

実況の記号論のための試論：指標の三層構造から出発して

谷島貫太（二松学舎大学）

発表要旨：

現代メディア文化において、リアルタイムで不特定多数に情報を伝える〈実況〉は、きわめて重要なコミュニケーション形式となっている。この形式は放送メディア時代からスポーツ中継やニュース報道で用いられてきたが、配信手段が民主化された 2000 年代前半以降、誰もが〈実況〉を発信できるようになり、その重要性は飛躍的に増大した。本発表は、この〈実況〉というコミュニケーション形式を分析可能にするための記号論の構想を目的とする。

この構想の出発点として、本発表はパースの指標記号（インデックス）概念に着目したうえで、〈実況〉における指標性を以下の三層構造から捉え直す。(1) メディアに媒介された現前の構築：ライブ中継を可能とする技術基盤とライブ性を活性化させる記号的実践が組み合わされることで、オーディエンスに「現前性／〈いまここ〉」をもたらす指標的プロセス。(2) 時空間ダイクシスの実践：時間的、空間的ダイクシスを駆使することで共有された〈いまここ〉を肉付けしていく指標的プロセス。(3) 社会的指標性：受け手への語りかけに加え、発話スタイル、振る舞い、アバター様式等を通して、発信者と受け手との間に〈わたしたち〉を作り上げていく指標的プロセス。

特に(3)社会的指標性について、先行研究は Scannell (1991) の「親密さ」論のように、視聴者への直接的語りかけ、すなわち狭義の社会的ダイクシス（二人称的関係構築）に着目する傾向があった。Montgomery (1986)、Tolson (2005)、石田英敬のテレビ記号論（石田 2003）、水島久光のスタジオ論（水島&西 2008）も、(1)現前の構築、(2)指示関係、(3)社会的ダイクシスの側面の分析が中心であった。しかし放送局中心の従来の研究では、現代の配信文化（個人配信者、VTuber 等）において顕著な、広義の社会的指標性——発信者の個性、帰属意識、価値観、コミュニティ規範、プラットフォーム上のヒエラルキー等を示す広範な指標群——を十分に捉えきれていない。また、(1)現前の構築様式自体もアバター等により多様化している。

そこで本発表は、提示した指標の三層構造を分析的視座とし、特に広義の社会的指標性の分析を強化することで、現代の〈実況〉分析へと拡張する。具体的には、ゲーム実況における操作と画面の連動（(1)(2)）、VTuber の身体表現とキャラ設定（(1)(3)広義）、コメント応答（(2)(3)狭義）、コメント欄のノリやスパチャ（(3)広義）などを、指標の三層構造の複合的实践として分析することを可能とする理論的枠組みの提示を目指す。

石田英敬 (2003) 「テレビの記号論とは何か」(『思想』岩波書店、十二号) 五八一―九。

水島久光、西兼志 (2008) 『窓あるいは鏡：ネオ TV 的日常生批判』慶応義塾大学出版会。

Montgomery, M. (1986). DJ Talk. *Media Culture & Society*, 8(4), 421–440.

Scannell, P. (1991). *Broadcast Talk*. SAGE Publications.

Tolson, A. (2005). *Media Talk*. Edinburgh University Press.