

論文

野球のデジタルゲームの展開と構造

根 岸 貴 哉*

はじめに

野球のデジタルゲーム（以下、基本的に「野球ゲーム」と呼称する）は、これまで研究の領域において「スポーツゲーム」の一つのジャンルとして扱われてきた。しかし、1970年代から2010年代まで筆者の管見の限りでも、460本以上の野球ゲームが発売されている。つまり、1年間に約10本は発売されている計算になる。そして、それらほとんどのゲームは、「野球」というスポーツを疑似体験するようなものである。野球中継が数多く放映されるなかでも、同じ野球というテーマのもと年間10本ものゲームが発売されている。これだけの需要がありながら、ゲーム研究においても、また野球史研究においても、野球ゲームを中心的に取り扱い、研究されたものはない。

さて、現実には放映される野球は、日本のプロ野球に限っても年間800試合以上ある。日本において、ポピュラーなスポーツである野球ではあるが、野球ゲームには独自の欲望があるのではないか。つまり、野球をテレビなどを通して視聴する場合や、野球をスポーツとしてプレイするのとは、異なる欲望と需要が野球ゲームにはあり、それゆえに野球中継や既存のメディアとは異なる構造と展開をこれまでしてきたのではないか。本稿では以上のような仮説にもとづき、「野球ゲーム」に焦点を絞り、考察を進める。

それでは、なぜ野球ゲームをプレイするのだろうか。現実にはできるスポーツをするでもなく、またテレビを通して発信される野球中継を視聴するわけでもなく、デジタルゲーム上で野球をプレイするとは、どういうことなのか。そして、現実にはプレイされている野球と視聴されている野球は、いかなる関係にあるのか。

すでに触れたように、野球ゲームには、テレビにおいて野球を視聴するのとは異なる欲望のもとに、需要され、またプレイされていると想定される。その理由は、どこにあるのか。野球ゲームの独自性について、小野憲史は以下のように述べている。

テレビゲームは映像をインタラクションに操作して楽しむという、他の映像メディアにはない独自の特性を持つ。野球という題材においても、基本的に受身で楽しむ野球中継と、能動的に楽しむ野球ゲームでは、求められる映像表現や映像演出はおのずと異なってくる。¹

ほかの映像メディアというのは、野球ゲームであるということを考えれば、おおよそテレビにおける野球中継のことと推測される。野球のテレビ中継と野球ゲームを比較したうえで、テレビにはない野球ゲームの特性があるという。もちろん、野球ゲームの映像表現と、テレビにおける野球中継の演出が異なることは想像に難くない。しかしながら、その一方で、野球ゲームと野球中継に共通点があるということも忘れてはならないだろう。両者の共通点は、端的にまとめれば人数を集めずに一人であっても楽しめる、という点である。野球ゲームと、テレビにおける野球中継という両者は、テレビの前で一人で楽しむことができる。そのため、テレビで放映される野球中継の延長線上に、野球ゲームを置くことができる。

他方、拙稿では「メディアスポーツ」という観点から、野球中継のカメラアングルを取り上げ論じた²。そこにおいても、野球ゲームと野球中継の両者には、視覚的な関係性があることが示唆されている。しかしながら、それら

キーワード：野球、野球ゲーム、デジタルゲーム、ビデオゲーム、視覚文化

*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

の関係性については論じられていない。また、小野も、「野球ゲームの映像史に視点を移すと、ゲーム的な面白さの表現からスタートした野球ゲームが、テレビやラジオなどの現実の野球中継の手法を取り入れつつ、テレビゲーム独自の演出スタイルを確立した過程、とまとめられるだろう」³と言う。

それでは、野球ゲームは、いかなる変遷をたどりながら、野球中継の手法を取り入れていったのか。本稿では、初期野球ゲームの変遷をたどったうえで、野球ゲームにおける「ストーリー」の問題と、野球ゲームの「実名性」もしくは「個人性」について、さらには野球ゲームにおける「画面構成」などの問題について考察する。そして、それらを通して、野球のテレビ中継との親和性について考察したい。論点を先取りするが、とくに実名性や画面構成という要素は、野球ゲームが語られるなかで、「画期的な面」として紹介されている。しかし、そうした要素が重要であることは紹介されているものの、どのように、なぜ重要かといったことについては論及されてこなかった。他方、野球ゲームのストーリーについては、これまで論及自体もほとんどされていない。たしかに、後述するように、初期の野球ゲームにはストーリー性はほとんどない。だが、後期野球ゲームには、ストーリーが用意されるなどの工夫がなされている一方で、それらに関して考察されたものはほとんどない。

以上の理由から、本稿では、ストーリー、実名性、さらには画面構成から野球中継との親和性についての問題を取り上げながら、野球ゲームの変遷をたどっていく。そして、それらを通して、野球ゲームの展開と構造を明らかにしたい。

1. 初期野球ゲームの変遷

ゲームクリエイターである伊藤ガビンは、最初期の野球ゲームが1976年の「ボールパーク」(タイトル、1976年)であるとしたうえで、このゲームは野球ではなく「野球盤」をモチーフにしたものであると指摘する⁴。野球盤は1958年にエポック社から発売されたボードゲームである。打球の飛んだ位置でヒットやアウトが決まるこのゲームは、一世を風靡した。また、1983年発売の「チャンピオンベースボール」(セガ、1983年)や、1986年発売の「プロ野球 ファミリースタジアム」(ナムコ、1986年)では、「メディアを通してみる野球」という傾向が強くなったという⁵。

「チャンピオンベースボール」では、審判の「ストライク!」という声や、うぐいす嬢によるアナウンス、さらには野球中継のオープニング曲のようなものを流す演出がみられると指摘されている⁶。テレビにおける野球中継のオープニングや、球場ではほとんど聞こえない審判の声が時折聞こえる、という点に、「メディアを通してみる野球」という点があるのではないか。

また「プロ野球ファミリースタジアム」(以下、「ファミスタ」とする)には「実際の日本のプロ野球の選手たちをもじった選手名(クロマティ=くろまて、など)、個人データの充実、先発やリリーフを選んだりという監督としての楽しみ、そして試合後にはスポーツ紙「ナムコットスポーツ」による結果速報が加わる」⁷点があるという。こうした点は、たしかに画期的ではあるが、そのうえで『ファミコン通信』の編集部に所属するアルツ鈴木は、1989年の時点で野球ゲームについて「ファミスタ」を中心に触れている⁸。鈴木は、「ベースボール」の人気に触れつつも、「ファミスタ」の画期性について、以下のように述べる。

オートマチックだった守備をマニュアルに替えたのもそうだが、実際のプロ野球選手に似せたデータで各選手の個人性を出したことが大きい。それによってプレイヤーの思い入れが強まった。試合終了後には画面にスポーツ新聞が出て、試合結果が発表されるというようなオマケもうれしかった。そして、ごぞんじのとおり、『ファミスタ』は爆発的な人気を呼び、他のゲームメーカーに対して野球ゲームがドル箱であることを証明してみせたのだ。⁹

鈴木は指摘は、野球ゲームを総括するうえで、非常に重要な示唆である。ここでは、三つの重要な事柄について言及されている。第一に、オートマチックであった守備をマニュアルに変えた、という点であり、第二に個人性という概念を導き出している点である。そして第三に、スポーツ新聞が導入されるという、テレビ以外のマス・メディ

ア要素の介入である。第一の点と、第二の点については後述する。ここではとりわけ、第三の点、すなわち、新聞という、テレビ以外のメディアを導入したという点を強調しておきたい。

すでに述べたように、このスポーツ新聞とは、架空のスポーツ紙「ナムコットスポーツ」である。こうしたおまけ要素によって、「メディアを通してみる野球」という側面はさらに強くなると言えるだろう。

ついで、「ファミスタ」の半年後に発売された「燃えろ!! プロ野球」(ジャレコ、1987年)について、鈴木は以下のように評する。

人気はすごくて、『ファミスタ』派と『燃えプロ』派ができたほどだった。しかし、野球のルールからはずれてしまう場面があり、システムとしては完成されていないという印象が残る。¹⁰

この当時、「ファミスタ」派と「燃えプロ」派という二大勢力があったのは興味深い。そして、その後、野球ゲームは多様化し、様々なメーカーから、様々なタイトルが発売されることになる。1989年の時点で鈴木は、「エキサイティングベースボール」(コナミ、1987年)、「究極ハリキリスタジアム」(タイトー、1988年)、「がんばれペナントレース」(コナミ、1989年)、「ホームランナイター」(データイースト、1989年)、「ベースボールスター」(SNK、1989年)という作品を挙げている¹¹。このほかにも、「ベストプレープロ野球」(アスキー、1988年)や「ファミコン野球盤」(エポック、1989年)、「これがプロ野球」(インテック、1989年)などこの時期には多くの野球ゲームが発売されている。

これらのゲームには、ある共通性がある。それは、ストーリー性のなさである。上記したゲームは、現実の野球を、デジタルゲーム上において表現したものである。そこで、次節からは、野球ゲームにおいて、ストーリーが導入される過程と、その意義について論じていきたい。

2. 野球ゲームにおけるストーリー

野球ゲームにおけるストーリーには、どのようなものがあるのだろうか。すでに前節で述べたように、初期の野球ゲームには、とくにストーリーが用意されていない。用意されているのは選手と、野球というスポーツそのものの遊び方のみである。むしろ、物語はプレイヤー自身が作る。つまり、野球ゲームにおいて表象されている選手をはじめとするデザインされているものは、全て現実の野球を、ゲームにおいて違うあり方として表象したものであり、現実が起こった野球選手の成績の数値化や、現実の野球選手の名前をゲーム内に移入するだけであった。

そのためにプレイヤーは、現実の選手のサイドストーリーをそこに投影してプレイするなど、ストーリーを想像的に作り上げるほかない。もしくは、選手を「動かす」ことや、対戦するというところに重きが置かれていた。

しかし、1990年には「水島新司の大甲子園」がカプコンから発売される。このゲームは、「ファミスタ」のように、選手を「動かす」ということはない。水島新司作のマンガ『ドカベン』(秋田書店、1972-1981年、全48巻)シリーズのキャラクターたちが登場するこのゲームは、マンガのストーリーと同様に進行する。1990年という比較的早い段階で、マンガというメディアとコラボレーションをしているということは特筆すべきことだろう。さて、このゲームは主人公たちの所属する高校(明訓高校)が、マンガの対戦順に、マンガの試合シーンを繰り返して行く。その試合展開は、選手をプレイヤーが動かすのではなく、「選択」をするのみである。打者操作は、「打つ」、「見送る」、「バント」などの作戦を選択する。「打つ」であれば、スイングの強弱、どの高さやコースを「狙う」のかを、ストライクゾーンが9分割された枠から選択する。投手も同様に、投げる変化球やストレートの力加減を選択し、投げるコースを9分割された枠から選択する。こうした選択の駆け引きのみで試合が行なわれていく。マンガの展開をなぞりながら、自らゲームをすすめていくことは、マンガを読み進めることよりも能動的に、その世界に入りこむことができるだろう。それは、見知ったキャラクターを自ら動かすことができる、という欲求を満たし、マンガでは表されていない「余白」を埋めながら、紙面ではなく映像で表現されるキャラクターたちを享受することができる。

そして、野球ゲームにおいて、おおきな影響と功績を残したといえる、「実況パワフルプロ野球」(以下、「パワプロ」とする)シリーズには、「シナリオ」というモードが搭載されている。「シナリオ」モードは、「パワプロ」シリーズ

の最初の作品である、「実況パワフルプロ野球 94」¹²において登場する。このモードには、日本のプロ野球球団、12球団分のシナリオが用意されており、それぞれが実際にあった野球の試合を、まさしく焼きまわすためのものである。たとえば、「1. 天王山対中日戦 難易度 4——15 回裏の守り 2 対 1」では、現実にあった試合の 15 回裏を実際にプレイすることができる。まったく同じシチュエーションからはじまり、現実と同じ結果になることを目指す。これはリアルではできない、もしくは、非常に再現が難しい試みである。

ここにおける「シナリオ」も、制作者側がつくったものではなく、現実にあった偶発的な試合を再度ゲーム上において展開されている。つまり現実にあった試合、それもテレビなどのマス・メディアを通して受容された試合を焼きまわしていることは、注目に値する。現実にあった試合内容を野球ゲームに移入することによって、当該球団のファンはその試合の感動を想起することができる。また、高難易度の「シナリオ」に関しては、野球ゲームのプレイスキルが求められる。そのため、自らの野球ゲームスキルの腕試しのような側面も、この「シナリオ」が導入された背景にはあるのではないかと推測される。そして、そうした数々の試合をクリアしていくことによって、クリアをコレクションする、という欲望を満たすこともできる。

このような、現実の試合をゲームにおいて再度表象する試みは、選手のデータや名前、試合の「アーカイブ化」でもある。時に昔のゲームをプレイし、当時の選手に思いをはせる。その試合を知らずに未来にそのゲームをプレイする者は、ノスタルジーにひたることができる。また、その試合を知らない者にとっては、名試合の発見の場となりえる¹³。

ところで、この「パワプロ」シリーズでは、1996 年に発売される「実況パワフルプロ野球 3」¹⁴から「サクセス」というモードが搭載される。このモードは RPG のように、制作者側が用意したストーリーを進めながら、選手を育て、プロ野球選手を目指すというものである。プレイヤーは、試合や練習、イベントを通してもらえる経験点を使用し、より高い能力値の選手を作ることを目指す。つまり、選手の「数値化」によって、RPG のような楽しみ方もできるようになった。この「サクセス」の登場は、野球ゲームにおいて、非常に大きな衝撃を与えた。それは、野球ゲームにおいてただ野球をプレイするだけではなく、ストーリーをクリアする喜びや、それまではできなかった架空の選手を作る喜びなどを与えるようになる。マンガに登場する選手を作成する、もしくは友人や自分の能力を数値化したうえで、キャラメイクをするなどの、野球ゲームの新しい遊び方がされるようになる。くわえて、最終的に作成されるキャラクターを、よりよい選手にするために、様々な効率化が図られるなどした。以降、「パワプロ」シリーズにおいて、この「サクセス」モードは、看板モードとなっていく。

以上のように、初期の野球ゲームは、「対戦」ゲームとして捉えられていた。そのために（格闘ゲームのように）ストーリーを用意する必要はなかったと考えられる。それまでの野球ゲームにおけるナラティブ的な要素は、マス・メディアを通して受容された「現実にある野球」を再度ゲーム上において展開するか、プレイヤーが創作するか、またはマンガの展開の焼きまわしである、といえるだろう。それが、能力の「数値化」が進んだことにより、RPG のように選手を「育成」することが可能になり、野球ゲームにも制作者が用意したストーリーが用意されることになる。

そのようにしてストーリーや、選手を育成するという新たな構造を用意したからこそ、野球ゲームがはじめて、現実の野球、もしくは「メディアを通してみる野球」ではなく、内容的にも「野球ゲーム独自」のものへと変わったのではないだろうか。そして同時に、それこそが、「野球ゲーム」の魅力となり、野球ゲームをするという欲望が生まれた、と考えることができるだろう。

次節からは、実名性の問題を考察することによって、野球ゲームの構造の一端を明らかにしていきたい。

3. 野球ゲームにおける選手の個人性——「ファミスタ」から「パワプロ」へ

野球ゲームにおいて、重要な要素の一つが実名性の問題である。すでに指摘したとおり、「ファミスタ」シリーズにおいて、画期的な点の一つは、「実際のプロ野球選手に似せたデータで各選手の個人性を出したことが大きい」¹⁵ということだった。この点について、ゲームジャーナリストの小野憲史は、「ファミスタ」シリーズのプロデューサー、小野泰の言葉を紹介する。それによれば、「我々は『ベースボール』の大ファンだったが、選手やチームの個性、投

打の駆け引きの要素が足りないと感じていたので、その点を追加するようなゲームデザインを心がけた」¹⁶という。つまり、「ベースボール」に投打の駆け引きや、守備操作、さらには個人名を出すことによる個性を打ち出したことが、「ファミスタ」の画期的な点となっていく。

たしかに、1986年発売の「プロ野球 ファミリースタジアム」（ナムコ、1986年）では、実際のプロ野球選手がひらがな表記された上で、実名、もしくは仮名で登場する。仮名で登場する人物は、基本的に濁点を一字と数えた、5文字以上の選手である。たとえば、「平野」は、「ひらの」と、そのままひらがなにされたものがあてられるが、「杉本（すぎもと）」は「すきもと」のように表記される。こうした表記がされることは、当時のソフトの容量の問題である。つまり、当時問題となっていたのは、選手を実名で出すことに対する肖像権的な配慮ではなく、むしろソフト側の制約である。現に、ナムコはこの当時、NPB（日本野球機構 / Nippon Professional Baseball Organization）や選手会に許可をとっていない。ナムコがNPBから正式に認可を得たうえで、実名選手を登場させるのは1992年のことであり、ファミコンではなくスーパーファミコンのソフトである「スーパーファミリースタジアム」になってからである。

しかし、そうした仮名の選手であったとしても、当時のNPBを知る者であれば、それが「誰か」ということは知識を用いて瞬時にわかる。ゲームに登場するキャラクターは、ひげや肌の色、顔なども変わらず、すべて同じである。それでも、このゲームをプレイする者は、そこに特定の選手を見いだす。ここにおいて、実名性から、個人を特定し、キャラクターとして認知されるような構造がある。

実名性に関しては、1994年に発売される「実況パワフルプロ野球」（コナミ）にも引き継がれている。コナミも、NPBと契約をしたうえで選手を登場させているが、「ファミスタ」と同様に、選手はユニフォーム以外、同じ顔、同じ体型である。表示されているのは、選手の実名とその年度の成績である。ここでも、「ファミスタ」と同様に、人々はそうした「数字」と「名前」から選手を断定する。しかし、「パワプロ」シリーズが「ファミスタ」シリーズと決定的に異なる点は、選手一人一人に数値化された能力を与えたことである。「パワプロ」は、ミート、パワー、走力、肩、守備をA～Gの7段階で評価し、選手に与えたうえで、そうした能力値をプレイヤーにも見えるように設定している¹⁷。

実名性の重要性は、野球ゲームに不可欠な要素となっていく。コナミは、1999年にNPBと独占契約を結び、他のゲーム会社が、NPBの選手を実名で登場させることを防ぐ。後に、こうした契約は独占禁止法に抵触するということで問題になる¹⁸。

つまり、コナミ社はゲームに実名選手を登場させる際に、NPBと独占契約を結ぶことによって、他社が実名選手を使用できないようにしていた。こうした行いについて、公正取引委員会は、以下のようにまとめている。

野球機構との間で、平成12年4月1日から3年間を期間として、プロ野球ゲームソフトへの独占的使用許諾契約を締結し、その際、本件知的財産権を特段の合理的な理由がない限り、コナミ以外の家庭用ゲームソフトメーカー（以下「ソフトメーカー」という。）に再許諾することとしていたにもかかわらず、ソフトメーカーとの再許諾契約の締結に関し、一部のソフトメーカーとの再許諾契約の締結を遅延させ、又は、いわゆる肖像権問題を理由として再許諾契約の締結の申請を受け付けないことによって、これら一部のソフトメーカーによるプロ野球ゲームソフトの新製品の発売を遅延させ、又は断念させた疑いのある行為が認められた。¹⁹

現在では、もちろん、こうした行いは独占禁止法に抵触するという判決がでたために、行なわれていない。しかし、このように、独占をしてまで実名を用いたい、というのは、実名を使用することの重要性の証左であると言えるだろう。

さて、ここまで実名性の問題に関して論じてきた。しかし野球ゲームにおいて、特定の個人とキャラクターを結びつけるために、必要なもう一つの要素がある。それが「フォーム」である。

球場で野球を観戦する場合も、テレビを通して野球中継を観る場合にも、我々は選手の顔に注視しない。とくに、球場で観戦する場合には、選手の顔は基本的には見えないものである。野球中継においても、選手の顔は時折アップで映される。しかし、メインとなる映像はむしろ、選手たちの「動き」を追ったものである。

「ファミスタ」では、「やまだ」(山田久志)がアンダースローで投球する。また、「パワプロ」でも、野茂英雄が他の選手とは異なり、トルネード投法で投げ込む。つまり、野球ゲーム、ひいてはスポーツゲームにおいて重要となるのは、キャラクターの静止画のようなグラフィックではない。むしろ、「動きの表象」こそが重視される。現に、「パワプロ」シリーズでは、2008年の「実況パワフルプロ野球15」²⁰まで、選手の顔は全選手同様であり、外見上の違いはチームごとのユニフォームの部分と、肌の色だけである。にも関わらず、投球フォームは全136(オーバースロー68、スリークウオーター43、サイドスロー20、アンダースロー5)種類、打撃フォームは全175(スタンダード90、オープンスタンス53、神主1、クラウチング12、振り子1、バスター1、一本足1、オリジナル7)種類までも用意されている。つまり、それだけの数の「個性」あるフォームを再現したうえで、選手に個性を与えていると考えることができるだろう。

これまで、本節では、「ファミスタ」シリーズにおいて、実名性が登場したことを指摘した。その実名性は、「パワプロ」シリーズにも引きつがれた。そのうえで、能力の可視化や、プレイヤー自身が選手を作れること、「サクセス」や「シナリオ」のようなストーリー性が展開されることになる、ということも指摘してきた。それらは、「パワプロ」シリーズの功績として認められる部分であろう。

加えて、「パワプロ」シリーズには、さらに功績がある。そのうちの 하나가、キャラクターデザインである。小野は、「頭部と胴体のデータを別々に持つことで、パワプロ君がゴロを捕球した後、ランナーを目で牽制する動きも可能になった」²¹と指摘する。「パワプロ君」とは、「パワプロ」シリーズに登場する野球をするキャラクターのことを指す。また、目でランナーを牽制する動きだけではなく、きわどいストライクゾーンに投げられた後に審判を振り向く動作なども、導入されている。そうした操作性や、キャラクターの動きに対して、小野は、「一見すると非リアルだが、遊ぶとリアルに感じられる、「脳内野球」とでも言うべき表現スタイルが確立」²²した、と指摘している。同時に、そうしたキャラクターデザインは、没个性的であるがゆえに、実名性のある具体的な個人を投影しやすいという特徴もあるのではないか。

以上述べてきたように、野球ゲームに登場するキャラクターデザインは、現実の選手を投影しやすいような表現をされている。そうした、ある選手を、特定の選手であると同一視できるような表象のされ方をしてしていることは、野球ゲームと実名性の関係を考えるうえで、重要な要素だろう。そうした部分は、まさしくプレイヤー自身に選手を動かしたいという欲望の強いあらわれではないだろうか。

さて、次節からは、そうしたプレイヤーたちが、どのような画面において野球ゲームをプレイしてきたのかについて、論じていきたい。

4. 野球ゲームの画面構成の変遷と、野球中継の親和性

本節では野球ゲームの画面構成を考察する。ユールは、「スポーツゲームの場合は、スポーツが典型的にテレビを通して見られるという事実もまた、当のゲームのあり方に影響を与える」²³という。こうしたことから、野球ゲームの場合であれば、野球中継との関係性が考えられる。小野も、「ゲームの映像表現は、ハードの進化とともに段階的に発展していく中で、他の映像メディアの表現を取り込みながら、独自のスタイルを確立させてきた」²⁴と指摘する。そのうえで、野球ゲームの映像発展の歴史を「アニメーションやカメラワークなど演出面の進化が相互に絡み合って発展した歴史」²⁵であるとまとめている。つまり、野球ゲームと野球中継の画面構成を含めた、視覚の構造を考察する必要があると考えられる。

もちろん、デジタルゲームならではの難しさもあると考えられる。吉田寛は、「ファミスタ」では選手とボールの座標を、ボールの影から推測し合わせなければならないという特殊な操作性を指摘したうえで、プロ野球選手が必ずしも野球ゲームが上手いわけではないことについて言及している²⁶。また松本健太郎も、『MVPベースボール2005』(エレクトロニック・アーツ、2005年)を例にとり、実際の野球にはないインジケーターを確認しボタン操作をする必要性について指摘する²⁷。しかしながら、「ファミスタ」が画期的であったことについて、アルツ鈴木は「オートマチックだった守備をマニュアルに替えた」²⁸という点を挙げている。たしかに、「ベースボール」では守備の操作がオートであるにも関わらず、そのオート操作は非常に緩慢な動きをするため、苛立ちすら覚える。そうした守

備の操作が、プレイヤー自身によって行なわれるようになった。それは同時に、プレイヤーに難しい操作を強いることではある。だが、その一方で、そうした難しさがまた、野球ゲームの魅力の一つになりえたとも考えることができる。

他方、コマンド選択式の野球ゲームのような、操作が比較的容易い野球ゲームもある。たとえば、「これがプロ野球」(参考図版1)では、監督としてプレイするために、選手を動かすといった操作性は関わらない。画面左下にはオーダーが表示されており、右下にはスコアが表示されている。中央には投手と打者が表示され、それ以外の部分には守備陣形が表示されている。しかし、プレイヤーは作戦指示できるまで、とくにすることはない。先に指摘したように「水島新司の大甲子園」(参考図版2)も、9分割されたチャートと、キャラクターの顔が表示されている。こうしたチャートは、「ノムラスコープ」²⁹の影響とも考えることができる。

では、選手を動かすことができるゲームではどうだろうか。「チャンピオンベースボール」の画面構成は、投球する場面が左に別枠で表示され、右にはスタジアム全体の画面がメインの画面として表示されている。そして、バッターがボールを打つと瞬時に左の投球・打撃の画面が消えて、右のスタジアム全体だけの画面が表示され、守備・走塁を行うことになる。また、「チャンピオンベースボール」と同年に発売された「ベースボール」(任天堂、1983年)は内野がすべて写されている画面がメインの画面とされている。その画面は、バックネット裏上段からの、やや俯瞰した視点である。そして外野に飛んだ場合にのみ、画面はスタジアム全体を、画面を切り替えて映していた。

他方、「メディアを通してみる野球」と指摘されている「プロ野球 ファミリースタジアム」と「燃えプロ」の場合どうなっていたか。「プロ野球 ファミリースタジアム」でのメインの画面は、バックネット裏上段の座席から見たようなカメラアングルであり、二塁ベースが写りこんでいる(参考図版3)。投手の前姿、打者の後姿、キャッチャーの後姿が中央に置かれているアングルは、旧来の野球中継のようでもある。また、左右には一塁・三塁のベースが別画面として表示されており、場合によってはそこにランナーが配置される。さらに、スコアとして両チームの得点、ボールカウントとアウトカウントが表示されたうえで、投手の名前と防御率、打者の名前と打率とホームラン数も表示されている。こうした要素も「メディアを通してみた野球」という要素にはほかならない。また、プレイが進み、打者がボールを打った場合には、カメラがボールを追うようなかたちで、画面が動く。そのため、ランナーは場合によっては見切れてしまい、プレイヤーがランナーを操作する場合には「感覚」に頼るほかない。もちろん、こうした問題点は後続の「ファミスタ」シリーズでは改善されている。

「燃えプロ」に関しては、「野球中継を見ているかのようなアングルで、ピッチャーを斜め後方から描いているのと、音声合成をしようしているのが特長である」³⁰という指摘がされている。「野球中継」のような視点は、1987年に発売された「燃えプロ」の段階で、すでにみられる(参考図版4)。

1994年に発売された「実況パワフルプロ野球94」(コナミ、1994年)でも「ファミスタ」と同じような構図が採用されている(参考図版5)。つまり、選手の成績や名前、別画面として一塁と三塁ベースが配置されている。しかし、バックネット裏からの視点というアングルには変わりはないものの、バックネット裏の下段、もしくはバックネットよりもグラウンドに近いような位置からの視点になっている。「ファミスタ」シリーズとの相違は、打った瞬間に同一のカメラではなく、打球を追ったカメラに切り替わることである。また、「ファミスタ」シリーズでは投球において、基本的には高低の概念はなかった。カーブやフォークなどで、ボールを低めに投げることは可能だが、こうしたボールを打者が打つことはできない。加えて、ストレートは左右のコースを指定できるのみであった。それが、「パワプロ」シリーズではすべての球種を高低へ投げわけられることもできるようになっている。

以上みてきたように、ゲームにおける画面構成も、変更がなされていた。そこには、テレビにおける野球中継の影響や、操作性の問題が介在している。近年の「パワプロ」シリーズでは、テレビの野球中継のさらなる「先」へと踏み入れている。

「パワプロ」シリーズの最新作である「実況パワフルプロ野球2016(以下、パワプロ2016)」(コナミ、2016年)では、カメラ(視点)の切り替えができ、三つの視点から選択が可能である。これまでの野球ゲームの視点とほぼ同様の「通常視点」、そして「ダイナミック視点」と「投手視点」である³¹。「通常視点」は、すでに触れてきたような、「プロ野球 ファミリースタジアム」のような野球ゲームの画面構成に近い。そして「投手視点」は、現在の野球中継の視点に近い(参考図版6)。また「ダイナミック」は旧来の野球中継の視点に近い視点である(参考

図版7)。くわえて、「なりきりモード」では、選手の視点でプレイできる。しかし、内野手や外野手では、ゲームキャラクターのやや上の位置にカメラがセッティングされている（ように感じる）視点であり、「選手の視点」とは異なる。また捕手に関しては、視線は実際の野球をする場合に近しい視点だが、キャッチャーマスクがぬかれた視点である（参考図版8）。

ゲームは自らプレイしなければならないという条件もあり、操作性や視点、画面構成がテレビ以上に重要な要素になる。もちろん、テレビにおける野球中継のような画面構成や工夫もみられる。しかし、野球中継とは異なり、カメラの位置などに制約がない野球ゲームには、試行錯誤と多様な視点が用意されているのではないだろうか。

このように、画面構成に関しては、テレビ中継の影響が大きくみられた。他方、「ファミスタ」から「パワプロ」、すなわちファミコンからスーパーファミコンになった時点で、野球ゲームは音声の観点でも、進化を遂げる。それが、「実況」である。小野は、「他にスーパーファミコンならではの演出として生まれたのが、アナウンサーが肉声でゲームの展開を伝える「実況」部分」³²である、と伝えている。その要因は「これには新しくPCM音源対応サウンドチップが搭載され、人間の声などがリアルに表現できた」³³点であるとし、機械の進化に目を向けている。そのうえでこうした実況は、テレビの野球実況ではなく、ラジオの野球実況のスタイルを踏襲したという。この点について小野は、「テレビでは映像で見せる分、実況では違うことをしゃべるでしょ。ラジオは目に見えない分、選手の動きを実況で追いかけてくれる。それを私はやりたかったんですね」³⁴と、初代パワプロのプロデューサーである赤田勲の声を紹介している。

したがって野球ゲームは、他のメディアの影響を受けながら、発展を遂げてきた。画面に関しては、操作性の問題もありながら、テレビにおける野球中継から影響を受け発展を遂げた。他方、音声に関してはテレビにおける実況というよりもむしろ、ラジオの実況からの影響が指摘されていた。このように野球ゲームは、様々な野球中継、さらには野球の報道のされ方という、マス・メディアが報じる野球を取り込みながら、独自の野球表象なるものを確立してきたのである。

5. 結

本稿では、これまで野球ゲームに関して、いくつかの問題を取り扱い考察してきた。

野球ゲームの歴史は、「ファミスタ」シリーズが、まず大きな役割を担った。その後、「パワプロ」シリーズが、「ファミスタ」シリーズを継承しながら、市場を独占するようになっていく。ストーリーに関して、パワプロ」シリーズの功績は大きく、能力の数値化・可視化により選手を育てるという遊び方が可能になった。それまでになかったストーリー性も、「パワプロ」シリーズの「サクセス」の登場によって、展開されるようになる。つまり、初期の野球ゲームではストーリーは用意されていない。

また、野球ゲームにおいて、プレイヤーがキャラクターを特定のものとして認識する場合、実名性とフォームの両点が、とくに重要であると考えられる。実名選手が重要となる点もまた、現実の野球・野球中継の影響力によるものであるだろう。そして、そうしたマス・メディアを通して得た知識——選手の成績やフォームなど——が、野球ゲームを支えている。同時に、野球ゲームにおける画面構成もまた、テレビによる野球中継の影響を強く受けているものであった。

以上、指摘してきたように、野球中継をもとにしたコナミ社の野球ゲーム開発に対する功績は高く、評価できるものだろう。しかしその一方で、先に触れた、NPBと独占契約を結び、選手の実名を独占的に使用していた3年間の間、他社は実名選手を登場させることが野球ゲームにおいて有用とわかりながらも、使用できないでいた。その3年の間に、他のゲーム会社は、ほとんど野球ゲームを開発しなくなっていった。また、現在も、コナミの「パワプロ」シリーズと、「プロ野球スピリッツ」シリーズを除いては、ほとんど野球ゲームが発売されなくなっている、という現状がある。つまり、野球ゲームをつくる姿勢や、技術がその3年で失われてしまった、とも考えることができる。

つまり、平成12(2000)年以後は、コナミが野球ゲームの覇権を握った。そして、「パワプロ」シリーズも、「プロ野球スピリッツ」シリーズを中心に、現在まで、野球ゲームは展開されてきた。ここまでにおいて、野球ゲームのあり方は、ある種の完成をみたと言える。しかし、その両ゲームも近年においては、新しい要素を加える余地が

少なくなってきており、停滞と飽和が訪れている。その証左として、以前は、「パワプロ」、「プロ野球スピリッツ」の両シリーズは、毎年発売されていたが、近年ではこの二つのゲームも隔年で発売され、インターネットを通してのデータ更新があるのみになっている。また、現在は据え置きコンシューマーのゲームではなく、スマートフォンに対応したゲームが主流になってきている。小野は、2003年の時点で、「今後野球ゲームの映像表現がどのように進化していくか、表現力が飛躍的に向上した中で、あらためてテレビゲームメディアならではの特性が注目される時代であると言えるだろう」³⁵と述べていた。だがその後、今までの15年ほどの間、野球ゲームは停滞しているとさえ言える。

しかし、いずれにせよ、これまで論じてきたように野球ゲームは、スポーツとしての野球を行うにあたっての困難を払拭する。スポーツとして行う野球には、身体的な鍛錬が生じる。ホームランを打つためには相応の筋肉と、正しいフォームが必要であるし、速いボールを投げるためにも同様の鍛錬が必要だ。もちろん筋肉だけではなく、運動能力も必要である。「楽しいプレイ」をするためには、「苦しい練習」を乗り越えなければならない。そうしたものを、ゲームならではの難しさはあるものの払拭する。

また、テレビにおける野球中継を観戦するのと同じように、一人で気軽に行うことができる。それは、1チーム9人、2チーム合わせて18人集めなければならない実際の野球のプレイよりもはるかに手軽である。

他方、もう一つの手軽さも野球ゲームにはある。それはスポーツ哲学者であるシェリル・ベルクマン・ドゥルーが指摘している、スポーツの本質的な部分の一つである「顕著な運動」である³⁶。ドゥルーは、チェスのような、いわゆるマインドスポーツに関しては牌や駒を動かすという運動はあれ、「顕著な」身体技能は認められないという指摘をしている³⁷。同様に、野球自体は「顕著な運動」として捉えることができるが、野球ゲームは——困難さはあるものの——顕著な運動は認められないと考えることができ、それらの困難さは身体性によるものではないと考えることができる。

そのうえで、これまで指摘してきたように、野球ゲームには独自の魅力と工夫がある。それらは同時に、野球ゲーム独自の構造であり、また独自の展開をもっている。野球ゲーム独自性が発展し続けたからこそ、現在までの野球ゲームがあると言えるだろう。

注

- 1 小野憲史「ゲーム機の進化における野球ゲームの映像演出」『ファミリーコンピュータ 1983-1994』pp.158-161、レベルX——テレビゲームの展覧会図録、大田出版、2003年、p.161。
- 2 根岸貴哉「メディアスポーツ『野球』におけるカメラアングルの変遷」『コア・エシックス』Vol.13、pp.173-183、2017年。
- 3 小野憲史、前掲書、p.158。
- 4 伊藤ガビン「パワー（じゆう）をわれらに」『BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展』ポストワーク編、神戸ファッション美術館、水戸芸術館現代美術センター、2000年、pp.10-15。
- 5 伊藤ガビン、前掲書。
- 6 伊藤ガビン、前掲書。
- 7 伊藤ガビン、前掲書。
- 8 アルツ鈴木「野球ゲーム「対戦」必勝法」『ゲーマーハンドブック——「テレビゲームワールド」冒険の手引き』文藝春秋、1989年、pp.150-163。
- 9 アルツ鈴木、前掲書、p.152。
- 10 アルツ鈴木、前掲書、p.152。
- 11 アルツ鈴木、前掲書。
- 12 「実況パワフルプロ野球94」コナミ、1994年。
- 13 なお、シナリオモードは、「実況パワフルプロ野球12」（コナミ、2005年）を最後に登場していないが、一部のファンから根強い人気がある。
- 14 「実況パワフルプロ野球3」コナミ、1996年。
- 15 アルツ鈴木、前掲書、p.152。
- 16 小野憲史、前掲書、p.158。
- 17 初期の作品、「パワプロ94」では、パワーやミートは内部データで設定されているのみである。そのため可視化されているのは打率とホー

ムラン数のみである。

- 18 公正取引委員会「コナミ株式会社に対する警告等について」<http://web.archive.org/web/20030806171123/http://www.jftc.go.jp/pressrelease/03.april/03042202.pdf> (2017年、8月1日閲覧)。
- 19 公正取引委員会、前掲資料。
- 20 「実況パワフルプロ野球 15」コナミデジタルエンタテインメント、2008年。
- 21 小野憲史、前掲書、p.159。
- 22 小野憲史、前掲書、p.159。
- 23 イェスパー・ユール『ハーフリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016年、p.210。
- 24 小野憲史、前掲書、p.161。
- 25 小野憲史、前掲書、p.161。
- 26 吉田寛「ビデオゲームの記号論的分析——<スクリーンの二重化>をめぐって」『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』日本記号学会編、新曜社、2013年、pp.54-70。
- 27 松本健太郎「スポーツゲームの組成——それは現実の何を模倣して成立するのか」『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』日本記号学会編、新曜社、2013年、pp.71-87。
- 28 アルツ鈴木、前掲書、p.152。
- 29 1980年に野村克也が提案し導入された、9分割のチャート。
- 30 アルツ鈴木、前掲書、p.152。
- 31 KONAMI「パワプロ前夜祭 第3回『試合編』」<https://www.konami.com/pawa/2016/eve/3/index.html> (2017年8月1日閲覧)。
- 32 KONAMI、前掲資料。
- 33 KONAMI、前掲資料。
- 34 KONAMI、前掲資料。
- 35 小野憲史、前掲書、p.161。
- 36 シェリル・ベルクマン・ドゥルー『スポーツ哲学の入門——スポーツの本質と倫理的諸問題』川谷茂樹訳、ナカニシヤ出版、2012年。
- 37 ドゥルーは「自動車レース」に対しても、顕著な身体技能を認めていない。

《参考図版一覧》



(参考図版 1) 「これがプロ野球」 試合画面。

出典：「これがプロ野球」©1989年、インテックより。



(参考図版 2) 「水島新司の大甲子園」 試合画面。

出典：「水島新司の大甲子園」©1990年、カプコンより。



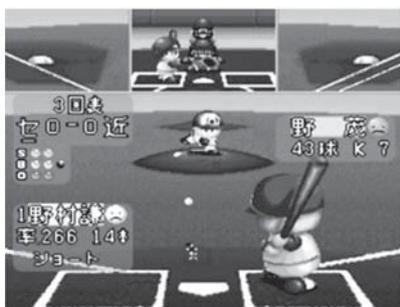
(参考図版 3) 「プロ野球ファミリースタジアム」 試合画面。上、投球画面。下、守備画面（執筆者作成）。

出典：「プロ野球ファミリースタジアム」©1986年、ナムコより。



(参考図版 4) 「燃えろ！プロ野球」 画面。

出典：「燃えろ！プロ野球」©1987年、ジャレコより。



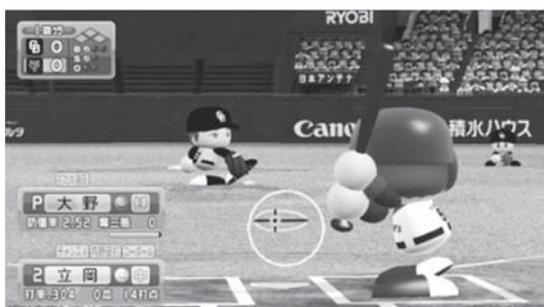
(参考図版5) 「实况パワフルプロ野球 94」 試合画面。

出典：「实况パワフルプロ野球 94」 ©1994 年、コナミより。



(参考図版6) 「实况パワフルプロ野球 2016」 投手視点。

出典：「实况パワフルプロ野球 2016」 ©2016 年、コナミデジタルエンタテインメント、KONAMI 「パワプロ前夜祭 第3回『試合編』」 (<https://www.konami.com/pawa/2016/eve/3/index.html>) より (2017 年 8 月 1 日閲覧)。



(参考図版7) 「实况パワフルプロ野球 2016」 ダイナミック視点。

出典：同上。



(参考図版8) 「实况パワフルプロ野球 2016」 捕手視点。

出典：同上。

Historical Analysis on the Baseball Digital Games and its Structure

NEGISHI Takaya

Abstract:

The aim of this article is to show how representation of baseball digital games is illustrated in the screen structure, by studying the history of baseball digital games. The baseball digital games have increased both in number and kinds since it was established. However, very little research has been done in terms of its originality in the field of game studies. The article focused on the relationship between the baseball digital games and other media, the issue of narrative, and the use of real names of actual players in the games. The result finds that baseball digital games have been influenced by other media including the live broadcast of baseball games. Furthermore, the achievement of *Pro Yakyu Family Stadium* made a success in the early stage of baseball games, and it was followed by the work of *Jikkyou Powerful Pro Baseball*. This analysis provides a new perspective in the field of digital game studies, baseball history and the culture and representation studies.

Keywords: baseball, baseball digital games, digital games, video games, studies of culture and representation

野球のデジタルゲームの展開と構造

根 岸 貴 哉

要旨：

野球のデジタルゲーム（以下、野球ゲーム）は、ゲーム研究においてはスポーツゲームの一種として扱われるのみであり、他方で野球史においても研究されてこなかった。本論文は、他のメディアとの影響関係、選手の個性表現やストーリー性の導入過程、実名性と市場独占の関係に注目しながら、野球ゲームの構造と歴史的展開を明らかにする。結果として、野球ゲームは、画面構成などにおいてテレビの野球中継をはじめとする他のメディアからの影響を大きく受けていたことがわかった。初期野球ゲームでは「プロ野球ファミリースタジアム」が守備操作や実名性の導入、テレビやラジオ、新聞などの他メディアの要素をゲームに取り入れる仕方で発展させた。そして選手の実名使用を独占した「実況パワフルプロ野球」シリーズがそうした要素を引き継ぎながらも、可視的な能力値やフォームによる個性表現や、ストーリー性などを導入し野球ゲームの独自の構造を発展させた。

