のように、衣服自体の情報量を調整するという方法も見られた。服をフレームに映さない実践としては、既に見たフィルターの利用やショットサイズの工夫が見られた。次の考察は、衣服が映らないようにする理由をオンラインでの対面コミュニケーションの特徴と関連づけており興味深い。〈オンラインミーティングはオフラインのミーティングと違って開催できる時間の幅が広く(中略)時間によっては部屋着のようなものを着ていることもあるため、できるだけ服は映らないようにしたい。〉(091)

身体に関連した装いでは他に、第6節第1項で触れたように、化粧への言及が見られた。

(2) 壁面的な要素(壁や窓、カーテン、棚など)

壁やカーテンなどの壁面的な要素は、主にフレームの背景となる要素である。壁やカーテンなどは、無意味・有意義どちらの背景としても用いられていた。例えば、〈自分の部

屋をあまり人に見せたくない〉(005) ため家の白い壁を背景に選んだという学生がいる一方で、〈自分の部屋の壁紙や窓が気に入っているので、それらを背景にしたいと考えた〉(060) という学生もいた。カーテンが〈適度な私を作ることができる〉(176) と考えた学生による次の指摘は、背景の選択に関して様々な観点を検討しており示唆的である。〈白の壁に自分を写すと、公が強くなり緊張感のある映像になる。一方で、家の本棚や家具が映ると、書籍や服の系統などから自分の趣味嗜好が押し出される。その点、カーテンは特段大きな趣味嗜好がバレずに、かつパブリックな硬い雰囲気にならないため。〉(同)

窓については、〈画面の外の世界との繋がりを持てること、光の入り方が気に入ったことから〉(043) 窓を背景に選択したという学生がいる一方で、景色から住所などが特定される危険性があるため、窓が映らないようにしたりカーテンを閉めたりするという考察も見られた。

棚ないし本棚は、壁面的な要素の中でも自分に関する情報を比較的多く含むものだと考えられる。〈プライバシーもある程度確保しつつ、自分の部屋の中で多少公的に見せられる背景として本棚を選択した。〉(110) という学生がいる一方で、〈棚の中が見えてしまっていて個人の特徴がむやみやたらに知られることが怖かった〉(070) という理由から棚の中身が見えないようにした学生もいた。

(3) その他の要素

自分に関する情報をもつ様々な事物が、フレーム内に提示されていた。一例としてユニフォームやボールなどスポーツに関連したもの、ペット、写真、本などが挙げられる。それらは主に、自分が好きなものやしているものを表現する意図と関連づけられていた。

この他に、218人中24人と1割以上のフレームで提示されていたものとしてぬいぐるみが挙げられる。ぬいぐるみを提示した理由としては、〈相手が記憶しやすいような特徴を画面内に供えること(識別性、アイデンティティ)〉(111) や〈視線が自分とぬいぐるみの双方を行き来することで一点集中を避け、「見られている」という緊張を和らげる〉(147) ことなどが挙げられていた。またより多く見られたのは、〈一人じゃないという気持ちの面での安心感〉(同) のように、視覚対象としてではなく共にある存在としての効果についての指摘である。緊張や寂しさを緩和したり、触って自分を落ち着かせるといった効果をもつものとしては、他にクッションや枕、人形などが挙がっていた。

9 フレームがもつ意味の多様性と重層性

先に第5節で、顔をはじめとする身体は自分がそこに存在することの証明という意味を担うことを見た。またこれまで空間やその他の要素について取り上げた考察においても、それらが担いよう様々な意味は断片的にはあるが示唆されている。本節ではそれらの指

摘要、意味の多様性と重層性という観点から、視覚的な側面に限定してまとめたい。

9-1 意味の多様性

フレーム内に提示される様々な事物が担いうる意味として学生が考慮する観点、すなわちある事物を通じてフレームがもつ意味の種類は、自分がそこに存在することの証明を除くと大きく次の4つに分類できる。すなわち①自分にとっての居心地よさ、②相手に与える印象、③相手に対する配慮、④コミュニケーションの円滑化、である。①は、フレーム内に入れた自分の好きなものを見て〈気分が上がる〉(011) や、〈ぬいぐるみと一緒にいる自分を見て「部屋にひとりぼっちではない」ということに関して安心感や居心地の良さを感じ〉(026) などの考察に見られるように、自分にとって「居心地いい」かどうかという観点である。〈背景の白い壁になりシンプルで、自分のプライバシーも守られて居心地よく思えた。〉(089) というようなプライバシー保護の問題も、この観点に含められるだろう。②は、〈人に良い印象を与える要素に光が大きく関わると気づきました。〉(064) や、〈他人に「この人画面上でもかわいいな」や「部屋は汚くないんだな」など、良い印象を持たれたいからです。〉(005) などの考察から示唆されるように、他者から見た自分の評価を上げられるか・下げないかという観点である。③は、自分が〈話を聴いてくれている様子〉(089) を示して安心感を与えることやぬいぐるみをフレーム内に入れることで〈相手が自分以外にも集中できるものをつく〉(066) ることなど、相手にとって「居心地いい」かどうかという観点である。④は、〈ネット環境によっては重要な部分が途切れてしまうこともあると思うので、ジェスチャーも加えて話せ(ママ)すことのできる大きさを意識しました。〉(057) や、〈自己紹介の際にあえ(ママ)れこれ話しやすいかなと思ったから〉(011) 自分の好きなものをフレーム内に入れたという考察に見られるように、コミュニケーションの円滑化に寄与する情報を明示するという観点である。

9-2 意味の重層性

前項のような分類が可能な一方で、ある事物はほとんどの場合2つ以上の観点から意味が検討されていたり、結果的に2種類以上の意味を担っていたりする。例えば前項では、011の学生の考察を2ヶ所で取り上げた。この学生は自分の好きなものをフレーム内に入れることで、自分の気分が上がると同時に自己紹介のしやすさにも寄与すると考察している。すなわち自分の好きなものがフレーム内で担いうる意味を、①と④の観点から理解している。また、相手が自分以外に視線を置けるものとしてぬいぐるみをフレーム内に入れた学生は、前項で取り上げた066の学生以外にもう一人いたが、その学生は同じ工夫を〈視線が自分とぬいぐるみの双方を行き来することで一点集中を避け、「見られている」という緊張を和らげることができると思いました〉(147) と、①の観点からややメタ的に理解し

ている。

そしてフレームがもつ意味を考える上でとりわけ興味深いのは、以上4つの種類の意味は、事物を提示しないことによってもフレームにもたせうるということである。例えば衣服について、フレームに映る上半身は〈一番お気に入りのTシャツを着〉(005)る一方映らない〈下半身は私が長時間でも画面上で会話をリラックスしてできるように、部屋着をきてい〉(同)るという工夫は、まず「お気に入りのTシャツ」が①および②の意味を担いうる。そして部屋着が映されないことが②および③の意味を担いうる。また手元で別の作業をしたりスマートフォンを用いるための〈「死角」を持ちたい〉(146)のために手元を映らないようにするという工夫は、①から④まで全ての意味を担いうる。

以上の検討から、フレーム内に提示される事物を通じてフレームがもつ意味は多様かつ重層的であり、それらを考慮して「居心地のいいフレーム」を実践する必要があると言えるだろう。

9-3 フレームがもつ意味に関するその他の考察

フレームが多様な意味をもちうることに関連して、情報の注目度に関する次の指摘もまた、自分に関する情報をどのように編集するかを考える上で示唆的である。〈プライベートを晒したくない気持ちは前提としてあるものの、自分のみに視線を集めすぎると違和感を覚えるといった矛盾・葛藤を抱えていることに気づいた。そのため、スクリーンにおける自分とそれ以外の情報の配分が非常に難しい。〉(016) また情報の性質に関する興味深い指摘として、背景の選択を通じて自分のジェンダーに関する認識に気づいたという考察が見られた。

10 結論

10-1 本稿の議論のまとめ

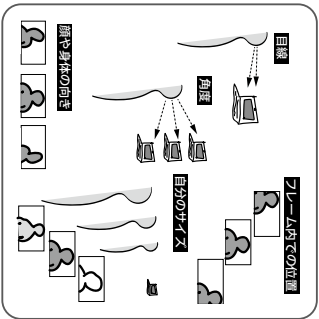
本稿での議論で挙げた様々な観点およびそれらの関係は、図2のように整理できる。各節で考察した内容は、操作すべき情報源に関するもの、操作を条件づけるオンライン空間の特質に関するもの、そして操作を実践する際にとりうる視点およびその視点から検討すべき内容に関するもの、の大きく3つに分けられる。オンラインでの対面コミュニケーションの当事者は常に、オンライン空間とリアル空間とが重なり合う地点に位置する。そしてオンライン空間の様々な特質に条件づけられながら、自分の身体ならびに身体以外の情報源を操作して自己のセルフイメージを提示する。その際には、おそらく①自分の視点と②関係の視点に主に立ちつつ、適宜③社会の視点や④比較の視点も取り混ぜて多様な観点について思考しつつ、具体的な操作を実践することになるだろう。各項目は本文の各節



視点③：社会の視点(2節)

オンラインでの対面コミュニケーションという関係の枠組みをメタ的に検討する視点。具体的には、「公と私」のパラドクス、誰とのどのような場面でのやり取りなのか、情報メディアを紹介することによる制約と編集可能性、フレーム「内」の自分を交えるフレーム「外」の状況などが検討される。

視点④：比較の視点(3節)
オンライン化という新たな状況を、別の方法でのコミュニケーションなどと比較する視点。具体的な内容には、相手と直接対面するオンラインでのコミュニケーションとの比較、「自撮り」でイメージを形成する行為からの類推、InstagramなどのSNSでのコミュニケーションとの比較などがある。

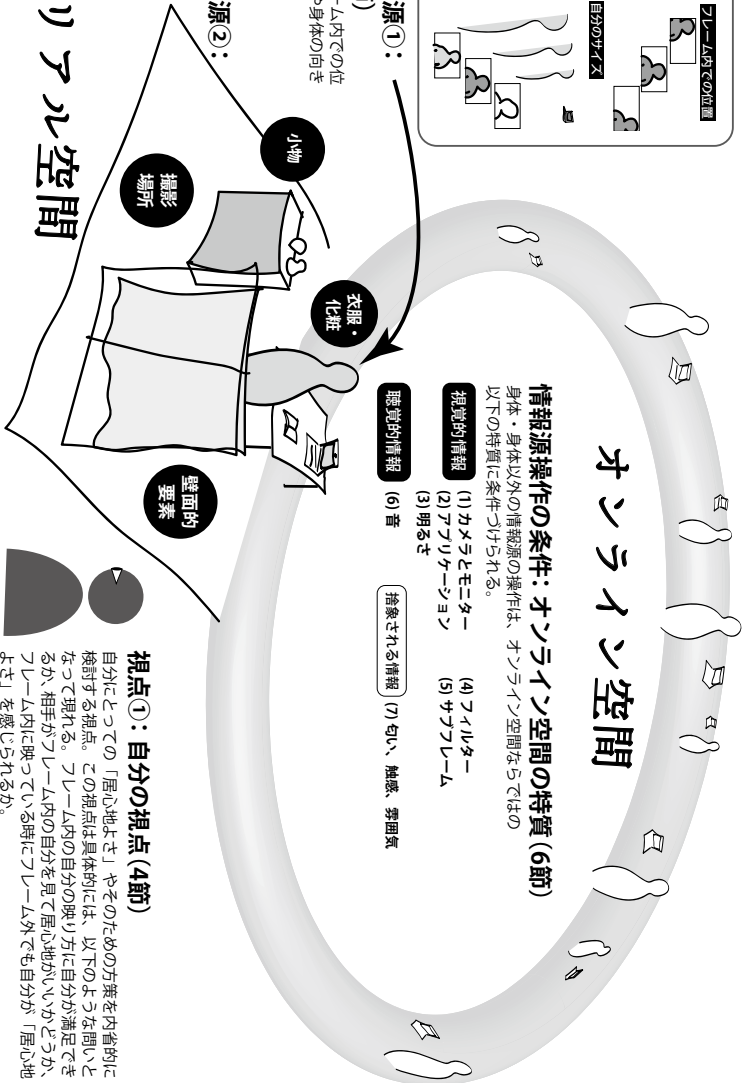


操作すべき情報源①：自分の身体(7節)

ショットサイズ、フレーム内での位置、視線、仰角度、顔や身体への向きが操作される。

操作すべき情報源②：身体以外(8節)

撮影場所、衣服・化粧、小物、壁面的な要素などが操作される。



情報源操作の条件：オンライン空間の特質(6節)

身体・身体以外の情報源の操作は、オンライン空間ならではの以下の特質に条件づけられる。

- 視覚的情報
 - (1) カメラとモニター
 - (2) フロントカメラ
 - (3) 明るさ
 - (4) アバター
 - (5) アバターフレーム
- 聴覚的情報
 - (6) 音
 - (7) 匂い、触感、雰囲気

視点②：関係の視点(5, 9節)
自分と他者を媒介する行為や事物について、その意味や活用方法を実践的に検討している視点。
自分に関する情報を編集する際の基本的な留意点として、顔をはじめとする自分の身体の見せ方に格別の注意を払うこと、自分に関する情報の種類や量を適切に調整することが挙げられる。(5節)
また「居心地のいいフレーム」の実践に際しては、フレーム内でも自分が多様な重層的であることを踏まえる必要もある。(9節)

視点①：自分の視点(4節)

自分にとっての「居心地よさ」やそのための方策を内省的に検討する視点。この視点は具体的に、以下のような問いとつながる。フレーム内の自分の映り方に自分が満足できるか、相手がフレーム内の自分を見て居心地がいかどうか、フレーム内に映っている時にフレーム外でも自分が「居心地よさ」を感じられるか。

リアル空間

図2 「居心地のいいフレーム」を実践するための見取り図(筆者作成)

に対応している。

10-2 「居心地のいいフレーム」を実践する困難と可能性

「居心地のいいフレーム」を実践することは、一方で決して簡単ではない。実践時に考慮すべきポイントは非常に多岐にわたる。そのすべてに注意を向けることや各ポイントを両立することは容易ではなく、〈何かをこだわると、何かが犠牲になってしまう〉(148) ことがしばしばある。そして〈頭の中で考えているものを具現化すること〉(090) はさながら〈写真の作品作りのよう〉(089) であり、これもまた〈とても難しい〉(090) ことである。

だが以上のような困難さを指摘する記述よりも印象的だったのは、「居心地のいいフレーム」を作ることに可能性があるという趣旨の考察だった。〈この狭いフレームの中でも考えを巡らせれば、いくらでも自分の世界を表現できると思いました。〉(072) や〈小さな気づきとアイデアが生活を充実させるということを実感した。〉(094) といった記述からは、「居心地のいいフレーム」を作るための技術や自分にとっての「居心地のいいフレーム」を知っていくことももちろんだが、「居心地のいいフレーム」を自分で作れるという実感をもつこともまた重要であることが読み取れる。

新型コロナウイルス感染症の流行収束後も、オンライン授業をはじめとするオンラインでの対面コミュニケーションは、私たちの日常生活の一場面として存在し続けるであろう。〈画面を通したコミュニケーションを強いられる現在の状況だからこそ、自身にとって最適な画面をプロデュースする必要性が高まっているのではないだろうか。〉(109) という学生の指摘は、今後も有効だと考えられる。だからこそ今回の講義のように、オンラインでの対面コミュニケーションを「居心地のいい」ものとするを反省的に考える契機となったり、そのための手立てを学べたりする機会は、今後も重要だと思われる。

10-3 本稿の限界と今後の課題

本稿で得られた知見は、元となるデータの収集方法や整理の理論的背景など多くの点で限界を有している。だが、オンラインでの対面コミュニケーションを理解し「居心地のいいフレーム」を実践する際に考慮されるべき多様な観点や要素の存在ならびにそれらの関係を、大まかに整理することはできた。本稿から示唆された観点や要素のそれぞれについてより踏み込んだ探究を行うことが、今後の課題として挙げられる。

付記

本稿の構想から執筆に至るまでに全ての著者が関与した。このうちテキストの分析および本文の執筆は第1著者が、スクリーンショットの分析および図版の作成は第2著者が、それぞれ中心となって行った。

引用文献

- 大角玉樹 (2021)「オンライン講義におけるアクティブラーニングの試み—コロナ禍における教育のデジタルライゼーションと講義デザイン—」『琉球大学経営研究』(1)、pp. 50-59
- 菅野仁 (2003)『ジンメル・つながりの哲学』NHK 出版
- 黒山竜太・ハツ塚一郎・浦野エイミ (2021)「コロナ禍におけるオンラインによるコミュニケーション授業の検討」『熊本大学教育実践研究』(38)、pp. 75-82
- ゴッフマン, E. (石黒毅訳) (1974)『行為と演技—日常生活における自己呈示—』誠信書房 (Goffman, E. (1959) *The Presentation of Self in Everyday Life*, Doubleday)
- ゴッフマン, E. (丸木恵祐・本名信行訳) (1980)『集まりの構造—新しい日常行動論を求めて—』誠信書房 (Goffman, E. (1963) *Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings*, The Free Press)
- 中島弘毅 (2020)「オンライン授業における Teams チャンネル機能を活用したゲームおよびグループワーク導入の試み」『教育総合研究』(4)、pp. 219-235