

メディア上の表現行為をどのように分析・評価するか ：スポーツ実況放送を事例に（2012） How Do We Analyze and Evaluate Media Representations in Action ? :Case Study of Live Sports Commentary (2012)

是永 論
Ron KORENAGA

立教大学 社会学部 メディア社会学科 Rikkyo University

要旨・・・本論文では、スポーツ中継放送において行われている実況・解説の発言について、相互行為における協同的な理解の実践という観点から分析することによって、実況対象となる場面の描出や画面上の情報への注目といった行為を、表現を構成し、視聴者の理解を一定に導く行為として評価する可能性について検討する。

キーワード メディア上の表現行為、行為の連鎖、スポーツ実況、メディア・リテラシー

1. はじめに

近年のテレビ放送において、スポーツ中継番組は、年間視聴率の上位を占めるなど、コンテンツとしての重要性を増している。しかし、その一方で、実際の番組に対する評価については、中継の主体をなす実況・解説の発言に対する批判としてなされる場合が多く見られている。それは、アナウンサーによる修飾過剰な表現であったり、あるいは、公正・中立的な立場を欠いて、アナウンサーと解説が一緒になって特定の競技者だけを応援しているような、絶叫と興奮状態をともなった発言などとして指摘されている。

一方、従来のメディア研究においても、スポーツ中継番組の中でなされる実況・解説の発言を中心とした言説において、中継対象に対する一方的な権力作用や、社会的イデオロギーの付与といったことが、学問的な批判の対象にもなってきた。

これに対して、本研究では、いずれにレベルにおける批判にも与することなく、実況と解説の間で行われているやりとりを、ある対象を表現することに協同的に参加している状況としてとらえた上で、その状況の中で、適切な理解を導くような表現行為がなされているか、という視点から「評価」する可能性を提示したい。

その視点を、特にテレビ中継に対するものとして、まず端的に「スポーツ中継で行われている実況・解説は、競技が進行する現場において、見ることを阻害しているのか、あるいは促進しているのか」という問いとして示すとしよう。このとき、阻害という見方は、中継されている状況は「見れば分かる」ものであるのだから、中継においてなされる発言は、いわゆる余計な演出として、本来必要ではないという視点において成り立つ。これに対して、促進という見方は、実況や解説は、視聴者が競技に関心を持つ上での動機付けとなり、いわゆる「物語」や「感動」といったものを提供するという視点において成り立つ。

本論では、実際の実況・解説のデータから、中継における相互行為を、競技の進行において見るべき場面をデザインする作業と、さらにそのデザインを通じて、競技において生じる出来事を時間構造の中で構成していく作業の二つに分けて検討し、実況・解説が後者の視点において表現行為として構成されていることを実証的に明らかにするものである。

2. 実況の「危険性」

従来のマス・コミュニケーション研究においては、実況・解説は、競技を見ることについての阻害要因であるというよりも、むしろ「危険性」を持つものとして評価されてきた。

まず、スポーツ・ドキュメンタリーと構造的に比較しながら「生の実況」の形式を分析した阿部[2002]によれば、実況は「何の面白みも感じさせない危険性」を孕むという。その原因は、中継対象となる競技の経過や結果に依存していることに加えて、実況において「物語」という構造をもって表現を行うことが困難である点に求められている。つまり、ドキュメンタリーが現

場において事前に取材された発言や映像場面を、視聴者を感動に導くような一定の物語構造（「感動を伝える文法」、阿部[2002:99]）において構成することができるのに対して、実況では、現場で競技が進行していくことによって、あらかじめ意図された構造化が拒まれてしまい、視聴者が何の「面白み」も見出せなくなる危険性があるとされている。

もう一つは、その構造的な問題に関連した、ナショナリズムの付与に関する危険性である。つまり、中継の対象となる競技者に対して、「日本人の組織力」といった形で、ナショナリズムや人種による観点からの物語をあらかじめ与えておけば、競技結果等に左右されることなく、その物語に沿った実況を展開することが可能となる。その結果、視聴者は実際の競技や競技者の様子よりも、実況・解説により付与されたイデオロギーの方に意識を高めてしまう危険性が指摘される（森田[2009]など）。

以上の点から、発言内容などの表現にとどまることなく、むしろその表現を構成する前提となるナショナリズム等の「深層の構造」を指摘することによって、実況・解説における表現を批判することが、従来の研究で行われてきたといえる。

そこで、冒頭での問いを、次のような問いとしてあらためて提示しよう。実況・解説による表現の構成は、競技進行に一方的に依存する形で行われることによって、競技が進行する現場において、出来事を物語のように構造化してデザインすることを前提的に拒まれてしまうのだろうか？ 本論文は、この問いについて、次のような方法から考察を試みた。

3. 方法

2010年2月にNHKの地上波およびBS放送において行われたバンクーバー五輪の実況放送を録画した約90時間の映像の中から、総計して約10時間分、特定競技の実況部分を抽出した。抽出にあたっては、収集した映像を主に競技内容についてリスト化し、競技に関するニュース映像や報道記事などを対照しながら、競技としての状況の理解のしやすさや実況上の焦点から判断して選択した。選択された実況について、全体を視聴し、一部を文字によるトランスクリプトとしてデータ化した。データ化したものについては、特に実況と解説の役割にある人々の行為の連鎖がどのような構造にあり、それが実況の対象となる映像内容とどのように関連しているかを主な焦点として、発話内容と映像の間における関係について分析を行った。

4. 中継における発言の構造化

岡田[2002]が会話分析の方法によって中継場面における相互行為の構成を明らかにした知見から、実況・解説における発話間の関係は、次のようなフォーマットについて表すことができる。

[フォーマット1]

実況：[さあ／反応的な声] + [場面の描出]

解説：[場面の詳しい描出] かつ／または [評価]

このようなフォーマットは、次のような例において確かめられる。

[例1] (岡田[2002]のデータより構成)

1 実況：さあ、このターンそしてスピードが持ち味=

2 解説：=ええあの、吸収を：深く使って、え：的確にきてますね、今のところ、いいですよ。

エスノメソドロジーの観点から、実況と解説の役割それぞれにあるものは、ただ個別に場面の記述を行っているのではなく、このフォーマットの構造において、それぞれに対する「行為の連鎖」(sequentiality, Hindmarsh et al. [2010])を「規範」として参照しながら、記述を相互に関連させて行っているものと位置づけられる。

ここでいう「規範」とは、相互行為において、一方の行為に対する他方の行為が「あるべき形」をもってなされることを示す。その「あるべき形」とは、フォーマット1でいえば、[さあ]をともなう実況の発話が、解説の発話に先行する位置においてなされたり、解説による場面の記述は、実況による場面の記述に関連した上で、相対的にそれよりも「詳しい」ものとしてなされるといったものとなる。このように、相互行為において、一方の行為が他方によって予期されたり、要請されるような形でなされることは、直接的には一方の行為が他方に後続する「連鎖」という構造によって参照されるものとなる。

エスノメソドロジーでは、たとえば<質問-回答>、<呼びかけ-応答>といった発話(を行う者)どうしにおいて、連鎖という構造としての規範が参照されていることに着目し、その構造を基準として、実践されている様々な相互行為の成り立ち

が分析される（水川ほか編[2007]）。とくに二つの行為における発話の順番を基本的な単位として、この構造が参照される場合、それは隣接ペアと呼ばれるが、この隣接ペアを単位とすることによって、実際の相互行為の構成が、その組み合わせや、不在あるいはその修復において展開していることが描出される。本論文もまた、このような〈実況—解説〉の隣接ペアによって参照される行為の連鎖を単位として、中継場面の相互行為を分析するものである。

このような行為の連鎖の参照は、相互行為を分析する上での単位を導くだけでなく、中継場面が視聴される際に実践されている表現行為と、それに対する視聴者を含む人々による理解の成り立ちを明らかにするとともに、さらにそのはたらきにおいて、表現にそって視聴を行為としてデザインする際の「手続き」となり得る。たとえば、中継場面を視聴するものは、「さあ」という発言を聞くとき、このフォーマットを通じたデザインにしたがって、その場面に注目したり、解説という行為がなされるという予期の上に、放送されている発話の順番が交替することや、その発話が「応援」といったものでなく「解説」としてなされている（はずだ）という理解を実践している。行為の連鎖の参照は、解説として発話を行う者が、このような理解の展開に対応して発話を行っているという、さらなる理解を導くだけでなく、時には「解説」として発話しているはずのものが、実際には解説たり得る発言をしていないと視聴者が「批判」する際の「手続き」となるものである。

次節では、この〈実況—解説〉という行為の連鎖が、実際の中継場面においてどのように参照されており、それがいかなる実践として展開しているのかを見ることにしたい。

5. 志向の焦点をデザインする実践

以下に取り上げる例2のデータは、リュージュ競技男子一人乗りにおける最終試技の中継場面から取られたものである。

【例2】（A：アナウンサー C：解説者）

14 A：アルミン・ツェゲラ:(0.2)イタリア36歳

15 (1.2) (スタートする映像)

16 A:さ:メダルに向かいます。

17 (1.0)

18 C:ふつうに滑れば問題ないですね

19 A:はい

20 C:はい

21 (2.1)

22 C:このへんは経験が[生きてくると思いますけど]

23 <<中間計時1の表示 -0.02>>

24 A: [まず入りは]

25 C:はい

26 A:=入りはそれほど速くありませんけども(0.2)

27 <<中間計時1の終了>>

28 A:こっからです。(.)

29 C:は:ここからの差ですね 次の中間が、どのぐらいになって
30 るか

31 (.)

32 A:デムチェンコとの差:(1.0)この差がメダルとの差

33 (1.0)

34 C:ここ:注目ですよ、つぎ、/

35 <<中間計時2の表示 -0.04>>

36 (0.2)

37 C:はい

38 A:=ん:百分の四秒

39 (1.0)

40 C:=や、微妙ですね:

41 <<中間計時2の終了>>

中継場面の状況としては、過去3回の試技合計タイムが4位以下の選手が全員最終の試技を終えていて、残りの上位三人の試技を残すところでここに登場したツェゲラーという選手が、今回の試技で、現時点で4回の合計タイムが一位である選手（デムチェンコ）のより早い合計タイムを出せば、3位以内の入賞となり5大会連続のメダルを獲得する場面となっていた。

まず15行目でのスタートの映像に際して、16行目でAによって「さあ」という開始部に「メダルに向かいます」という発話となされ、その後、Cによる18行目の「ふつうに滑れば問題ない」という発話が続くという形で行為の連鎖が参照されている。この構造（例2中の実践枠内部）において、この選手が重要な試技をスタートさせたという記述に加えて、そのパフォーマンスに対して評価するという表現行為がなされていることが理解として導かれる。

同様の構造において表現行為としての理解を導くものとしては、少し後の38行目で、Aが「ん:」という「反応的な声」(response cry, Goffman[1981])をとめないながら、2回目の中間計時を記述する発話を行い、その後、Cによる「微妙ですね」という評価の発話が続く部分が挙げられる。

これらの表現行為を構成する相互的なやりとりは、行為の連鎖を参照することにおいて、4. で見たような発話者の役割に

ついでに理解を導くだけでなく、中継場面の中で行われている行為として、競技上で進行する出来事に対して概念上の「区切り」をつけることによって、いわば出来事の観察についての基準線（切り取り線）を視聴者にもたらしめているものと見なせる。その基準線にしたがって、競技や画面において「見るべきもの」となる場面がハイライトされ、その表現の枠組みの中で、共通に関心を持たれるべき（志向される）対象についての理解が、それぞれの発話における具体的な記述や評価とともにもたらされる。

この点を例2について見れば、AとCによる相互のやりとりによって協同的にもたらされた基準線にしたがって、場面においてハイライトされているものへの志向が、段階的に「中間計時における差の変化」に焦点化していく過程（例2中の点線枠内部）が観察できる。当初、18行目で「ふつうに滑る」ものとして概観的に表されていた競技の見方は、まず、24行目から26行目までの過程において、「入り」という表現とともに導入された中間計時1への注目に転換する。そして、その直後に、同じ計時が終了するタイミングに合わせて、28行目のAによる「こっから」という発言によって開始された行為の連鎖において、29行目のCによる「ここからの差」という発話により、より詳しい記述として構成される。この志向の焦点化において、次の中間計時2への注目が、34行目のCによる「ここ注目ですよ」という発話によって、さらに予期的に促される形で導入され、37行目のCによる「はい」というさらなる促しとともに、38行目からのフォーマットにしたがった表現行為が、相互行為の機会において適切な経緯としてなされているという理解が導かれる。

こうした表現行為によってもたらされた観察の基準線は、競技が進行する場面そのものを「入り」といった形で区切るとともに、発話のやりとりの中で構成された時間的な構造の中で、見るべき焦点が段階的に展開するようにデザインされており、フォーマットにおける行為の連鎖の参照は、このような志向のデザインを協同的にもたらす手続きと見なせる。

6. 「動き」を綴る実践

例3は、例2に続く中継場面で、ゴールするまでの部分である。

【例3】

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| 42 C : [よめ | 62 A : =大丈夫か、 |
| 43 A : [これがメダルとの差= | 63 (2.1) |
| 44 C : =そうですね [で | 64 /<<中間計時4の表示 -0.04>> |
| 45 A : [ん:ちよつと振られたか= | 65 A : [あ:] |
| 46 C : =うん | 66 C : [ん:]縮まってます= |
| 47 () | 67 A : =ちよつと縮まっていますが、こっからデムチェンコは速かった= |
| 48 C : そうですね:ここ n 今日 は だめ ですね: | 68 //<<中間計時4の終了>> |
| 49 A : え[え | 69 C : =微妙ですよ= |
| 50 C : [よくないですからね: | 70 A : =ツェゲラーは[どうか |
| 51 /<<中間計時3の表示 -0.05>> | 71 C : [あ:微妙です= |
| 52 A : う:ん | 72 A : =メダルに向かう[少し波]打ってるが/フィニッシュは: |
| 53 (0.2) | 73 C : [これは微妙] |
| 54 C : さデムテ,デムチェンコが体重ありますからね:= | 74 //<<最終計時 -0.030>> |
| 55 // | 75 () |
| 56 A : =そうですね= | 76 C : あ:/とりました[ね: |
| 57 C : =まい、 | 77 /<<デムチェンコの映像>> |
| 58 () | 78 A : [とりました: |
| 59 C : デム, [あ:どうし | 79 () |
| 60 A : [あ、あ:ちよつと振られました。() | 80 C : とりました |
| 61 C : よくないですね= | |

例2のやりとりにおいて志向された「中間計時における変化」は、例3の43行目でも「メダルの差」という発話により、より一般的な記述として位置づけられている（定式化）。しかし、その直後に、45行目から48行目のフォーマットに則ったやり

とりを通じて、その志向は「ちょっと振られた」という記述とともにソリの動き（動線）の方に転換する。その転換により、51行目でさらに画面上に中間計時が表示されるにも関わらず、それは発話において記述されることはなく、さらに60行目でやはり同じフォーマットを通じた「振られ」という記述のもとで、画面に対する志向が表現され、61行目のCによる「よくないですね」という評価とともに、競技進行における選手のパフォーマンスについての理解を導く。

このような志向の転換があることや、その転換が実際に44行目の時点で画面に映ったソリの動線における変化を契機としていることをもって、実況・解説があくまで競技進行において展開する事実依存しているものと見なし、さらにそこから、実況・解説のやりとりにおいて記述がなされることの不確実さを、冒頭に述べた「危険性」として指摘する可能性が認められる。

しかし、逆に画面上から確認される事実としては、中間計時2から中間計時3におけるタイム差はむしろ増加しており、この場面における計時への志向がそのような事実により一方的に依存しているのであれば、51行目においてその記述が必然的になされるはずである。それでは、実況・解説がこうした事実を無視する中で、不正確な行為をしていると考えるべきなのだろうか。

この点について、48行目のCによる「ここ今日はだめですね」という発話が注目される。この発話は45行目でAによる「振られた」という実況の記述に対する解説としての「詳しい記述」となるが、その記述は、この回の試技における動線の記述にとどまらずに、他のこれまでの試技を含んだ「今日」の「ここ」という、時空間の参照を通じて、「動き」への志向をデザインするものとなっている。この記述により、この場面での志向はこの選手の「今日のパフォーマンス」という、相互的なやりとりにおいて構成された表現の枠組みにおいてデザインされ、そうした「動き」への志向において、60行目での同様の記述や、54行目や67行目での終盤のスピードを上げた4位の選手のパフォーマンスとの比較がなされていると考えられる。

このような志向のあり方は、例3でのやりとりにおいて固有に認められるものであり、もちろん、たとえば計時だけに終始注目するといった、他の志向の仕方を排除するものではないし、実際64行目では、パフォーマンスとの関連においてではありながらも、再び中間計時4への志向が導かれている。しかし少なくとも、「解説」として行われる、一定の専門的な知識や現場における事前観察を背景とした「詳しい記述」がなければ、48行目の「ここ」におけるパフォーマンスとしての理解は導かれない一方で、逆に百分の一秒で変動する計時差のみによって競技場面を理解することの困難が認められるものとなるだろう。

しかしながら、そのような背景において解説がなされているからといって、専門的な知識を視聴者が共有しなければ、中継場面で展開する志向や、その志向にもとづく理解から排除されるわけではない。なぜなら、そうした「詳しい描出」は、フォーマットにあるような実況の発話における「描出」に対応して導かれるものであり、特定知識がないからといってそのような相互行為上の志向にしたがって、画面上にあるものを「見る」ことそのものには、大きな困難はないものと考えられるし、むしろ複雑な志向に視聴者を導くことは、実況の発話の段階において調整される中で回避されていく可能性を持つからである。

7. 実況における「物語」の構造化

以上の考察を経た上で、あらためて、「実況・解説による表現の構成は、競技進行に一方的に依存する形で行われることによって、競技が進行する現場において、出来事を物語のように構造化してデザインすることを前提的に拒まれてしまうのか」という問いに対して、少なくとも実況・解説における表現の構成が、競技進行に一方的に依存してなされているものではなく、相互のやりとりにおいてもたらされる志向にしたがって実践されていることが確かめられた。

それでは後者の「物語」としての構造化については、いかに考えるべきであろうか。この点は、「物語」の定義にもよるが、例2と例3に示された中継場面に限って、記述をまとめてみても、「選手が余裕のスタートを切ったように見えながら、中間計時に注目すると微妙な様子である→中盤で動線が振られ、その日のパフォーマンスとしても後半部分について不調なところでさらに微妙な展開となる→最後にも動線が波打つなど、不安な動きを見せる中で、微妙なままでゴール、しかし最後は勝利」といった「物語」としての理解を導くことは可能である。

しかしながら、このような物語としての理解は、分析した論者や当事者である実況者などの意図にしたがって恣意的に導かれるのではなく、相互のやりとりにおいてもたらされる観察の基準線において確保された表現の枠組みの中での、一定の時間的な構造とそれともなう志向の段階的な焦点化と転換といったものにより、実践的に導かれている。そして、そのような「手続き」において「物語」を語るということは、特に日常においてジョークや体験談として実践的に「物語」を語る際の手続きとも、多くの部分で共通するものである（岡田[2007]）。

つまり、「物語」を語ることは、「スポーツ・ドキュメンタリー」や「生の実況」といった表現のジャンルについて前提的な条件として備わっている（いない）ものではないし、競技の進行に沿った形で、事態に関連した物語を構造的に展開することが本来困難なものであると見なすことはできない。実際にそれぞれの表現行為においてどういった形で「物語」を語り、そ

の表現についての理解が実践されるのかは、表現行為に参与する人々や、それらの間における相互行為上の「手続さ」に関わる条件に依存することになるだろう。したがって、ここで実況・解説がドキュメンタリーに匹敵する物語や「感動の文法」を有するとまではすぐに主張し得ないとしても、2. までに見たような「危険性」が本来としてあるような見方はしりぞけられるであろう。

さらに、実況・解説が以上のように、まさに競技の進行の中で展開する動きとともに、「物語」を綴る契機を、その相互行為の中にもっているとするならば、相互行為に着目した分析は、スポーツを表現するというスポーツ報道の方向性に対して、まさに実況・解説というもっとも表層的なレベルから表現を再考する可能性をもたらすと考えられる。その可能性は、実際に阿部 [2002] などによって主張されているような、スポーツをいわゆる人間ドラマ的な「ヒューマン」の視点から描き、そこでの「感動」を追求してきた従来のスポーツ報道に対して、身体や運動そのものから生じる「凄さの衝撃」(阿部 [2002:125]) を表現において追求するという方向性についても指摘できるだろう。

その一方で、実況・解説における表現行為が「物語」と呼ばれるだけの構造化を、どれだけ相互行為上の規範の参照に則った一定の形で展開しているかについては、まさにそうした表現行為の実践に関する分析を積み重ねる必要が指摘される。

8. おわりに：表現行為としての実況・解説の評価に向けて

本論文は、特に実況・解説に標準となるような相互行為を特に分析的に提示したものではない。しかし、分析の持つ可能性としては、相互のやりとりにしたがった志向に対応して、その場で「見るべきもの」に対する記述が、志向との関連の中でスムーズに導入される一方で、単なる「見たまま」の様子をことばに転写することにとどまらず、実際の競技進行において「物語」のような時間・空間的な広がりをもって視聴者の理解を導くという点において、実況・解説を「評価」する視点をもたらすことが期待できる。以上の視点によって、視聴者と、実況・解説という表現行為の送り手の間で、単なる一方的な意図の押しつけや批判に終始することなく、相互の立場から一致してよりよい表現について考えていく可能性が展開するであろう。

本論文が最終的に目指すのは、実況・解説という特定の表現ジャンルにとどまらず、ドキュメンタリーや報道の制作などにおいても、そこでどのような表現に関わる相互行為が行われているのかを明らかにすることである。それとともに、表現が構成される中で、いかなる出来事が「見るべきもの」として配置され、そして、それらがどのように表現全体に対する理解に適切に関連づけられていくか、さらにその理解の構成過程が受け手における理解(視聴)の実践をどのような形で有効に導いていくのかといった点について、エスノメソドロジーにおける規範の参照という観点を手がかりに分析することにより、表現をデザインとして評価する機会の提供が期待できる。

トランスクリプトの表記

=	: 発言がつながっている状態。	hhh	: 笑い声として聞き取れる音声。
[]	: 発話の開始と終了が同時の状態。	/	: 映像や表示が切り替わる際の開始部分。
文字	: 比較的大きな音である状態。	//	: 映像や表示が切り替わる際の終了部分。
::	: 語尾が引き延ばされた状態。	<< >>	: 画面表示の内容。
(数字)	: 0.1秒を単位とした、発言が無音の状態。	(())	: 分析者による注記。
(.)	: 0.2秒未満の、発言が無音の状態。		

参考文献

- 阿部潔 (2002) 「スポーツ・ドキュメンタリーのポリティクス——女子マラソン番組における「感動の物語」と「凄さの衝撃」、伊藤守編『メディア文化の権力作用』せりか書房, pp.98-126
- Hindmarsh, J., Luff, P. & Heath, C. (2010) *Video in Qualitative Research*, London: Sage
- 水川喜文ほか編 (2007) 『ワードマップ エスノメソドロジー』新曜社
- 森田浩之 (2009) 『メディアスポーツ解体：“見えない権力”をあぶり出す』NHKブックス
- 岡田光弘 (2002) 「スポーツ実況中継の会話分析」、橋本純一編『現代メディアスポーツ論』世界思想社, pp.163-195
- 岡田光弘 (2007) 「ジョークを語る(物語をすること/理解の表示としての笑い)」、水川喜文ほか編『ワードマップ エスノメソドロジー』、新曜社, pp.163-168