

テレビにおける野球中継の分析

—映画との比較から—

An Analysis of Live Broadcasting of Baseball Game in Television: From a Comparison with a Baseball Film

滝浪佑紀

Yuki Takinami

本論文は、高校野球を中心としたテレビにおける野球中継について考察する試みである。実際のシーンの検証にあたっては、映画研究がしばしば用いる、ショット分析 (shot-by-shot analysis) の手法を援用した。とはいえ、映画作品とテレビ番組 (とりわけ本論が扱うスポーツ中継番組) は決定的に異なっているという点は、まず注記されるべきだろう。例えば、哲学者にしてメディア論者のサミュエル・ウェーバーは1990年代中頃、従来の物語論ないし映画論の手法をテレビ番組の分析に適用しただけの研究が量産されつつあった英語圏でのテレビ研究の傾向を見据えながら、次のような苦言を呈している¹。

内容分析を超えて、形式的要素の議論が試みられるとき、後者〔テレビ研究〕はしばしば、より伝統的な美学的ジャンル——例えば、物語フィクション——から概念を借りてくる。かくして、このテレビジュルなメディアの特性に関する問いは、放置されたままとなる²。

もちろん、テレビ番組も断片化されたショットの積み重ねから成っており、その映像のシンタックスを考察するためには、映画論におけるショット分析の方法は有用である。しかしながら、従来のテキスト分析では少なくとも、(1)「中継」という伝達モード、および(2)その日常性および周期性というテレビを特徴づける論点を捉えることができない。加えて、その即時性という伝達モードから帰結するように、テレビ番組というテキストは緩く[・]に[・]しか[・]編[・]ま[・]れ[・]て[・]い[・]ない[・]。従来のテキスト分析からすれば、欠点と見なされかねないこの特徴はしかしながら、テレビというメディアを優れて特徴づけている。テレビ番組の考察には、映画研究とは異なる——少なくともテレビというメディアの特性を考慮に入れた——分析が必要なのである。

以上のような問題意識のもと、中継であり、日常的に放映されている野球中継番組を考察していきたい。サッカー中継に関してはすでに、ウンベルト・エーコの素晴らしい分析がある³。しかし、野球中継は空間・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

* 東京大学大学院 情報学環

キーワード：テレビ分析、映画分析、スポーツ中継

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。以下、比較のために、野球を題材とした映画（『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』〔*For Love of the Game*, サム・ライミ、1999年））を分析することか

ら始める。続いて、野球のテレビ中継から、2013年夏の甲子園大会から1シーン（三回戦「常総学院—前橋育英」7回裏2死満塁）を分析し、メアリー・アン・ドーンおよびスタンリー・カヴェルのテレビ論を参照しながら、野球中継の伝達モードをその特異性において考えることを試みる⁴。

1. 野球映画における試合シーンの分析——視点と物語化

まず、野球を主題として扱った映画作品を分析することから始めよう。野球は米国の国民的スポーツとして、これまでもハリウッドにおいて、しばしば作品の題材として取り上げられてきた。1980年代後半以降に限っても、『フィールド・オブ・ドリームス』（1989）、『夢を生きた男／ザ・ベーブ』（1992）、『プリティ・リーグ』（1992）、『オールド・ルーキー』（2002）など多くの作品が製作されている⁵。その中でも、本論がケビン・コスナー主演の『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』をとりわけ分析対象として選んだ理由は、同作品においては二時間強の上映時間のほぼ全編を通じて、単一の試合が描かれているという点にある。多くの野球映画が試合シーンを、エピソードのひとつとして簡略的に扱うことを考えると、試合の経過そのものを丹念に描いた同作品は、野球中継を考えるにあたって、重要な比較対象となってくれるのである⁶。

『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』の荒筋は、次の通りである。映画は、翌日のヤンキース戦のためにニューヨークへ移動し、ホテルにチェック

インする主人公・ビリー（ケビン・コスナー）を導入するところから始まる。ビリーはそこで、彼の恋人・ジェーン（ケリー・プレストン）を待っているが、彼女はいくら待っても来ない（ジェーンはビリーと別れ、ロンドンに引っ越すことを決意している）。さらに翌朝、彼の所属するタイガースのオーナー（ブライアン・コックス）が訪れてきて、チーム売却の話伝える。40才を迎えたビリーは、投手として輝かしい経歴を持っているが、今はトレード（ないし引退）の危機に晒されている。こうした状況において、ビリーはヤンキース戦に臨むのであり、以降約2時間にわたって、試合の経過が、ジェーンとの出会いや別れの危機、タイガースで苦楽を共にした同僚との思い出などを回想シーンとして織り交ぜながら描かれるのである。

ここでは、クライマックスと言うべき9回裏のシーンに注目しよう。6回途中より肩の痛み苦しむつつも、ビリーは今や完全試合（！）の達成を眼前にしている。試合は、彼の相棒役、捕手のガス（ジョン・C・ライリー）が

走って得た、1点によってリードしている。最終回、 Yankeesは左打者を揃える代打攻勢に出るも、ピリーは最初の二人を、三塁ゴロと三振に仕留める。三人目の打者、ケン（カーマイン・ジョヴィナッツォ）を迎える場面は、次のように進む。

S.1 球場の超ロングショット（以下ELS）。カメラはパンをして、熱気に包まれる球場を捉える。テレビ解説者「次は若きケン・ストラウト、ルイスの代打です」〔図1.1〕。

S.2 ビリーのクローズアップ（以下CU）。振り返る。場内アナウンス「ルイスに代わって、背番号60ケン・ストラウト」〔図1.2〕。

S.3 ケンのミディアム・ロングショット（以下MLS）。打席へ〔図1.3〕。

S.4 ビリーのミディアム・クローズアップ（以下MCU）〔図1.4〕。

S.5 ビリーのMCU〔図1.5〕。

S.6 ケンのMLS〔図1.6〕。

S.7 ビリーのMCU〔図1.7〕。

S.8 マウンドに立つビリーのロングショット（以下LS）。ケンが背後から写り込んでいる。ピリー、投げる〔図1.8〕。

S.9 ケンのMLS。打つ〔図1.9〕。

S.10 打たれた球を視線で追うために振り返るビリーのMLS〔図1.10〕。

S.11 観客席のLS〔図1.11〕。

S.12 ケンのMCU〔図1.12〕。

S.13 観客席（ファウルゾーン）に飛び込むボール〔図1.13〕。

S.14 ファールであることを示す審判のELS〔図1.14〕。

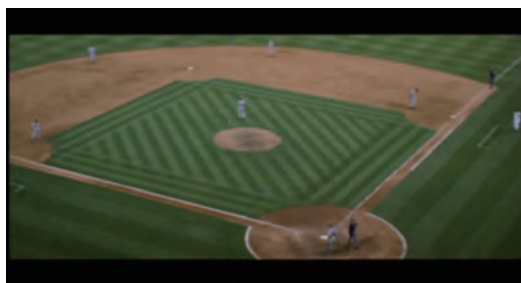


図1.1



図1.2



図1.3



図1.4



図1.5



図1.6



図1.7



図1.8



図1.9



図1.10



図1.11



図1.12

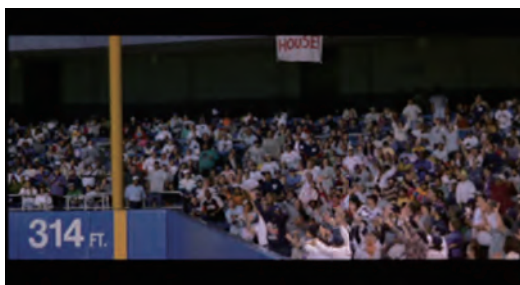


図1.13

まず一見して明らかなように、このシーンは空間・時間的に細分化されたショットから構成されている。そして、これらのショットは、「切り返し」や「視点ショット」といったハリウッド映画のコンベンションを介してつながるのである。上記デクパージュはS.1として、同シーンのエスタブリッシング・ショットとして機能する、球場の全景ショットから始まる（テレビ解説者の説明を介して、打者ケン・ストラウトが導入される）。続いて、シーンはS.2からS.7まで、ビリーとケンとの間の切り返しを軸として構成される。周知のように、切り返しとは、二人の登場人物が向かい合っているという状況で特権的に使用される手法であり、それを通じて、投手と打者の対決の感覚が前景化されるのである（またS.3やS.6は、ビリーの視線ショットと見なすことができる）。そして、二人の間の緊張がクライマックスに達した瞬間、シーンはビリーのロングショットに戻り、「投げる」－「打つ」というシーンの中心的行為が、S.8とS.9の交替を通して繰り返される。その後、打球の行方をめぐって、ビリー、ケン、観客のリアクション・ショット（S.10, S.11, S.12）や飛球の行方を見定めるショット（S.13）が続き、ファールの判定を下す審判のショットによって、シーンに句読点が打たれる

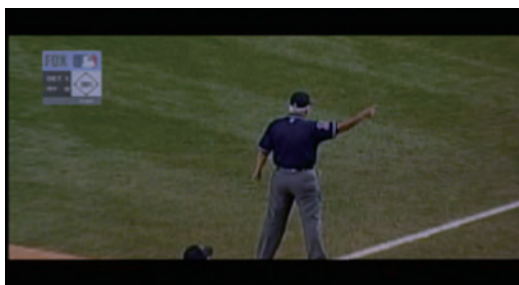


図1.14

のである（S.14）。

以上のように、シーンを細かなショットに分割することの利点は明らかである。すなわち、球場という広い空間において、特定の選手に焦点を当てて、物語を進行させることができるのである。そして、ここで指摘しておきたいのは、このように細分化されたショットは、単に視点ショットや切り返しといったハリウッド映画のコンベンションを介してつながられているばかりではなく、登場人物のアクションをピボットとした、原因と結果の連鎖によって連続性を獲得しているという点である（翻って、各ショットは構図や持続の水準で、登場人物のアクションに焦点を当てている）。例えば、S.2からS.7までの視点ショットを含意した切り返しは、「バッター席に向かい、そこで構えるケン」と「それを見ることで最後の気力を振り絞るビリー」という、視線を介した〈原因 - 結果〉あるいは〈行為 - 反応〉の連鎖によってつながられている。さらに、登場人物のアクションを介した因果律という観点から興味深いのが、S.8とS.9の連鎖である。ここでは、S.8とS.9のそれぞれが構図と持続の上で、二人の登場人物の「投げる」と「打つ」というアクションに焦点を合わせ、まさにビリーが投げた瞬間、S.8からS.9に切り替わるというように、

「投げる」と「打つ」というアクションが〈行為-反応〉という連鎖によってつながられるのである（またS.10の打たれたボールとそれを視線で追うビリーのショットは、S.9の結果として、ショットの連鎖に組み入れられる）。

このように登場人物のアクションを丁番として、ショットを原因と結果の連鎖の下でつなげるという手法は、ハリウッド映画の原則に適ったものである。米国を代表する映画学者デヴィッド・ボードウェルは大著『古典的ハリウッド映画』において、ハリウッド映画はシーンの水準で（ショットというよりは）、原因と結果の連鎖の原則を遵守していることを明らかにした⁷。そして『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』の全体的構成も（シーン内の構成を超えて）、シーン間の原因と結果の連鎖の原則を遵守しているのである。すでに指摘したように、同作品はほぼ全編を通じて、ひとつの試合を描いているが、この試合の経過にフラッシュバックとして、様々な思い出のシーンが挿入されることにより、ビリーの行為に「動機」を与えられるのである（行為の原因としての「動機」）。

先述したように、まず冒頭では、ビリーの恋人との別れ、引退、トレードの危機といった、作品全体を貫く問題が導入される。さらに、試合中にも6回から違和感を覚える右腕に関して、かつてヴァカンス中に経験したチェーンソーでの怪我の挿話が挿まれ、ジェーンの献身的な看病の様子と共に、物語に重層性を与えるし、その他、同僚の外野手の珍プレイ、ヤンキースに移籍したかつての同僚、1984年のワールドシリーズでの思い出などのエピソードが挿入され、こうした問題として与えられた

「動機」は、試合内において「行為」として回収される。例えば、かつての同僚にして現在のライバルであるデヴィス（ビル・ロジャーズ）は、この完全試合をかけた試合において、フェアプレイに徹することでビリーをスポーツマンシップの精神で歓待するし、センターを守る同僚のデヴィスはあわやホームランかという打球をジャンピング・キャッチすることによって、かつてのエラーの汚名を晴らす。

そして、この「原因」と「結果」を連結する繋ぎ目、ないし登場人物の「アクション」を裏書きする「動機」に、様々な価値観が織り込まれるのである。ひとつには、カメラマンとして活躍しながら、一人で愛娘ヘザー（ジェナ・マローン）を育てるジェーンは、旧来の女性規範に囚われているというよりは、先進的女性像を示しているが、自らの健康を省みず仕事に邁進するビリーとそれを案じるジェーンという『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』のストーリーをなす主旋律は、たしかに保守的なジェンダー分業のマトリックスの強化に与していると言えるだろう。あるいは作品の冒頭には、タイトル・バックの背景に、両親に野球を教わる少年ビリーのホーム・ムービー風の映像が映されていた。この物語のラインは、1984年のワールドシリーズ優勝時に球場にかけつけてくれた思い出につながり、両親への感謝というメッセージを発信している（同作品では両親との確執は描かれていないが、同じくケビン・コスナーを主演として、世代間の和解を主題とした『フィールド・オブ・ドリームス』を重要なサブテキストとして挙げるができる⁸）。たしかに、これらの価値観には素晴らしいものも含まれており、

一概にすべてを批判することはできない。しかし、ショットの連鎖は、登場人物のアクションを軸とする〈原因・結果〉の原則に基づいており、このアクションは上記のようなイデオロギーを含意する「動機」に裏書きされている。観客は物語を追うことによって、主人公のピリーに感情移入ないし共感するのであり、その過程で、作品に含意されている価値観を共有するように強いられるのである。

しかしながら、『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』は、視覚的修辞法を駆使した表現を多く含んでいるのではないかと。少なくとも、同作品は『死霊のはらわた』や『スパイダーマン』で知られるサム・ライミを監督としている。そして『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』においても、これをアウトにすれば完全試合達成というシーンにおける、スローモーションで捉えられた打球の視点ショット〔図1.15-16〕や、ヤンキースの往年のライバル・マイク（ヒュー・ロス）との対決のシーンにおける、ピリーの踵を捉えたクロー



図1.15

スアップから始まり、マイクの見逃しまでが素早いパンで捉えられたショット〔図1.17-18〕など、視覚的修辞法を駆使したショットや編集を見ることができるのである。もちろん、こうした視覚的要素は映画技法へのフェティッシュの拘泥やライミの作家性という観点から、物語に対し過剰であるとも考えることもできる。しかし、それは試合の経過をよりドラマチックに盛り立てているのであり、一義的には、主人公の物語を劇的にするために使用されていると考えた方が妥当だろう。

見てきたように、野球映画は試合の経過をただ単に捉えているわけではない。そうではなく、それはシーンを時間的にも空間的にも細分化されたショットに分割し、編集を介して、それをつなげるのである。このショットの連鎖は、主人公のアクションをピボットとした〈原因・結果〉の原則に基づいており、このアクションを裏付ける「動機」の下に様々なイデオロギーが編み込まれるのである。



図1.16



図1.17



図1.18

2. テレビ中継の分析——「偶然性」に委ねられた編集原理

それでは、テレビにおける野球中継はどうなっているのか。本論では、2013年夏の甲子園の三回戦「常総学院・前橋育英」から7回裏のシーンを分析することで、この問いを考えよう。前橋育英はこの試合で、強豪・常総学院にサヨナラ勝ちをし、初出場ながら、この年の甲子園で優勝を飾った。大会前はほとんど無名であった、2年生エース・高橋光成はこの大会を経て、スターになった。2点を追いかける展開で、前橋育英は2死満塁のチャンスを迎えている。ここで、ピッチャーの高橋は打者として出場しており、エース対決となっている（常総学院のピッチャーは飯田）。

S.1 一塁側から捉えられた高橋のCU〔図2.1〕。

S.2 バックスクリーン側から捉えられた、飯田と高橋のELS。飯田はボールを投げ、高橋は打つ〔図2.2〕。

S.3 高橋が打った瞬間、ショットは切り替わり、バックネット一塁側から捉えられ

た、ボールの行方を追うELS。アナウンサー（以下A）「またファウル。インコース続けます」〔図2.3〕。

S.4 バッターボックスへ戻る、高橋のCU〔図2.4〕。

S.5 捕手のMCUから、カメラはティルト・アップし、バッターボックスに立つ高橋のMCU。A「今、この続けているインコース、コースはどうですか」。解説者「コースは抜群だと思います。よく高橋君も振るって、ファウルにしていますよね。いい勝負ですよ、これ」。A「さあ、このままインコースを続けるか、あるいは外のスライダーも来るかどうか」〔図2.5-6〕。

S.6 飯田のMCU〔図2.7〕。

S.7 飯田と高橋のELS。飯田は投げ、高橋見逃す。ボールの判定。A「キャッチャー、外。〔高橋のバットが〕止まりました」〔図2.8〕。

S.8 高橋のMCU〔図2.9〕。



図2.1



図2.2



図2.3



図2.4



図2.5



図2.6



図2.7



図2.8



図2.9

まず、野球映画と同様、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を指摘しておこう。また、上記シーンにすべてが使用されているわけではないが（使用されているものについては括弧内に記載）、野球中継も「スタンド側から捉えられた投手と打者のELS（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（S.6）」、「打者のMCU（S.1, S.4, S.5の後半, S.8）」、「他の選手のMCU（S.5の前半）」、「観客や応援団のショット」、「スコアボードのショット」というように、野球映画とほとんど同じ要素から構成されているのである。さらに言えば編集に関して、野球中継においても映画と同様に、投手と打者のMCUが連続させられることもある。そして、上記シーンで投手と打者はたしかに対決しているのであり、この意味において、二人が向かい合っている場面で特権的に使われる「切り返し」の使用は妥当だと言えるだろう。少なくとも、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のである。

それでは、映画と野球中継の違いは何だろうか。こうした観点から注目したいのは、投手が

マウンド上でセットアップし、まさに投げるといふ、試合の進行にとって決定的に重要な瞬間に必ず、スタンド側から投手と打者を捉えたELSに切り替わるといふ特徴である（S.2, S.7）⁹。このショットでは決まって、フレーム右下に、点数および進塁の状況とボールカウントを表した図表が示される。すなわち、このELSは特定の試合状況において、投手が次の一球を投げ、打者がそれを打つか否かという場面で使用されるのである。一方において、野球中継を見る視聴者の主たる関心は、試合の行方にあるため、決定的場面において、映像が打者と投手を一望のもとに捉えるロングショットに戻ることは当然だと言えるだろう。他方、すでに見たように、投手や打者のMCUは時折、擬似切り返しとして連続されることもあるが、野球中継番組の基礎がこのロングショットに置かれている限り、各選手のMCUは互いの視線や行為の相互アクションの連鎖によってつながれるのではなく、互いが独立している「挿入ショット」に止まっていると考えることができるだろう。

しかしながら、以上の分析だけでは——たしかに、視聴者の関心がいまだ結果のわからない「試合の行方」に向けられた編集原理の一端は明らかにされたものの——、テレビにおける野球中継は、緩くにしこ編まれていないテキスト

として、否定的にしか考察されていないのではないか。上記シーンは、野球中継というテキストの特性に関して、積極的に何かを提示しているのではないか。こうした問いとともに注目したいのは、打者がボールを打った瞬間、ショットは必ず、スタンド側から捉えられたELSから、バックネット側から捉えられたELSへ切り換えられるという点である。もちろん、このショットの転換は、試合の展開にとって重要なボールの行先を見届けようという目的に動機づけられている。とはいえ、カメラアングルの転換だけ取れば、たしかにこれは、一種の「切り返し」であると言えることができる（打者の打撃の「結果」としての飛球とショット転換）。しかしここでは、編集のタイミングに注意しよう。すなわちこのショット転換においては、打者がボールを打った後、遅れてショットが転換するのであり、登場人物の「アクション」に焦点を合わせるべく、アクションの前にショットが転換する映画と好対照をなしているのである。言い換えれば、編集の原理は、選手の「アクション」ないし「動機」の因果律にあるのではなく、選手が打つか否かという偶然性に委ねられているのである。そして視聴者の受容モードに関していえば、彼または彼女はこの出来事の生起を「待ち」ながら、画面を見ているのである（とはいえ、空振りや見逃し等も出来事であり、視聴者はショットが切り替わる瞬間と同様に、ショットが切り替わらないことも待っている）。

以上で考察してきた、7回裏2死満塁、打者・高橋がファウルを打ち、ボール球を見極めるといふ上記シーンは、打者がボールを打つ、ない

し見逃すという野球という試合を構成するもっとも基本的なアクションを捉えているという意味において、野球中継に典型的である。とはいえ、偶然性に委ねられた編集原理という上記の要点を確認するため、より劇的なシーンを分析しよう。9回裏2死、いまだ2点のリードを許している状況において、高橋は再びバッターボックスに立つことになる（飯田はアクシデントのため降板し、常総学院のピッチャーは金子に代わる）。

S.1 金子のCU。A「代わって上がったのが、2年生の金子。ここまでは要求したコースに投げ切っていますが」〔図2.10〕。

S.2 高橋のCU。A「前橋育英、よく粘っています」〔図2.11〕。

S.3 マウンドのELS〔図2.12〕。

S.4 切り返しでグラウンド。A「センターへ、抜けた、抜けた、抜けた」〔図2.13〕。

S.5 一点目の走者。A「一人返ってくる」〔図2.14〕。

S.6 捕球する野手〔図2.15〕。

S.7 二点目の走者。A「同点のランナー、返ってくる、同点」。

S.8 返球する野手。A「バッターランナー、三塁へ行った。ボールは三塁に送られた」。

S.9 高橋のMCU。A「9回2アウトから追いつきました、前橋育英」。

（応援席、ベンチ、高橋、金子などのショットが、6つ挿入された後）

S.16. リプレイ（打撃から返球）。A「アウトコースの変化球に、うまく対応しました」。解説者「かなり意識していましたね、今のスライダーを。よくボール見て、



図2.10

振り切る。まあ、これは投げた金子くんよりも、打った高橋光くんですね。彼を褒めるべきです〔…〕」〔図2.16〕。



図2.11

S.17. リプレイ（走塁）〔図2.17〕。



図2.12



図2.13



図2.14



図2.15



図2.16



図2.17

3. テレビの装置論——「モニタリング」のための「フォーマット」

それでは、以上のようなテレビ中継の編集原理の含意は何だろうか。一方において、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。前章でも見たように、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。あるいは、いくらかのポストプロダクションの時間を経た報道番組では——映画の場合ほど綿密に編まれていないものの（少なくとも、それはフィクションとして演じられたものではない）——、再編集を経て物語化の傾斜が強められている。例えば、試合当日

の深夜、テレビ朝日で放映される報道番組「熱闘甲子園」では、前章で見た「常総学院一前橋育英」7回裏2死満塁のシーンは、次のように編集されている（ただし先の2-2より一球のちの2-3から、高橋が三振になるシーン）。

S.1 飯田のMCU〔図3.1〕。

S.2 高橋のMCU〔図3.2〕。

S.3 飯田と高橋をスタンド側から捉えたELS〔図3.3〕。

S.4 飯田の投球から高橋の空振りまでを素早いパンで捉えたMS〔図3.4〕。



図3.1



図3.2



図3.3



図3.4

すなわち、S.1 と S.2 が中継番組に比べ、より精密な「切り返し」としてつなげられ、さらにS.4 として、ピッチャー飯田の投球とバッターの空振りを劇的に見せる、素早いパ

ン・ショットが挿入されているのである（後者は『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』のいくつかのショットを思い出させる）。こうした視覚的修辞法は中継番組ではほとんど不可能であり、し

ばらくの時間を経た報道番組では、膨大に撮りためられたストック映像からの取捨選択を経て、実際の試合が映画的に再構成されているのである¹⁰。

もちろん野球中継番組においても、緩くではあれ、ショット間の連鎖の中に映画的方法で、イデオロギーが編み込まれているということは間違いない。具体的に言えば、オリンピックやワールドカップの場合にそうであるように、露骨にナショナリズムを喧伝しているとは言わないまでも、甲子園の中継番組も「全員一丸」、「応援団との一体感」、「気迫、精神力」などの価値観をメッセージとして発信しており¹¹、それらはテキストに編み込まれている（例えば、祈るような顔をして試合を見つめる応援団のショットが、打席に立つ選手のショットにつなげられる場合など）。もちろん、こうしたイデオロギーを批判することは重要である。しかし、「偶然性」に委ねられた、テレビ中継の映像編集原理を、映画的に分析するのではない仕方で、考察することはできないだろうか。あるいは、テレビが一種のイデオロギー装置として機能していることは明らかだとしても、その作用の仕方は映画とは異なっているのではないか。こうした問いを念頭に、以下、メアリー・アン・ドーンとスタンリー・カヴェルのテレビ論を参照しながら、テレビ中継番組の編集原理の含意を考えよう。

※

まず、メアリー・アン・ドーンの1990年の論文「情報、クライシス、カタストロフィ」から始めよう。ドーンは同論文で、テレビ報道番組は表題にある三つのモードから成っている

と主張している。すなわち、(1) テレビはまず、「情報」を「連続的に、フローとして」流している。こうした情報は「多少ドラマ化されている」かもしれないが、テレビの一義的役割とは、こうした情報を無弁別的に伝えることにある。とはいえ、(2) テレビの流す情報はある傾向に方向づけられている。とりわけ、テレビは危機的状况を特権的に前景化するが、この誰かが何かを決断（とりわけ政治的決断）しなければならぬ状況が「クライシス」である。そして、(3) そうした「クライシス」の究極的状态が、「カタストロフィ」である。「クライシス」においても、情報は傾向づけられているとはいえ、いまだ連続的に流れていた。しかし、「カタストロフィ」においては、すべてが一瞬のうちに起こるのであり、通常モードとしてのテレビのフローは中断されるのである¹²。

以上のような三つのモードの分類は、野球中継を分析するにあたって有用だと言えるだろう。たしかに、野球中継は通常モードにおいて、試合の経過や選手の「情報」をフローに伝えている。またチャンスやピンチにおいては、その「危機的」状況を煽るかのように、緊迫したナレーションが加えられ、さらに選手個人や監督の「決断」に焦点が当てられる（球種は何にするか、選手を交代するかなど）。加えて、野球中継番組そのものは、とりわけホームランやタイムリー・ヒットなどの「カタストロフィ」の瞬間を中心に構成され、まさにこうした瞬間において、テレビのフローとしての伝達は中断されるのである。

しかしながら、ドーンはテレビにおける三つ

のモードを分類しているばかりでない。むしろ、ドーンの批判の眼目は、こうした三つのモードを通じて、テレビの報道する「情報」が構造化されているという点に注意を促すことにある¹³。重要な一節において、ドーンは次のように書いている。

情報がどこにでもあるとしたら、するとテレビ時代における脱情報という真のスクランダルは、情報の効果を利用するためにその情報を配置し、流し込もうとするまさにその試みに他ならない。〔…〕脱情報は、虚偽であるという理由からだけでなく、その有方向性、限定性、普遍的入手可能性の欠如ゆえにも、信頼性を失うわけだ。スクランダラスなのは、その効果が目指されたものであるということだ¹⁴。

たしかにドーンは、テレビによる「情報」の配置あるいは方向付けの仕方を問題にしている。しかし、ここでのテレビの作為は、通常の「物語化〔narrativization〕」の過程と同一視されてはならない。というのもドーンは、テレビによる「情報」の配置は、何よりも「脱情報〔disinformation〕」に関わっていると論じるためである（あるいはドーンは、「情報」はすでに多少なりとも物語的傾斜がつけられていると指摘している）。ドーン自身は、それ自体が定義を必要とする語「脱情報」に対し十分な説明を加えていないが、私たちはこの語を、「カタストロフィ」を意味するものとして受け取ることができるだろう。なぜなら、「カタストロフィ」とはまさに、平坦で連続的な「情報」を

断絶するような、瞬間的で非連続的なモーメントとして定義されるためである。

ただし、「カタストロフィ」を通じての安定的状態の再定立とは、より伝統的な映画の物語モデルでもある（引き延ばされたサスペンスを経ての「最後の救出」という物語モデル）。テレビが映画と決定的に異なるのは、前者は「現場にいた〔being there〕」という様態に特権性を与えている点にある。ひとつには、ナレーションは絶えず、今まさにカメラは危機的状況に居合わせていることを強調する（「クライシス」）。とはいえ、テレビが決定的一瞬を中継で捉えることは稀であり、その意味で、「カタストロフィ」は事後的に捉えられることが多い。そして、その際に重要な役割を演じるのが「アンカーとしてのナレーター」である¹⁵。たしかに、ナレーターはその状況について説明し、物語る。しかし、彼または彼女の一義的役割は、何かりニアな物語を語るというよりは、カタストロフィの現場に居合わせた目撃者——ないしカメラが居合わせた場合には、その映像——に投錨する〔anchor〕ことである。一方において、ここから、テレビの非弁証法的で、反復的に同じソースに立ち返る語りのモードが帰結する。他方、映画では、カタストロフィ的状況がCGや特撮を駆使して、スペクタクルに展開されることを思い出せば、テレビにおける表象作用は貧しいと言わざるをえない。冒頭で引用した、サミュエル・ウェーバーの言を借りれば、「テレビが伝達するのは表象〔representations〕ではなく、現前そのもののある外観〔a semblance of presentation as such〕なのである」¹⁶。

以上のドーンの分析は、野球中継の分析に大きな示唆を与えてくれる。まず、ナレーションは絶えず、試合が今まさに危機的状况に置かれていることを強調するし（「試合の流れの転換期」とは、アナウンサーや解説者の常套句である）、そもそも、カメラ——しかも複数のカメラ——が「現場にいるべく」＝「カタストロフィを待つべく」据えられている。テレビにおける野球中継とは、「カタストロフィ」を最良の位置から捉えるべく、予めカメラが構えられたテレビ的「メディア・イベント」装置なのである。そして、いざヒットやホームランが打たれると、前節において9回裏の2点タイムリー・ヒットの場面で見たとように、リプレイによって、カタストロフィの瞬間が繰り返される。さらに映画と比較して、ここでは決定的瞬間が特殊技術などを介することなく、その場にいたことをただ驚きながら、繰り返されるという点を強調しておこう（『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』でも、周到なカメラ位置からの視点ショットを通じたスローモーションのボールのショットなどが使われていた）。

※

以上、テレビの三つのモードを峻別したメアリー・アン・ドーンのテレビ論を参照してきた。たしかにドーンは、「その場にいる」という状態に関連づけながら、「クライシス」という時間性をテレビにとって特権的なモードの一つとして挙げている。しかし、ドーンが分析対象として取り上げるのは、ハリケーン・ギルバートによる壊滅的打撃、スペースシャトル・チャレンジャー号の事故などの災害報道であり、この意味において、ドーンのテレビ論は、

それ自体は瞬間的で表象不可能なカタストロフィを、それが起きてしまった後で、テレビがどのように事後的に捉えるかに考察の焦点を当てている¹⁷。それでは、テレビにおけるクライシスの様態はどのように分析できるだろうか。あるいは、テレビは危機的状况であることを強調するナレーションの多用というドーンの指摘を超えて、このテレビのモードはどのように考えることができるのか。

こうした問いとともに参照したいのは、スタンリー・カヴェルの論考「テレビの事実」である。同論文でカヴェルはまず、テレビというメディアの物質的基礎は「出来事の同時的受容の流れ〔a current of simultaneous event reception〕」にあると主張している¹⁸。たしかに、テレビの伝達モードの特徴は「出来事」を同時的に捉えることにある。しかしテレビが中継している最中においては、その出来事が生起するか否かはわかっていない。この理由のため、テレビが捉えているのは逆説的にも、ほとんどが「不出来事的〔uneventful〕」な事柄である¹⁹。ここからカヴェルは、テレビにおける知覚モードを「モニタリング〔monitoring〕」という語によって名指すのである²⁰。すなわち、テレビの視聴者——あるいはテレビ・カメラ——は、単にカメラの前で起きる事柄を見ているのではない。むしろ建物の入り口や店舗などに備え付けられている監視カメラと同じように、視聴者は、画面に映る光景が何事もないかを「監視」するように見張るのである。あるいは英語において、「テレビを見る」とは、「watch TV」と言い、「see TV」とは言わないということを思い出してもよいだ

ろう。この日常的な用語の使用法も示唆しているように（例えば、「バード・ウォッチング」とは、単に鳥を見るのではなく、鳥が飛び立ったり、餌を食べたりするのではないかというのを見ることである）、テレビの視聴者は、何かが起こるのを待ちながら、「モニタリング」をするように、画面を見るのである。

視聴者はテレビを「モニタリング」の仕方で見るとカヴェルはこの命題から、そもそもテレビにおいて最重要なものは、テレビの映し出す「出来事」ないし「不出来事」ではないという驚くべき洞察を引き出す（これが、テレビの本質とは「報道〔broadcasting〕」ないし「伝達〔transmission〕」ではないというカヴェルの命題の意味である）。カヴェルは次のように続ける。

テレビという美的メディアムに関する私の主張は、次のように言うことができる。すなわち、その成功したフォーマットとは、モニタリングの条件の暴露（認知）である。それは、シリアル・エピソード的構成手続きという方途、すなわち、メディアムの基礎がその実例化というより、そのフォーマットによって認知されるところの美的手続きによってそうする²¹。

すでに述べたように、カヴェルは、テレビは「同時的」に、「出来事」を捉えるために「モニタリング」の仕方ではカメラを構えていると論じている。この「出来事」とは定義上、日常を攪拌するものとして特徴づけられ（この意味において、この「出来事」とは「カタストロ

フィ」に近い）、その限りにおいて、テレビはいかなる出来事が起ったとしても、それに対処できる体制を備えていなければならない。そしてカヴェルはこの体制を、「フ・ォ・ー・マ・ツ」と名付けるのである。その上でカヴェルは、視聴者にとってもっとも重要なのは、この「フォーマット」がうまく機能していること——「モニタリングの条件の暴露」——であると主張する。言い換えれば、視聴者は「出来事」そのものを見ていないのではない。むしろ彼らは、何が起きて、テレビは続くということを見張っているのである（その裏返しとして、「放送事故」が持つ特別な魅力）。以上のように論じた上で、カヴェルは、テレビのフォーマットは、「シリアル・エピソード」——とりわけ、司会者が様々な個性的なゲストを迎え、場を切り盛りする「トークショー」——の構成に基づいていると指摘するのである²²。

以上のようなカヴェルの評言は、野球中継によく当てはまる。一方において、アナウンサーや解説者の役割に注目して、野球中継は「シリアル・エピソード」に基づく一種の「トークショー」として成立していると指摘することができる。一定の間隔をもって、打者は次々と打席に送り込まれる。そして一球一球、小さな物語が展開される。時として、打者はホームランを打つかもしれないし、投手はピンチを三振で凌ぐかもしれない。あるいは、選手は怪我をするかもしれない。アナウンサーと解説者はこのように何が起きたとしても、首尾よくそれを説明することで、シリアルに中継を継続させるのである。他方、より一般的に映像の水準で、野球中継は「モ・ニ・タ・リ・ン・グ・の・条・件・の・暴・露」に基づ

いたフォーマットを備えている。すでに見たように、野球中継のカメラは「出来事を待つ」ために据えられており——それゆえ野球中継の映像の大半は「不出来事的」である——、それはまさに「モニタリング」のためのカメラであると言える。しかも、野球中継では複数のカメラを予め据えることで、ボールがどこに飛んだとしても（ヒットやホームランなどの「出来事」）、その行方を追うことができるように用意されている。視聴者は何か「出来事」が起きることを待ちながら、画面を見ているが、彼らは実のところ、何が起きたとしても、テレビはそれをモニタリングできることを確認するという倒錯的仕方で見張っているのである。

複数のカメラを周到に置き、編集の法則を練り上げることによって、野球中継は「モニタリングの条件の暴露」というテレビのメディア的特性を例証するジャンルを形成していると言えるだろう。それでは、テレビは何故、「出来事」を見るのではなく、見張るという仕方の知覚モードを発展させたのか。カヴェルの結論は、テレビの機能とは「怖れをモニターし」、フォーマットを通じて「それに親近性」を与えるというものである²³。カヴェルによれば、強制収容所や原爆を経験した第二次世界大戦以降、地球の「非居住性」は増大している。とりわけ米国においては、夜に外出することの危険

性はますます増したのだった。そして、視聴者はこれら「怖れ」に起因する不安に対応するように、テレビを通じてモニターを続けるというのである——ちょうど、危険に満ちた夜の街路から避難して、家に引きこもり、テレビを通じて外を監視するというように。たしかに、こうした要因の特定化はあまりに単純だろう。しかし、野球中継におけるカメラはたしかに、ヒットをはじめとする「出来事」を捉えるべく置かれ、何が起きたとしても、ボールを追いかけることができるようなフォーマットを整えているのである。さらに言えば、カメラは「出来事」が起るだろう場所を、予めターゲットとして狙い、複数の切り替えカメラを用意することで、不測の事態に備えている。この意味において、今日の野球中継は、野球の試合を多少のストーリーで粉飾して伝えるばかりでなく、カメラなしではその出来事は「出来事」として捉えられないという点で、「出来事」を作り出しているのである（強い意味での「メディア・イベント」）。何が起るかわからないという「偶然性」の場所の生産——そしてイデオロギー装置としてのテレビの機能に関して言えば、「全員一丸」や「気合」などの様々な理由づけを行うナレーションは、このように作り出された「不安」を馴致化するように動員されるのである。

4. 結論にかえて

本論は野球映画との比較を通じて、テレビにおける野球中継の伝達モードの分析を試みてきた。見てきたように、テレビにおける野球中継

も、映画と同様、細分化されたショットの積み重ねから構成されており、この意味において、映画分析の方法を適用することは有効だろう。

しかし、野球中継における編集原理の根底には、「偶然性」が潜んでいる。この「偶然性」に委ねられた編集原理のために、視聴者はテレビ中継を、映画における登場人物への「感情移入」——登場人物の行為と動機の「因果律」に基づいた編集原理によって可能になる受容モード——とは大きく異なる、「出来事を待つ」という様態で見るのである。本論はまた、メアリー・アン・ドーンとスタンリー・カヴェルのテレビ論を参照することで、とりわけ、カストロフィックな出来事を捉えるべく予め据えられたカメラによる映像のリプレイおよび、いかなる出来事が起きてでも対処できる「フォーマット」の整備という二つの観点から、野球中継の伝達モードの特徴を明らかにした。

指摘したように、以上のようなテレビ的テキストの特性は、野球中継番組にとりわけ当てはまる。とはいえ、ドーンとカヴェルはいずれも、テレビ一般について論じていたことを思い出そう。そして私たちは、とりわけカヴェルに引き付けながら、いかなる出来事が起きてでも対処できる「フォーマット」が機能できない

ような絶対的な「出来事」が起きたときに、テレビはいかに作動するのかと問うことができるだろう。私たちは不幸にも、東日本大震災および福島原発事故の報道という例を持っている。これらの例においても、スタジオを起点とした、シリアル・エピソードの手続きを経て、報道が構成されていた（とりわけドーンが指摘したような、「カストロフィ」の目撃談）。しかし、原発事故の深刻さが露わになるにつれ、テレビは「モニタリングの条件の暴露」に関して機能不全に陥っていった。たしかに、テレビは文字通り、延々と原発事故の行方を「モニター」していた（少なくとも視聴者はそう望んでいた）。しかし、もはやこの「怖れ」に適切なフレームを与えるフォーマット——語りの上でも、映像の上でも——は機能せず、視聴者の「不安」はますます高まるばかりであった²⁴。テレビにおける野球中継とはその反対に、「偶然性」に委ねられたカストロフィックな瞬間を馴致化するフォーマットをもっとも精巧な私たちで備えたジャンルなのである。

本論は、2013年11月9日に東京大学で行われた表象文化論学会第8回研究発表集会における同名の発表「テレビにおける野球中継の分析——映画との比較から」に大幅な加筆・修正を加えたものである。

註

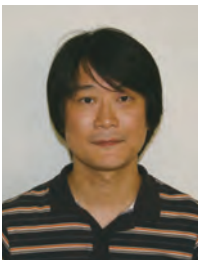
¹ 1980年代のイギリスでは、1970年代の『スクリーン』映画理論を批判的に継承しながら、観客論という側面を強調しながら、テレビ研究が発展させられた。たしかに、テレビの視聴者は映画に比べ、多様な視聴態度で臨むのであり、これはテレビの特性の一端を捉えていると言えるが、解釈の多様性という命題を強調することによって、テレビというメディアを物語装置の一ジャンルに縮減してしまっているように思われる。たしかに、ニュース、ドキュメンタリー、スポーツ中継なども物語ジャンルの一部であると主張することもできるが、それ独自のメディアの特性（medium specificity）を考慮に入れた考察が必要とされている。本論は、これを「中継」というタームに焦点を絞り、中継メディアとしてのテレビの特性は、いかなる視聴モードと形式を要求するのかという点を考えていきたい。1970年代『スクリーン』映画理論の主要な論考は、Philip Rosen, ed. *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press, 1986に所収。観客論への傾斜を強めた1980年代テレビ論の最重要研究として、David Morley, *The Nationwide Audience: Structure and Decoding*, London: BFI, 1980. モー

- レーラのテレビ論のエッセンスは、吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房、2000年に所収。また1990年代以降、テレビ研究は従来のテキスト分析へと戻る傾向にあった。主要な論考は、Toby Miller, ed. *Television: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, vol.1-4, London: Routledge, 2003に所収。
- ² Samuel Weber, "Television: Set and Screen," in *Mass Mediauras: Form, Technics, Media*, Stanford: Stanford UP, 1996, p. 108.
- ³ ウンベルト・エーコ「偶然と筋」、『開かれた作品』篠原資明・和田忠彦訳、青土社、1984年所収。
- ⁴ Mary Ann Doane, "Information, Crisis, Catastrophe," in *Logics of Television: Essays in Cultural Criticism*, ed. Patricia Mellencamp, Bloomington: Indiana UP, 1990 (邦訳、「情報、クライシス、カタストロフィ」篠儀直子訳、『インターコミュニケーション』2006年秋号)、Stanley Cavell, "The Fact of Television," in *Daedalus* (1982 Autumn). なお、ドーンの論文は9・11に関する追記が加えられ、Wendy Hui Kyong Chun and Thomas Keenan, eds., *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, New York: Routledge, 2006に再録、さらにカヴェルの論文は、William Rothman, ed., *Cavell on Film*, Albany: SUNY Press, 2005にも収められている(本論はこの論集版を参照)。また、サミュエル・ウェーバーは上記引用論文で、近年の英語圏で書かれたテレビ論から、例外的に読むに値する論考として、この二論文を挙げている。
- ⁵ 野球映画を広範に分析した研究として、榎本直文『スポーツ映像のエピステーメー——文化解釈学の視点から』新評論、2000年。ただし、同研究は特定の作品をショット毎の水準で分析しているわけではない。
- ⁶ 以下で見ていくように、野球中継番組は撮影や編集の水準で、高度に形式化されている。『ラブ・オブ・ザ・ゲーム』は、このように形式化された野球中継番組の映像を、映画的に専有化して使用しているため、重要な比較対象となってくれる。
- ⁷ David Bordwell, et al. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, New York: London: Routledge, 1984.
- ⁸ 『フィールド・オブ・ドリームス』を論じた論文として、例えば、杉野健太郎「ドリーミング・アメリカ——『フィールド・オブ・ドリームス』とネイション」(杉野健太郎編『映画とネイション』ミネルヴァ書房、2010年所収)などを参照。
- ⁹ 野球のテレビ中継の歴史上、きわめて重要なことだが、スタンド側から投手と打者をともに捉えたロングショット(望遠レンズ使用)は1970年代半ばから使用され始めたのだ。これは、捕手の出すサインがこのショットによって盗まれることを懸念したチーム側が反対を続けていたためであった。野球中継の形式の変化については、今後、歴史的パースペクティブをもって検証される必要がある。
- ¹⁰ もちろん、これらのショットは予め、「熱闘甲子園」などポストプロダクション番組での使用のために撮影されたものである。二次使用だけのために、中継で使用するショットとは異なる膨大なフッテージが、様々なカメラアングルから撮られ、ストックされている。
- ¹¹ Cf. 森田浩之『メディアスポーツ解体——〈見えない権力〉をあぶり出す』NHK出版、2009年、76頁。
- ¹² Mary Ann Doane, op. cit., p.223 (邦訳、109頁)。
- ¹³ 「情報」とは三つのうちのひとつのモードであるが、テレビはそれを中立的に伝えることを、一義的には存在理由としている。
- ¹⁴ Ibid. p. 253 (邦訳、110頁)。
- ¹⁵ Ibid. p. 253 (邦訳、114頁)。また石田英敬は、テレビにおけるニュース番組を分析した刺激的論考において、ダイクシスという観点から、アナウンサーの役割を論じている。石田英敬「〈いま〉についてのレッスン」『記号の知/メディアの知——日常生活批判のためのレッスン』東京大学出版、2003年。
- ¹⁶ Weber, op. cit., p. 117. 強調原文。
- ¹⁷ これは、テレビがカタストロフィ的な瞬間そのものを捉えることができないということではない。ドーンはスラヴォイ・ジジエクを引きながら、カタストロフィそのものの映像の「陳腐さ」に言及している。Doane, op.cit., pp.235-236 (邦訳、119-120頁)。
- ¹⁸ Cavell, op. cit., p. 72
- ¹⁹ Ibid. p. 76.
- ²⁰ Ibid. p. 72.
- ²¹ Ibid. pp. 74-75.
- ²² Ibid.
- ²³ Ibid. p. 84.

24 ロジャー・シルバーストーンは、テレビの機能を視聴者に「存在論的安心〔ontological security〕」を与えるものとして考察した。ドーンやカヴェルに加え、シルバーストーンの論考も震災や原発事故報道を考えるにあたって、大きな示唆を与えてくれる。ロジャー・シルバーストーン『なぜメディア研究か——経験、テキスト、他者』吉見俊哉、土橋臣吾、伊藤守訳、せりか書房、2005年。

参考文献

- David Bordwell, et al. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, New York; London: Routledge, 1984.
- Stanley Cavell, "The Fact of Television," in *Daedalus* (1982 Autumn).
- Wendy Hui Kyong Chun and Thomas Keenan, eds., *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*, New York: Routledge, 2006.
- Mary Ann Doane, "Information, Crisis, Catastrophe," in *Logics of Television: Essays in Cultural Criticism*, ed. Patricia Mellencamp, Bloomington: Indiana UP, 1990 (邦訳、「情報、クライシス、カタストロフィ」篠儀直子訳、『インターコミュニケーション』2006年秋号)。
- ウンベルト・エーコ『偶然と筋』、『開かれた作品』篠原資明・和田忠彦訳、青土社、1984年所収。
- 石田英敬『記号の知/メディアの知——日常生活批判のためのレッスン』東京大学出版、2003年。
- 榎本直文『スポーツ映像のエピステーメ——文化解釈学の視点から』新評論、2000年。
- Toby Miller, ed. *Television: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, vol.1-4, London: Routledge, 2003.
- David Morley, *The Nationwide Audience: Structure and Decoding*, London: BFI, 1980.
- 森田浩之『メディアスポーツ解体——〈見えない権力〉をあぶり出す』NHK出版、2009年、76頁。
- 杉野健太郎「ドリーミング・アメリカ——『フィールド・オブ・ドリームス』とネイション」杉野健太郎編『映画とネイション』ミネルヴァ書房、2010年所収。
- ロジャー・シルバーストーン『なぜメディア研究か——経験、テキスト、他者』吉見俊哉、土橋臣吾、伊藤守訳、せりか書房、2005年。
- Philip Rosen, ed. *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*, New York: Columbia University Press, 1986.
- William Rothman, ed., *Cavell on Film*, Albany: SUNY Press, 2005.
- Samuel Weber, "Television: Set and Screen," in *Mass Mediauras: Form, Technics, Media*, Stanford: Stanford UP, 1996.
- 吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房、2000年。



滝浪 佑紀 (たきなみ・ゆうき)

[生年月] 1977年7月6日
[出身大学または最終学歴] シカゴ大学博士課程修了
[専攻領域] 映画史・映画理論
[主たる著書・論文] (3本まで、タイトル・発行誌名あるいは発行機関名)
・「『動き』の美学——小津安二郎に対するエルンスト・ルビッチの影響」、『表象』7号(2013)
・「不連続性の感覚——小津安二郎映画における〈視線の一致しない切り返し〉の発生過程」『東京大学大学院情報学環紀要 情報学研究』85号(2013)
・"Reflecting Hollywood: Mobility and Lightness in the Early Silent Films of Ozu Yasujiro, 1927-1933," Ph.D. dissertation, University of Chicago, 2012.
[所属] 大学院情報学環・特任講師
[所属学会] 表象文化論学会・日本映像学会・Society for Cinema and Media Studies

An Analysis of Live Broadcasting of Baseball Game in Television: From a Comparison with a Baseball Film

Yuki Takinami

Abstract

How can we analyze TV programs? To apply the shot-by-shot analysis of film studies would be one way. But do we miss the medium specificity of television by supposing a television program as a mere text and, then, applying the methodology of film studies? First, the live broadcasting is the mode of transmission that is specific to television, but we may not take this aspect into good consideration if only applying the existent textual analysis to television programs. Second, while television programs are woven only loosely in comparison with film, we can consider this looseness to constitute the specificity of television texts.

With the above questions in mind, this paper examines a live broadcasting program of baseball game in television, which can be said to be a specific genre to television in that it is live broadcasting. A live broadcasting program of baseball game is appropriate for analysis in comparison with film—in that it is composed of piecemeal editing of spatially and temporally dissected shots. This paper begins with analyzing *For Love of the Game* (Sam Raimi, 1999), a film that features baseball game. Then, analyzing some scenes from the live broadcasting of the koushien tournament (the Japan National High School Baseball Tournament), the paper clarifies the element of contingency—particularly whether the batter hits the ball, or not—to lie at the heart of the editing principle of live broadcasting of baseball game. The paper furthermore considers the implication of this specific mode of transmission of live broadcasting by referring to the essays by Marry Ann Doane (in terms of the three different modes of television, “information,” “crisis” and “catastrophe”) and Stanley Cavell (in terms of “monitoring” and “format”).

Interfaculty Initiative in Information Studies, University of Tokyo

Key Words : television studies, cinema studies, live broodcasting of sports.