

論文

## メディアスポーツ「野球」におけるカメラアングルの変遷

根岸貴哉\*

## はじめに

近年、メディアスポーツ<sup>1</sup>は社会的に注目され、研究も活発化している分野である。『現代メディアスポーツ論』で橋本純一は以下のように述べている。

すでにポピュラー・カルチャーとして大きな位置を築いているメディアスポーツは、人々のライフスタイルの創造と継承において、人々の統合と分裂において、また、政治的支配と開放をめぐる闘争において、さらには市場の形成と変容においてさえ、重要な意味と機能を有している。<sup>2</sup>

また、早川武彦は、メディアスポーツは、まだあいまいな概念であると指摘している<sup>3</sup>。そのうえで、「『メディアスポーツ』を一つの『スポーツ』としてとらえることで、はじめて『スポーツ空間』を問う意味が鮮明になり、『メディア論』ではなく(中略)『スポーツ論』として組上に上ることになる」<sup>4</sup>という。いずれにせよ、メディアスポーツはマスメディアを介して「視聴する」ことができるスポーツであるという定義が主要である。そして、そのなかでもとくに、テレビが中核的に扱われてきた。

他方、鬼丸正明は、メディアスポーツに関する研究において、スポーツ中継をみるという行為が、スポーツではなく、「映像」をみている点であると重視する<sup>5</sup>。そのうえで、写真や映画、TVやゲームなどを、スポーツと同様の「映像文化」に位置づけ理解したうえで、メディアスポーツを論じる必要性を強調する<sup>6</sup>。くわえて、映像文化と同様に「運動文化」の重要性も指摘し、運動文化は、スポーツだけではなく、映画にも通じるという<sup>7</sup>。また鬼丸は、「映像の歴史、とりわけ映画史を知らずにメディアスポーツ(とりわけTVスポーツ中継)を理解することはできない」<sup>8</sup>と指摘したうえで、スポーツにおける映像分析の重要性を論じる。鬼丸が述べるように、スポーツ中継を「運動文化」として、もしくは「映像文化」としてとらえるとき、検討すべき事柄は、「動く映像」が持つ問題点である。「メディアを通してみるスポーツ」としてスポーツを捉えた場合、「動く映像」と、その歴史、文化に注目しなければならぬだろう。

しかし、動く映像のなかでも、映画とスポーツ中継では、その分析において大きく異なる点がある。それは、映像分析をする際の対象の問題である。つまり、映画は作品ごとに分析をしなければならない。野球の試合においては——テレビ局などにおいて若干の差異はあるものの——基本的なアングルは同じである。「われわれはそのスポーツ中継に特有の技術(それはクローズアップであり、移動撮影であり、再生映像であり、スローモーションであり、そして生中継技術である)から映像論を展開していくべきだろう」<sup>9</sup>と鬼丸が指摘するように、スポーツ中継の映像的側面には、まだ研究の余地が大いにあるだろう。

「野球」とメディア、そしてスポーツ中継の映像を、歴史的に紐解くことは、その重要性に関する指摘は多くされているものの、これまで研究されてきていない。では、野球中継はどのようなカメラアングルの変遷をたどったのか。本論文では、歴史的に日本における野球中継のカメラアングルが変更された過程を明らかにする。筆者がとくにカメラアングルに着目する理由は、映像の送り手側がマスメディアを通じてコンテンツを発信し、視聴者が受容し、

---

キーワード：野球中継、スポーツ中継、カメラアングル、メディア、テレビ中継

\*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2014年度入学 表象領域

送り手にフィードバックする際に強く影響するものだからである。野球中継におけるカメラアングルの歴史の変遷は、メディア史的にも意義がある。カメラアングルに関する研究はこれまで、映画論などで研究の蓄積がある。一方で、スポーツメディアにおけるカメラアングルは、その重要性を指摘されてはいるものの、分析にまで至っていない。マスメディアを通して観戦するスポーツは、さまざまな方法で、テレビ局を介して恣意的に印象が与えられているものである。とくに野球は、現在多様なアングルをつなぎ合わせるようなかたちで放映されている。

そこで、野球中継のカメラの位置や台数について、資料に基づきながら明らかにする。そのために、1節では、野球中継に関する先行研究を検討する。2節では、そうした先行研究において、これまでされてこなかった野球中継のカメラアングルの変遷を、歴史的な資料をもとに明らかにする。そして3節で、カメラアングルの変化が野球という競技自体の質的变化や、野球とマスメディアの関係に与えた影響を考察する。

## 1. 野球中継に関する研究動向と新技術

これまで、スポーツの映像に関する研究、とりわけ野球中継に関する考察では、第一に、神原直幸の研究がある<sup>10</sup>。神原は、野球中継において、スター選手や巨人の露出度が高いことを時間数から示している<sup>11</sup>。しかし、鬼丸も指摘しているように、スポーツ中継の映像分析をする際に時間数をみるだけでは、意味がない<sup>12</sup>。

野球中継の画面の時間に着目した神原に対して、滝浪佑紀は、テレビ中継における編集原理について明らかにしている<sup>13</sup>。滝浪は映画論の文脈から野球中継に対して以下のように述べ、「野球中継全体」に対する指摘を行っている。

空間的・時間的に細分化されたショットの積み重ね（編集）から成っており、この点、パンを伴ったロングショットでボールの動きを追い、試合の進行が止まった時に選手の近景ショットが挿入されるに止まるサッカー中継に比べ、中継番組のコードないし原理を抽出することに適している。<sup>14</sup>

そのうえで、野球映画と野球中継を、映画研究のショット分析を援用しながら分析している。滝浪が扱った野球映画は、単一の試合を描いた『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』<sup>15</sup>である。この映画は、時に回想シーンなどで「価値観」を視聴者に提示しながら「感情移入ないし共感」を得るように作られており、また空間的・時間的に細かく分割されたショットから構成されていると述べる。そのうえで、映画の一場面を滝浪は抜き出し、「細かなショットに分割する」利点を明らかにする。それは、広大な空間の中で、ある特定の人物の物語が進行することにある。次に滝浪は2013年夏の甲子園の3回戦常総学院対前橋育英戦を例に挙げながら、基本的な要素は映画と同じで、野球のテレビ中継も細分化されたショットの集積から構成されているという点について言及する。その上で、それらの構成要素は、「スタンド側から捉えた投手と打者のELS<sup>16</sup> (S.2, S.7)」、「バックネット側から打球を追うELS (S.3)」、「投手のMCU<sup>17</sup> (S.6)」、「他の選手のMCU (S.5の前半)」、「打者のMCU (S.1,S.4,S.5の後半)」、「観客や応援団のショット」、「スコアボードのショット」であると強調する。そしてテレビにおける野球中継においても、「試合の経過がロングショットの長回しで延々と捉えられているわけではなく、そこには編集による一定の物語化の操作が介在している」<sup>18</sup>としながらも、映画と野球中継の差異は、視聴者の関心として試合の成り行きがあると言及する。また、互いが独立している「挿入ショット」を用いている点も野球中継の特徴として挙げられている。くわえて、感情移入の問題として野球映画と比較した場合、野球中継は「感情移入」よりも「出来事を待つ」状態が重要であると述べる。つまり、野球中継は7つの基本的な構成要素から成る映像であり、そうした映像の要素が編集され、放映される。そのなかで、映画とは異なり、プレイの結果を待つモードを滝浪は強調する。しかし、その一方で、野球中継における感情移入がないとはしていない。滝浪は続けて、以下のように焦点化する。

テレビ中継というテキストは、一定の物語化という作為を経ている。(中略) テレビ中継は投手や打者といった特定の選手に焦点を当てるため、MCUなどを多用し、さらには、彼らのショットが類似切り返しとして連続させられる場合もある。<sup>19</sup>

この点に共通していることとして鬼丸も、「スタジアムの経験とも、スポーツとも無縁な、その『心理』や『内面』についての言説が、解説者から始まって記者、観客に至るまで普遍化しているのは、クローズアップの効果」<sup>20</sup>であることを強調する。このように、投手や打者の表情が映し出されることによって、我々はその打者や投手に感情移入をしており、それはメディアの送り手側が意図的に操作していた結果なのである。

ところで、「野球」という一つのスポーツはマスメディアにおいて、初期から重要なコンテンツの一つであり、その根強い関係がすでに指摘されている<sup>21</sup>。野球は、雑誌や新聞といった文字媒体のメディア、マンガやアニメといったフィクションの映像媒体としてのメディア、そして音声媒体としてのラジオと、映像として中継されるテレビなど、多様なメディアによって伝えられており、それぞれにおいて長い歴史がある。日本において、ラジオや雑誌などにおいて野球はそのメディアが導入された最初期から取り上げられていた<sup>22</sup>。同時に、野球は社会的にも報道時間が多いなど、注目度が高いことがすでに指摘されている<sup>23</sup>。

その一方で、マスメディアから情報を受け取る受容者は、その情報を厳選することがある。同時に、受容者同士のつながりのなかで、知識や印象が共有される。近年では、インターネットを通じて、スポーツのイメージが構築されている。そして、受容者はメディアに対してイメージや報道の要求を行う。メディアはそれに応えるために、表象の変化や技術革新——カメラアングルの変更や、スローモーションなどの導入——を行ってきた。そして、メディアの変化に伴い、野球のプレイヤールールが変化しさえする。たとえば、近年ではテレビ中継のために試合の時間短縮を目指し、無走者の場合には15秒以内に投球をしなければならないルール（通称15秒ルール）が導入されるなどしている<sup>24</sup>。

さて、カメラアングルの変遷はマスメディアを通して見る野球に変化を与えたのか。神原は「すべての試合はセンターとバックネット裏からの映像を中心に構成されている」<sup>25</sup>というが、現在の野球中継は滝浪も指摘するように、そのほとんどがセンターからの映像である。神原のいう「バックネット裏」からの映像は、一部で用いられるのみになっている。しかし、その映像が中心的な時代があった。つまり神原の指摘する2つの視点は、歴史によって差異があり、またそうしたメディアの歴史的な観点が欠如している。一方で、近年の技術革新により、ふたたびマスメディアで視聴されるスポーツの質的变化が生じている。2001年には、野球中継に「EYEVISION」というシステムが導入された。これは、「一つのシーンを数10台（原文ママ）のカメラで撮影し、デジタル技術により画像を連続的につなぎ合わせることによって、今まで不可能だった360度からのビデオ映像が仮想現実のように作り出せる」<sup>26</sup>もので、これにより、これまで死角となっていた部分、具体的には一塁のベース上での判定や、一塁線・三塁線の判定を、すべて再現できるようになった<sup>27</sup>。さらに2015年には、インターネット上の野球視聴サービスにおいて、「三つのカメラを切り替える」ことが可能になっている<sup>28</sup>。

くわえて、近年、バックネット裏よりもさらに前に、カメラが押し出されてきている。それが審判カメラである<sup>29</sup>（参考図版1）。日本テレビ系列では2011年から、審判カメラを導入した<sup>30</sup>。審判カメラは、その名のとおり、審判が装着しているヘルメットにカメラをつけ、その映像を届けるものである。その視点は、審判カメラは角度的には、バックネット裏からの視点に非常に近いが、臨場感にあふれたものとなっている。審判が、判定に支障がないとした場合にのみ用いられ、日本テレビ系列ではその映像を特定のインニングのみ用いる。センター方向やバックネット裏という距離のある視点から撮るのではなく、きわめて打者に近い審判にカメラを装着してもらうことによって、迫力ある視点が導入される利点がある。しかし、小型のカメラのため、解像度は高くはなく、また審判が球を追って動くために見えづらいなどの問題点も残されている。

以上より、自ら視点を選択することが可能であれば、「編集による一定の物語化」から逃れることができる。くわえて、「EYEVISION」により、意図的に選択されたカメラの位置や制約から解放される。そして、審判カメラにより、結果よりもむしろ運動性が強調されるようになった。読売テレビの野球中継の責任プロデューサーである福井健司は「テレビだからこそ感じられる価値を創造しなければ、スポーツ中継をやる意味がない」<sup>31</sup>として、テレビ中継の現場での「ものづくり」を重要視している。しかし、「物語」を創作せずとも、すでに「視点」において、「テレビ中継ならではの」価値が提供されているのではないかと、という仮説がたてられる。スポーツの「映像」そのものが一つの「運動文化」として捉えられはじめている現在のメディアの動向は、スポーツの「動き」に注目させる契機であると考えられることができる。

そこで、次節から、日本における野球中継のカメラアングルが、現在のものに定位するまでの変遷をみていく。

## 2. テレビ中継のカメラアングルの変遷——バックネット裏からセンターカメラへ

本節では、野球中継のアングルの歴史の変遷について明らかにする。

はじめに、日本における野球中継の始源について触れておく。日本で最初のテレビでの野球中継は、1951年に、後楽園球場で行われた毎日対大映戦が実験放送されたものである<sup>32</sup>。次いで1953年、民法のNTVでは開局2日目からプロ野球中継を放映した<sup>33</sup>。さらに同年には、大阪、名古屋、東京の三都市間に回線が作られ、全国高等野球選手権大会が8日間、中継された<sup>34</sup>。

実験放送の段階で試合は3台のカメラが使用され、中継されていた<sup>35</sup>。そして、テレビ放送が始まってから10年間そうした状況が続き、カメラの位置は、「ネット裏、1塁側上段、1塁側ベンチ横の3台」<sup>36</sup>であった。しかし、1961年には「日本シリーズ、早慶戦、オールスターなどの大試合になると、カメラが五台から六台になる。スコアボード横から望遠レンズでキャッチャーのサインをのぞいたり、ナイターの照明塔の上においたり」<sup>37</sup>とあるように、台数は3台で固定されていたわけではないようである。

そして、1966年から通常放送でも、大試合と同じようにカメラを「4台目として3塁側ベンチ横にも置いた」<sup>38</sup>とされている。4台に増えた理由について、NHKの杉山茂チーフディレクターは「王がカメラを四台にした。左の彼の顔を映す第四のカメラが必要になったから」<sup>39</sup>と述べている。ここで着目すべきは、花形選手を映す必要性や時代の流れである。この時代、王貞治と並びヒーローとしての扱いを受けていた長嶋茂雄は右打者だったために、一塁側ベンチ横のカメラでとらえられたが、王は左打者であるために、その顔をとらえることができていなかった。そして、視聴者からの要望に応えるかたちで、4台目のカメラが登場することになったのである。三塁側にカメラを置くまで、日本テレビは「三塁側にカメラをおいていないので、一塁ベンチ横のカメラに反射鏡をつけて一塁ベンチの表情をさぐ」<sup>40</sup>などの工夫をしていた。

ついで、1976年にはカメラがさらに増設される。この年から、カメラが三塁側と一塁側に一台ずつ増え、合計6台となる。さらに、TBSは同年の5月8日に横浜スタジアムで行われた大洋対巨人戦にて、7台のカメラを動員したとされている<sup>41</sup>。

それまでは、ネット裏のカメラがメインとなり、打者の後ろから投手を正面でとらえたようなアングルからのショットが中心だった（参考図版2）。バックネット近辺から、投手の顔が見えるようなアングルでは、投手や、前から見た投げ方、また打者の打ち方がやや斜め後ろからとらえられ、二塁手や遊撃手、または中堅手の動きまでもがとらえることができていた。また、そのメインカメラは、投球から打たれた打球までの、すべての球を追っていた。

しかし、『20世紀放送史——上』によれば、そうした映像が「マンネリ化」してきたためNHKは1972年の米大リーグワールドシリーズの映像を参考にし、改革された<sup>42</sup>。参考にされた映像は、「10台以上のカメラと5台のスローモーションビデオをフルに使った迫力ある画面」<sup>43</sup>だった。そして日本の野球中継には、「センター後方のカメラから撮った、投手、打者、捕手の画面」<sup>44</sup>が欠落していることに気がついた。しかし、1961年に読売新聞は以下のように伝えている。

スコアボードの横におくのは日本テレビが昭和三十年にはじめた。これはキャッチャーのサインが見られるという利点はあるが、サインが盗まれるという苦情や、ネット裏のカメラでとらえた映像と切りかえると、見ているほうが混乱をおこすなどでいまはあまりやっていない。<sup>45</sup>

つまり、日本テレビ系列では、1955年という驚くべきほど早い段階で、センターカメラを導入していた。だが、視聴者が切り替わる画面に混乱をして、バックネット裏からの映像になったとしている。ここで注目すべきはカメラの「切り替え」の問題である。後に、NHKがセンターからのカメラを導入する際には、「中継スタッフらが連日研究会を開き、カメラのサイズや切り替えの瞬間を考えることで違和感のないようにした」<sup>46</sup>と対策をとっていた。

現在、我々もまた、センターカメラからの映像で野球中継を受容している<sup>47</sup>。そして、そこに大きな混乱はないと思われる。ここで開発された、切り替えの技術がどのようなものなのかは、追跡調査する必要がある。

以上のように、カメラの位置は最初の野球中継では、バックネット裏からの映像だった。そして1955年前後に日本テレビ系列でセンターカメラからの視点を導入したことにより、ひとつのカメラではなく、切り替えなどが生じるために混乱がおり、またサインがわかるという苦情などもあって使用されなくなる。そして、再びバックネット裏からの映像が主流となるが、「マンネリ化」をおこし、NHKがその改善のため、メジャーリーグの中継を参考にして、センターカメラを導入した（参考図版3）。

センターカメラは、NHKが正式に導入する以前の、非公式戦——日米野球など——では使用されていたと考えられる。それは、読売新聞が、1975年の時点で、「日米野球などのとき、センター後方の外野席から撮ることがあり、視聴者に好評なのですが、公式試合は、キャッチャーのサインがわかり、相手チームにテレビを通じて利用されてしまうので、セ・リーグが許可していない」<sup>48</sup>と伝えていることから明らかである。

その2年後の1977年には、また状況が変化している。セントラル・リーグ（以下、「セ・リーグ」）とパシフィック・リーグ（以下、パ・リーグ）の対応に関して、1977年5月7日朝日新聞朝刊において、「外野席のTVカメラ、独自方法で許可 パリーグ理事会」と題した次の記事が書かれている。

パ・リーグは六日、大阪西区の同連盟事務所理事会を開き、これまで禁止していたテレビ中継カメラの外野席持ち込みをパ・リーグが独自の方法で許可することにした。

外野席からのテレビ撮影は米大リーグでもおこなわれており、セ・リーグでは今季から捕手のサインが映らない両翼二十呎（原文ママ）以内に限って許可している。これが好評なため、パ・リーグでも実施することになったわけで、バックスクリーン内と、その延長線以外はどこでも許可するとした。

ただし、中継中にテレビ受像機やビデオ装置を、ベンチはもとより、その周辺、スタンドなどに置くことを禁止している。<sup>49</sup>

セ・リーグが、制限つきで許可を与える一方で、パ・リーグはほぼ制限のない許可を与えている。当時の野球界は読売ジャイアンツが中心であり、試合中継の放映、来場者数どちらの面でもセ・リーグが優位であった。パ・リーグがカメラ設置や台数に無条件で許可を与えたのは、テレビ放映の少なさから、画面の新鮮味を視聴者に与えたいという意向があったと推測できる。

さて、1970年代中期を境に変わり始めたカメラアングルは、人気があったと考えられる。朝日新聞には以下のような投書がよせられている。

最近、野球中継で外野からバッテリー間をとらえたアングルを見かける。従来のバックネットからの画面にいささか食傷気味であったためか、この新鮮なアングルに好感をもった。投手のほうから打者の正面を見おろすのであるから、打者の気迫と投手の心理や投球配分がわかり、二者の対決が臨場感をもって味わえる。この手法は、米国から輸入したものらしいが、他のスポーツ中継でもマンネリから脱却するために、このくらいの工夫がほしい。<sup>50</sup>

さらに、読売新聞にも、「一日の日本テレビのプロ野球巨人対阪神は、センターからのテレビカメラでキャッチャーがどの位置で構えているか、バッターがどんな表情かなどが見れて大変楽しかった（原文ママ）」<sup>51</sup>という投書が掲載されており、おおよそ好意的な意見が目立つ。現在も、センターからのカメラを中心に野球中継は放送されている。次節では、センターカメラが導入されてから、日本の野球中継がいかに変わったかを述べていく。

### 3. センターカメラからの映像が及ぼした影響

本節では、センターカメラが導入されたことによる野球中継や、野球をめぐるメディアの変化を考察する。

バックネット裏からの映像では、コースや高さ、シュートやスライダーなどの一部の横の変化球は、わかりにくい傾向にあった。しかし、センター方向からのカメラによる野球中継では、投手の後ろ姿をカメラがとらえ、ストライクゾーンをほぼ正面から見るような形になる。ストライクゾーンを画面上で平面的にとらえられるようになったことにより、投手の投げるコースや球種がわかりやすくなったと同時に配球などもわかりやすくなった。このような利点を生かして導入されたのが「ノムラスコープ」と呼ばれる配球チャートである。野村克也<sup>52</sup>にちなんで命名されたこのチャートは、1980年に野村が現役を退き解説者に就任する際、テレビ関係者からの野球解説のマネリ化を打破してほしいという要求にこたえるかたちで提案された<sup>53</sup>。彼の独自の配球理論を視覚化するために、ストライクゾーンを9分割にした枠を画面上に配置し、次に投げるであろうと予測される場所を、野村が指し示す。野村が監督に就任するなどして解説業を行わなくなってからはノムラスコープのようなチャートは用いられなくなっていた。しかし、近年こうした配球チャートは再び注目を集めている。それは、インターネットによる野球速報である。

インターネット上での野球速報には、2つのパターンがある。一方は「テキスト速報」である。テキスト速報は、何が起こったかを文章化して伝えるものである。もう一方は、「一球速報」と呼ばれる。一球速報は、ストライクゾーンを9分割にわけ、そこにマークや色分けなどで球種を分類し、表示する。近年は、外出先などテレビが見られない環境でも、インターネットを通して野球の速報を見られるようになり、こうした表示が野球ファンの間では一般的なものとなっている。そのため、ふたたびテレビ中継などでもみられるようになってきた。日本テレビ系列やテレビ朝日系列では、2016年現在、手動でこのような9分割のチャートを表示している<sup>54</sup>。

こうした配球に関する情報が多く提示されるようになったのは、センターカメラからの映像に変化したからにほかならない。そして解説や映像によって試合が整理されることによって野球を「駆け引き」のゲームとしてみる傾向が強くなったと考えられる。先述した滝浪の研究では、クロスアップへの打者や投手に着目している<sup>55</sup>が、ここでは言及されていないMCUの果たす役割も大きい。たしかに、捕手に対してMCUが用いられる場合は、投手のコントロールが悪く苦心している状況や、解説が配球についての解説をした場合に程度ではある。しかし、カメラアングルが変更されたことと、解説により捕手に注目がいくようになったことにより、——クロスアップで頻繁に焦点はあてられないものの——常にこちらを向いている「捕手」の存在を同時的に視聴者も、またテレビ局も無視できなくなったのではないか。捕手は、クロスアップが多用されないという意味においては、常に画面に映り続けているにもかかわらず脇役的な存在である。従来のアングルでは捕手は審判に隠れ、後姿が部分的に見えるだけであった。それがセンターのカメラからの映像に変更されることによって、捕手と常に視聴者は対面する構図になった。

先に指摘したように、映像上、ボールのコースと変化がわかりやすくなったという点と、野村が解説業に就き、配球を重点的に解説するようになった。それは同時に、キャッチャーへ「思考」を移入することができる構図の完成をも意味する。つまり、カメラアングルの中心が、センターカメラに切り替わることによって、視点が変更され、捕手目線の解説という、捕手の「思考」が加えられることがおこった。そして、それまでの「打者対投手」という構図のみを追うというモデルから、捕手を加えた「バッテリー対打者」という構図——つまり、捕手という視点——が新たに強く打ち出された。

さらに、もう一点、カメラの位置が変わったことにより変化した点がある。これまでのバックネット裏からの映像では投手や打者、審判と捕手の後姿はもちろんのこと、二塁手や遊撃手までもが映りこんでいた。しかし、センター方向からの映像になることによって、二塁手や遊撃手は基本的に映りこまなくなった。つまり、メインの映像として映し出されるのはプレイヤーではない審判と、投手と捕手のバッテリー、そして打者になった。当然ながら、視聴者が注目するのは主に投手を中心としたバッテリーと打者である。守備をする人々が画面上から消えたことによって、「投手対打者」という構図が明確になったと考えられる。それは、チームスポーツとしての野球という側面ではなく、「個人対個人」という別の野球の側面である。

投手が投げたボールを打者が打ち、その打球に対して二塁手や遊撃手がどのようなポジショニングをし、動き、ボールをさばるか、というチームスポーツとしての一面が排除されることにより、投手と打者の関係性が強くなった。その影響は、野球中継以外にも波及する。奈良堂史は、1980年代の野球界の変化を以下のように述べている。

また、一九八〇年代に入ると、プロ野球を伝えるスポーツ雑誌にも変化が生じた。一九八〇年に雑誌『Number』が創刊されるなどして、試合結果やチーム成績、選手のプレーや人間像を、旧来のように事実として伝えるのではなく、「ストーリー」として伝える新しい方向性が打ち出された。言い方を換えれば、新たにスポーツ・ノンフィクションの分野が確立したわけであり、先述した山際淳司の「江夏の21球」は、ストーリーをメディアが伝えるスポーツ・ノンフィクションの代表的な作品と言える。<sup>56</sup>

ここで指摘されているように、これまでは雑誌もプレイや人間像を描き出していた。しかし、メインカメラが変わり、1球ごとの「駆け引き」、そして「個人対個人」という側面が強くなったことに起因して、「ストーリー」が描きやすく、また受容者にとっても想起されやすくなった。山際の「江夏の21球」<sup>57</sup>においても、打者と投手の心理描写、相手に対する心理、そして配球などが詳細に描かれている。

つまりカメラアングルが変更されたことによる影響は以下のようにまとめることができる。旧来のテレビ中継は、バックネット裏、すなわちスタンドの座席の一部からの映像をメインとしていた。バックネット裏の座席は、生で観戦する場合、人気が高い席であり、プロ野球などでは年間シートとして売り出されるほどである。テレビ観戦においても、初期の段階ではそうした「一等席」から、眺めることになっていた。そして、その一等席からの眺めが、カメラアングルが変更されることによって「特等席」の眺めに変更される。つまり、センターカメラからの映像はファンが立ち入ることのできない場所であり、視点である。生観戦とは全く違ったテレビ観戦ならではの視点が導入されたことによって、「テレビ観戦」の観戦モードと、生観戦でのモードは異なるようになった。そして、アングルに適應するかたちで、テレビ中継における解説や、その周縁にある雑誌等のメディアにも変化が生じたと考えられることができるだろう。

#### 4. 結び

本論文では、スポーツメディア論の観点から、日本の野球中継におけるカメラアングルの変遷を明らかにしてきた。1970年代中期に、野球のカメラの位置がバックネットからセンターへ変わったことを受けて、野球放送や、プレイ、マスメディアが変化したといえるだろう。カメラアングルが変わったことによって、野球が「駆け引き」としての要素が強くなり、また「チーム」としてのスポーツから「個人対個人」という面が強調されるようになったことが明らかになった。そして、それらの要素は雑誌などの他のメディアに引き継がれていることが明らかになった。

本論文の2節で触れた審判カメラは、センターカメラの視点に慣れた現代だからこそ、より大きな衝撃を生んでいると考えられる。もしくは、1970年代中期までのカメラアングルへの思い入れによって、一部のオールドファンなどにとってはある種新鮮でありながら、懐かしみのある映像になっているのではないか。現代では、すでに述べたように、「個人対個人」や「ストーリー」、が重点的に伝えられる。現に、日本テレビのプロデューサーである岩崎泰治は「われわれは一瞬のドラマをどう表現するかをテーマに中継したいと考えています」<sup>58</sup>と述べている。しかし、審判カメラはむしろ、現代ではあまり触れられなくなった「プレイ」や「動き」の衝撃をふたたび感じさせる装置である。

また、3節において触れた、野球のプレイは、解説や中継スタイル、捕手へと視聴者が「思考」を移入するといった質的变化だけではなく、視覚的にも大きな変化があるのではないか。それまで視覚的に連想される野球中継のイメージが、まさしく180度転換されたことで、球場では体験できない臨場感を体験できるようになった。換言すれば、テレビを通してしか見られない野球の映像が開発されたことによって、人々が野球をテレビを通して受容することが、より深い意味を持つようになったといえるだろう。それまでの野球中継においても、選手のアップの映像などはテレビを通してでしか体験できなかった。そして、そうした体験による欲望を満たすかのように、王のアップが撮れるようにカメラの位置が移動されるなどの工夫がされていた。しかし、それ以上に、基本となるアングルがテレビ中継を通して「しか」得られないことによって、まさしくテレビでの野球中継は、特権的なものとなったと考えられる。

今回明らかにしたのは、野球中継におけるメインのアングルの変遷であったために、野球中継にある編集原理の

変遷については明らかにすることができなかった。今後は野球中継における編集原理や、野球中継のカットにおける歴史的変遷についての資料整理と考察を深めたい。また本稿では、日本における野球中継のカメラアングルに焦点を絞ったために、日本の研究、文献を中心に扱ってきた。今後は、野球文化が盛んなアメリカでの研究を参照しながら、日米間における野球中継の比較などを行っていきたい。同様に、野球中継と、野球マンガや野球ゲームの視覚的な関連性も論じることができるのではないか。以上を今後の課題としたい。

いずれにせよ、以上のように、野球中継におけるカメラアングルの変更は、野球のプレイや、視聴者、それらを取り巻くメディアに大きな影響を与えたといえるだろう。

## 註

- 1 「メディア・スポーツ」や「メディアースポーツ」とも表記される。
- 2 橋本純一編『現代メディアスポーツ論』世界思想社、2002年。
- 3 早川武彦「“メディアスポーツ”その概念について——スポーツの本質にねざすメディアスポーツ論に向けて」『一橋大学スポーツ研究』Vol.24、2005年、pp.3-12。
- 4 早川、前掲註3、p.12。
- 5 鬼丸正明「メディアスポーツと映像分析——予備的考察」『一橋大学スポーツ研究』vol.24、2005年、pp.13-20。
- 6 同上。
- 7 鬼丸正明「メディア論の現状とスポーツ理論の課題」『研究年報』一橋大学スポーツ科学研究室、1996年、pp.63-66。
- 8 鬼丸、前掲註5、p.16。
- 9 同上。
- 10 神原直幸『メディアスポーツの視点——擬似環境の中のスポーツと人』学文社、2001年。
- 11 神原、前掲註10、p.104。
- 12 鬼丸、前掲註5、p.15。
- 13 滝浪佑紀「テレビにおける野球中継の分析——映画との比較から」『情報学研究——学環（東京大学大学院情報学環紀要）』vol.86、2014年、pp.23-45。
- 14 滝浪、前掲註13、p.23。
- 15 サム・ライミ監督『For Love of the Game』1999年（邦題『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』）。
- 16 超ロングショットの略称。
- 17 ミディアム・クロースアップの略称。
- 18 滝浪、前掲註13、p.32。
- 19 滝浪、前掲註13、p.36。
- 20 鬼丸、前掲註5、p.18。
- 21 神原、前掲註10。
- 22 橋本一夫『スポーツ放送史』大修館書店、1992年。
- 23 橋川武朗、奈良堂史『ファンから見たプロ野球の歴史』日本経済評論社、2009年。
- 24 NPB.jp（日本野球機構）「NPB 2008 Green Baseball Project」。http://npb.jp/gbp/2008/tanshuku.html（2016年6月20日閲覧）。
- 25 神原、前掲註10、p.110。
- 26 三菱重工ニュース「日本初「EYEVISION（アイビジョン）」中継——フジテレビ「ヤクルト vs 巨人」3連戦でオン・エア」（2001年7月26日公開）https://www.mhi.co.jp/news/secl/010726.html（2016年6月28日閲覧）。
- 27 同上。
- 28 エンタープライズ「＜夏の甲子園＞朝日放送の中継、今年もPCやスマホへ異例の生配信」（2015年7月16日公開）http://itnp.net/article/2015/07/16/1410.html（2016年6月28日閲覧）。
- 29 「球審カメラ」と呼ばれることもあるが、一般的には「審判カメラ」のほうが浸透しているため、本論では引用を除いて「審判カメラ」で統一する。
- 30 スポニチ Sponichi Annex「野球中継が変わる!? 「球審カメラ」25日デビューへ」（2011年5月25日公開）http://www.sponichi.co.jp/baseball/news/2011/05/25/kiji/K20110525000884420.html（2016年6月27日閲覧）。
- 31 読売新聞大阪版2014年6月26日夕刊、12面。
- 32 毎日新聞1951年5月31日日刊、10面。



- 33 橋本一夫、前掲註 22、p.218。
- 34 同上。
- 35 毎日新聞、前掲註 32、10 面。
- 36 『20 世紀放送史——上』日本放送協会編、NHK 出版、2001 年、p.392。
- 37 読売新聞 1961 年 5 月 8 日朝刊、8 面。
- 38 日本放送協会編、前掲註 36、393 ページ。
- 39 朝日新聞 1981 年 7 月 3 日夕刊、8 面。
- 40 読売新聞、前掲註 37。
- 41 朝日新聞、前掲註 39、8 面。
- 42 日本放送協会編、前掲註 36、p.393。
- 43 同上。
- 44 同上。
- 45 読売新聞、前掲註 40、8 面。
- 46 日本放送協会編、前掲註 36、p.393。
- 47 テレビ中継でもっとも映る場所が、外野からバックネット付近に変更された影響は広告代理店に普及し、「それまでほとんど使われなかったバックネット側、キャッチャーの後ろに広告の一等地が生まれたからである」とされている。日本放送協会編、前掲註 36、p.393。
- 48 読売新聞 1975 年 6 月 1 日朝刊、26 面。
- 49 朝日新聞 1977 年 5 月 7 日朝刊、15 面。なお、「中継中にテレビ受像機やビデオ装置を、ベンチはもとより、その周辺、スタンドなどに置くことを禁止」に関しては今もおお適応されており、ベンチ内に電子機器を持ち込むことは禁止されている。
- 50 朝日新聞 1977 年 8 月 26 日朝刊、24 面。
- 51 読売新聞 1978 年 4 月 7 日朝刊、24 面。
- 52 野村克也（1935 年～）は、南海やロッテなどで捕手として活躍した名選手。引退後は野球評論家、野球監督としても活躍。
- 53 野村克也『エースの品格——一流と二流の違いとは』小学館、2010 年、pp.76-80。
- 54 手動のため、審判が「ストライク」といえばストライクゾーンに表示される。これに対してメジャーリーグベースボール（MLB）では PITCHfx というシステムを導入しており、軌道やコースなどをすべて機械で測定し表示している。そのため、審判のコールと相違が生じる場合もある。
- 55 滝浪、前掲註 13。
- 56 橘川武朗、奈良堂史『ファンから観たプロ野球の歴史』日本経済評論社、2009 年、pp.144-145。
- 57 山際淳司「江夏の 21 球」『スローカーブを、もう一球』角川書店、1985 年、pp.35-59。
- 58 スポニチ Sponichi Annex、前掲註 30。



## Transition of Camera Angle in Baseball-Broadcasting and its Effects

NEGISHI Takaya

Abstract:

Baseball has been important contents for mass media since its early stage and they have developed strong connection as many previous studies indicated. In the mid-1970s, the camera angle was shifted from behind the home plate to the center camera. The system such as “Nomura Scope” illustrates this shift. With this transition, the audience began to pay more attention to the dynamics between players rather than the overall team performance, which has led to the increase in the baseball nonfiction books. This paper aims to demonstrate the historical transition of camera angle in Japanese baseball broadcasting in order to reveal the relationship between the perception of the observers and the observed in the Japanese baseball broadcasting, and its influence on other media such as TV and books. This result may provide a new point of view to the sports media studies.

Keywords: baseball-broadcasting, sports-broadcasting, camera-angle, sports-media, TV

## メディアスポーツ「野球」におけるカメラアングルの変遷

根 岸 貴 哉

要旨：

野球は、初期から重要なコンテンツでありマスメディアとの関係が根強いことは先行研究で指摘されている。本稿では野球中継のカメラアングルの歴史的変遷が、マスメディアの送り手と受け手にいかなる影響を与えたかについて明らかにすることを目的とする。そのために、日本の野球中継におけるカメラの配置や新技術導入に関する史資料に基づき歴史的な検討を行なった。日本の野球中継のカメラアングルは、1970年中期を境にバックネット裏のカメラからセンターカメラに変更された。これによりテレビを通した野球の見方は配球や捕手に注目が集まり、「ノムラスコープ」が導入される。そしてチームスポーツとしての側面よりも「個人対個人」の側面が強調され、駆け引きに注目が集まるようになる。カメラアングルの変更は、ノンフィクション本の隆盛を喚起しテレビ以外のメディアにも影響を与えた。