

2. メディアスポーツと映像分析

予備的考察

鬼丸 正明

0. はじめに

筆者は2003年の『一橋大学スポーツ研究』第22号で阿部潔のメディアスポーツ論を検討した際に、阿部への評価として次のように指摘している。

「阿部のメディア・スポーツ論には殆ど映像論が欠けている。とりわけ、テレビにおけるスポーツ中継、スポーツニュース、スポーツ・ドキュメンタリーを論ずる際に、言説分析だけでなく映像分析も同時に重要である。」(鬼丸、2003、9頁)

昨年検討した飯田貴子・藤田紀昭の論考においても、写真の分析はその被写体の種類や量が問題にされるだけで、それらを映像として分析するという視角に欠けていた(鬼丸、2004)。

この映像論の不在という問題は、日本のみならず世界のスポーツ社会学に共通してみられる問題である。本来言説は映像とともに作用する、故に言説分析は映像分析とともにおこなわれなければならないが、映像分析の視角が欠けているために、言説分析の研究のみが増加し、メディアスポーツ論に著しい偏頗が生じてきている。映像論の欠落したメディアスポーツ論には、「スポーツ映画」はもとより、TVにおけるスポーツ中継、スポーツニュース、スポーツドキュメンタリー番組、スポーツCM、そして書籍・雑誌・広告でのスポーツ写真、そしてスポーツ関連のテレビゲーム等々を分析する枠組みは提出できない。

本稿では、先ず現段階のメディアスポーツ論における映像分析の問題を確認するために神原直幸のメディアスポーツ論を検討し、次いでメディアスポーツ論にとっての映像理論、映像分析の方法論について予備的な考察を行うことにする。

1. スポーツ映像の社会学的分析

日本のメディアスポーツ論の中で最も詳細な映像分析は、神原直幸の『メディアスポーツの視点』である。

4章と終章からなる本書では、(終章での著者の記述によれば)第1章でスポーツとメディアとの関係が歴史的に概観され、第2章でスポーツ情報の偏りの程度を検討するため番組の編成について分析され、第3章でスポーツ番組内に見られるカメラワークで極めて偏った映像制作がなされることが明らかにされて、第4章でスポーツ番組視聴に伴う心理的影響について論じられている。映像分析が主題となっているのは第3章であり、ここでは、サッカー、プロ野球、箱根駅伝、大相撲、競馬のテレビ中継が分析されている。ここでは先ず神原によるサッカーの分析を報告し、そこでの方法の特徴と問題点を指摘しよう。

1. 神原論文の検討

(1) 方法

1).対象試合

ワールドカップフランス大会

- ・フランス国内の全テレビ局共同のプロジェクトチーム TVRS 98により制作された日本戦3試合の国際映像
- ・その日本戦3試合のNHK制作映像(ユニ・ラテラル映像)
- ・フランス戦の国際映像5試合
- ・日仏以外の国際映像7試合

日本国内の対外戦

- ・オリンピック予選及び親善試合の民放映像
- ・そのNHK映像

2).コーディング

上記試合の映像を以下の6つの種類に分類し、その構成比(パーセント)を出す。

フィールド内選手のアップ映像(ミドル映像+クローズアップ映像)
フィールド内選手のロング映像
ベンチ(監督、コーチ、ウォーミングアップ中の選手)
審判
観客
リプレイ映像

(2) 結果と考察

1).映像の構成全般について

神原は主にナショナリズムと映像制作の関わりについて検討する。

まず、神原はロング映像についてはフランスのメディアが制作した国際映像と日本のメディアが制作した映像の間には顕著な差はないと言って、次に日本の映像にはアップが多く、フランスのそれにはリプレイが多いと指摘する。

「(日本にアップが多いのは)スポーツ選手をアイドルと同様にしか見られない視聴者への媚であり、同時に放送局が想定している視聴者像のレベルが低いことを表わす。また、リプレイが少ないということは、日本の撮影スタッフの技術または知識が稚拙であることの証明ともいえよう。」(神原、2001、113頁)

2).アップ映像の構成比

NHK、民放問わず、日本人選手のアップが多い。

これは制作者側のナショナリズムの発揚として理解されるが、とりわけNHKには客観報道への志向が見られない。

「ナショナリズムのもたらす弊害については歴史的に明らかであり、同じ轍を踏まないように戦後民主主義の中で客観報道の原則が確立されていった。それにもかかわらず視聴者に媚び、視聴率の獲得が容易な方向へ民放のみならず公共放送までもが安易に流れている現状は、放送

の公共性を無視した所業といえよう。」(神原、2001、115頁)

日本ほど極端ではないが、フランスにも同様の傾向はある。しかし「サッカーの国際戦の場合には、基本的に制作者のナショナリズムの影響が出やすく、日本の放送局が撮影する場合には、さらにその傾向が極端に出やすいと言える。」(神原、2001、117頁)

グローバルイゼーションが進んでいる中、国内の論理だけで映像制作を行ってはい世界に取り残されることになるだろうと神原は指摘する。

(3) まとめ

5種目の映像分析から神原は以下の結論をだす。

- 1)国際試合の中継において発揚されるナショナリズムは、自国選手の映像を中心とした番組構成を作りやすい。しかもこの傾向は無意識的過程が含まれている可能性が高い。
- 2)想定される視聴者が同国人の場合、上記の傾向はより顕著になる。
- 3)複数チャンネルにより同時中継された場合にも、それぞれの局で想定される視聴者像が比較的類似しており、そうした視聴者像に迎合する映像制作が行われるため、相補的に多様性を高める効果がほとんど認められない。
- 4)商業的系列関係はナショナリズムの場合と同様、系列チームを中心とした番組構成を作りやすい。
- 5)序列をつけるスポーツの場合、事前の順位予想から取材対象が偏る。こうした偏りと映像の偏りは同じ傾向を示す。
- 6)結果が確定した対象の映像の露出は、結果が未知の対象より多く露出される。ポジティブ/ネガティブなトーンを明確にしたストーリーが作りやすいことが原因として考えられる。
- 7)人気のある対象はより多く露出する。しかも、人気と露出の関係は比例関係でなく、ごく少数の対象を集中的に露出し、中程度以下の人気しかない対象はほとんど露出されない。

「以上のことは、「まさにその場で起きていることを見ている」という我々のスポーツ放送に対する捉え方とは異なり、実際の放送には様々な操作があり、その主たる動機が自局の商業的利益に関連していることを示している。」(神原、2001、129頁)

商業的利益に関する操作によって、情報の多様性の損失、ナショナリズムの前面化、そして放送と広告との境界の曖昧化という結果をもたらす。「こうした操作は、例えどのような理屈をつけたところで放送に期待される公共的な役割に悖るものであり、海外へのスポーツ接触機会の増大によりスポーツの見方が変わりつつある今日、日本のスポーツと放送との健全な関係を阻害する恐れすらある。」(神原、2001、130頁)

2. 神原論文に対する検討

神原の特にここで検討した第3章の論文は、メディアスポーツに関する実証的で堅実なものであり、今後の研究者が必ず参照すべき業績といえる。しかし同時に映像分析にとっては看過できぬ問題も抱えている。以下それを指摘したい。

先ず大きな問題といえるのは、その量的な性格である。映像を、被写体とショットのサイズ(ロングとアップ)に分けて考察するのは一つの視角としてありうるとしても(厳密には被写体とサイズを同じ分類の中に並列するのは問題なのだが)それらを時間の量で分けるといえるのは問題がある。何故なら映像論の立場から言えば、映像の基本単位はショットであるという視角が欠落しているからである。もし映像を量的に論ずる場合は先ず最初に数えるべきなのはショットの数であり、次いで各ショットの持続時間である。全ショットの持続時間はそれ以降の問題となる。

そしてショットを問題にしていらないが故に発生する次の問題は、ショットのつながりの問題、すなわち映像と映像の関係が全く視野に入れられていないことである。

ショットとショットをつなげること、すなわち

編集(メディアスポーツの現場の用語では「スウィッチング」がこれに相当する)は、クレシヨフやエイゼンシュテインの名を出すまでもなく、映像的思考の中心である。例えば、ゴールを失敗した選手のショットの後に、監督を映すか、観客を映すか、味方選手を映すか、あるいはゴールキックを蹴ろうとするキーパーを映すかその映像の意味世界は全く違って来る。

映像の関係を問わず、その量的な構成比だけで、その映像のもつ意味を語ろうとするのは大きな問題を孕んでいる。

次にナショナリズムの理解の問題である。神原は日本人選手の映像が多いことをもってナショナリズムの発揚であり、客観報道への志向性の欠如、放送の公共性からの逸脱と批判する。ナショナリズムのもたらす弊害について自覚的で、戦後民主主義の中で確立された客観報道の原則を守ろうとする神原の姿勢は貴重なものといえるが、日本の放送メディアの中である種共有されている映像コード(アップが多いとか、自国の選手の映像が多いとか)と、ナショナリズムを結びつける時には何重もの検証が必要である。神原はフランスの映像に比し日本の映像にナショナリズムの存在を指摘しているが、他方では、フランスは運動、思想、文化において強烈なナショナリズムの国家・社会である(例えば、フランス人J.E.ルナンの『国民とは何か』はナショナリズムの古典として有名である。また現代でも極右の移民排斥運動が大きな問題となっている)。そこではナショナリズムの定義が重要となってくるが、それとともに、メディアにおけるナショナリズムの表現をどこにみるか、慎重な手続きが必要であるだろう。

最後に神原の論文の問題は、理想的なスポーツ中継を客観報道とみなしている点にある。

神原は、スポーツ中継が商業主義やナショナリズムに陥らないために、「まさにその場で起きていること」をそのまま客観的に伝えることが理想的である、そこにさまざまな技術的操作は加えるべきでないという立場である。

しかし、スポーツ中継に客観的な報道は可能か。ここで私は報道はすべて主観的なもので客観的な報道は理念的なものしかありえない、とかいう「哲学的」な議論をはじめようというのではない。ただ我々の生きている「現実」世界とその映像化された世界とは違うという基本的な事実を喚起したいのである。われわれがスタジアムで経験する興奮と、スポーツ中継で経験する興奮は全く異質である。スタジアムで、ピッチャーとバッターの心理的な駆け引きもそれを心配そうに眺める監督の姿もみることができない。そして TV の中には何万という観客による地鳴りのような声を経験することも、ピッチャーのボールの速さやホームランの放物線の美しさ・凶暴さを経験することもできない。

おそらく神原に限らず多くの社会学者に共通する考えは、映像で現実を再現することは可能であり、故にそこに余分な映像的操作を加えることは現実を歪めてしまうという考えである。

それは映像に対する無関心によるものである。メディアスポーツ論に映像論が必要な所以がここにある。ではわれわれはいかなる映像論を手にするべきなのか。

・メディアスポーツの映像分析

われわれはまず、スポーツ中継で我々はスポーツを観ているのではない、という一つの逆説から出発しなければならない。スポーツ中継の中で我々はスポーツを観ているのであり、故に我々はスポーツについて語るができるという思念こそが全ての錯誤の根本にある。われわれはスポーツ中継の中で、映像を観ているのである。メディアスポーツ論はこの単純な事実から出発しなければならない。それは写真・映画・TV・ゲームと連なる映像文化の歴史の中にメディアスポーツ（特に TV スポーツ中継）を位置づけて理解せねばならないことをわれわれに要請する。

TV 視聴者はこの映像の歴史の中で蓄積され共

有された映像のコードに従ってスポーツ中継を観ており、またスポーツ中継の制作者たちは映像の歴史に依拠してスポーツ映像を作り出している。

フランスのテレビ局カナル・プリュスのスポーツ中継に革命を起こしたと言われているディレクターにしてカメラマン、ジャン＝ポール・ジョーは次のように言っている。

「(初めてのスポーツ中継の時、芝生すれすれにカメラを置いた。その理由を問われて)私はただローアングルを作り出して肉体的努力の観念、例えば選手の垂直のばねを強調しようとしていただけだった。それは映画では運動の概念を表わすために必要不可欠な道具だ。黒澤明は『七人の侍』の中でローアングルを多用している。……私はもっと映画に近いエクリチュール、コンテ、モンタージュを確立しようとした。……映画をみたり、シネマテークにサイレント映画を見に行くと、たくさんのアイデアが浮かんでくる。」(『カイエ・デュ・シネマ』10号、1998年)

良き「商品」=スポーツ中継を作る努力は、映画史への参照によって行われている。なぜなら、映像の文法はその殆どが映画史の中で作られ鍛えられてきたからである。故に、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。

ただし、映像史や映像学を、その先行研究を「勉強」すれば、それだけでメディアスポーツが理解できるか、というとそう簡単ではない。我々はスポーツ中継に特有の映像技術から考察を始めていくべきなのだが、そのなかには現在の劇映画(物語映画、ジャンル映画)の技術からは逸脱した技術もある、またスポーツ中継から劇映画へ逆輸出された技術もある、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。

以上から、我々はスポーツの映像分析を行う時、二重の視座、一つは映像からスポーツへ、二つ

は スポーツから映像へ、という二重の視座が必要なことが理解できよう。以下、その立場から我々が考察すべき点について予備的な考察を行ってみたい。

1. クローズアップ論

例えば、我々が始めてスタジアムに足を運び、スポーツを観戦したとする、するとわれわれはスタジアムの大きさと共に、スポーツ選手の顔が見えないということに軽いショックをうける、無論背番号があり、あるいは場内アナウンスでその選手がどこにいるかくらいは理解できるのだが、彼あるいは彼女が今どういう表情をしているかは全く見る事ができない。他方、スポーツ中継の場合、選手の表情は手にとるようにわかる。故にスポーツ中継には顔がある、スタジアムには顔がない、これが両者を分ける（最初の）決定的な差異である。

この顔を映す技法、これがクローズアップである。

クローズアップとは、先ず常識的にフレームの中に被写体（人物）の顔をおさめる技法だと定義しておこう。ここでいうフレームとは、カメラによって切り取られた空間、映像の境界のことである。

我々が被写体をフレームの中におさめるとき、次のことが最低決められていなければならない。

被写体の選択

構図（被写体と背景）

焦点

照明

これを決めて初めてカメラが置かれ、フィルム回すことができる。

被写体の選択、これはそのシーン（場面）で誰・何を映すのかを決定することである。

構図、これは被写体をフレームのどこに置くか、決定することである。ここでショットのサイズが決められる。

・主なショットのサイズ

ロングショット 遠景

フルショット 全身

ミディアムショット 腰から上

クローズアップ 首から上

そして、焦点をどこにおくか、焦点距離をいかに設定するか、ズームの移動はあるのかが決められる。これによって被写体を背景から浮かび上がらせるのか（シャロウフォーカス）、背景の中に植え込むのか（ディープフォーカス）等々、被写体と背景の関係が決められる。

最後に、照明。我々が映像を見るときに照明を意識することはほとんどないが、映像にとって照明は、映るか映らないかという決定的な役割を果たす。そしてクローズアップにとってもこれは決定的な役割を果たした。例えば、映画監督のジャン＝リュック・ゴダールは次のように述べている。「クローズアップというのは、対象に近づく運動のことではなく、対象に投光機を向けまさに警察の訊問と同じやり方で、光をあてるということです。…なにかをスターに仕立て上げるのは光の束なのです。だから、クローズアップは映画によって発明されたのです。」

（ゴダール、1982、89-90頁）

スタジアムの過剰なまでの照明（カクテルライト）、これは夜間に試合をするためのものでなく、TVでクローズアップ映像を可能にするためのものである。故に夜間の試合を、TVが中継しそこでたまたまクローズアップが使われているのでなく、クローズアップのために過剰な照明がおかれ、そして夜間の試合が可能になったのだと理解すべきである。スタジアムの風景を変えたもの、それがクローズアップなのである。

クローズアップの効果、これは顔を周囲から切り離すこと、選手のいる場、カメラや観客やベンチや他の選手たちから被写体となった選手を切り離して経験することである。そして大写しされた、異様な映像は被写体を「心理化」する。その表情から我々は選手の心情を「理解」する。故に我々は選手の心理状態について語る事ができる、お

そらく、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なのである。

2. 移動撮影論

映画は運動である。運動を生み出すために、映画はまず被写体が動くこと、そして次にカメラが動くことを発見していく。カメラを動かすこと、これを移動撮影という。それには大きく分けて二つの種類がある。

カメラに備わった運動

パン（ティルト、ロール）、ズーム

カメラと移動装置との結合によって生まれる運動

トラベリング、クレーン、ステディカム etc

移動撮影の導入によって、様々なメディアスポーツが誕生していく。典型的なものはマラソン中継である。沿道の観客にとっては一瞬通り過ぎて終り！に過ぎなかったマラソン経験が、移動撮影（と中継技術）によって、今まで誰も経験することの出来なかった新たなスポーツ経験に生まれ変わる。

そしてカタパルト・カメラや水中カメラのみならず、カメラの高度化は、陸上のみならず空中・水中にメディアスポーツの空間を拡大していく。

3. 再生映像論

1950年代後半から、TV業界で使用されるようになった（日本では1958年7月の大相撲放送が最初）録画装置VTR（ビデオ・テープレコーダー。英語ではVCR、ビデオ・カセットレコーダー）は録画・再生を短時間で可能にし、スポーツ中継の映像的可能性を一気に押し広げた。

しかし、この再生映像を反復させる技術は、映像の文法からの逸脱である。映像の文法においては、ある映像の次の映像は、必ず時間的という「後」の時間を意味する。ある映像の次の映像が時間的

に「同じ」あるいは「前」ということは、ありえない（以前の時間を思い出す、あるいは記述するフラッシュバックという手法以外は）。

ところがスポーツ映像における再生映像は、この劇映画の文法を軽々と逸脱して多用されている。故に我々は時々今のこの映像は、リアルタイムの映像なのか、あるいは再生映像なのかしばし混乱することがあるほどである。

しかし、映画の歴史においてこのスポーツ中継の再生映像が用いられた時期がある。それは今日いわゆる「初期映画」といわれる、1895年から1905年に作られた映画に観られる。

映画学者の加藤幹郎は、E・ポーター「アメリカ消防夫の生活」（1903年）を取り上げ、そこで消防夫が女性と子どもを救うシーンが、2回繰り返されていることに注目して次のように述べる。

「ひとつのシーンから次のシーンへとカッティングが行われたとき、そこに直線的な時間経過が含まれているという映画的な合意は今世紀初頭まだなされていなかったのである。」（加藤、1993、168頁）

加藤はこのポーターの映像的感覚を、前世紀の幻燈機ショーのスタイル（アトラクション＝スペクタクル）に共通するとしている。

われわれは、映像の歴史の中で確立し、われわれも無意識のうちにそれに従っている映像の文法、劇映画の歴史の中で形成されていった映画の文法から逸脱した「もう一つの映像の文法」によって、スポーツ中継を経験している。それは初期映画においてはまだ残存していた「文法」である。トム・ガニングは初期映画のこの傾向を「アトラクション（見世物）の美学」と称する。

アトラクションの美学とは、視覚的新奇さ、スリルとスペクタクル、ショック作用に第一の関心を抱く美的傾向のことであり、物語の内容や登場人物への感情移入ではなく、物が動くこと、見ることそのものに対する興奮を優先させる美学である。

トム・ガニングのアトラクション（スペクタクル

ル)の理論は、言うまでもなくソビエトの映画監督エイゼンシュテインのアトラクションの理論に影響されたものである。

エイゼンシュテインの追求した、演劇的伝統の否定。映画的、ミュージックホールの・サーカス的方法の賞揚。情緒的ショック、直接的な感覚的・心理的效果 = アトラクションの重視、これが初期映画にみられるのである。

われわれがスポーツ中継を見ているとき、物語(ドラマ)のように、みているのではなく = アトラクション (= スペクタクル)として映像を観ているのではないか。

4. スローモーション論

スポーツ中継で多用される技術にスローモーションがある。これは再生映像のバリエーションとして、使用されてきた。

スローモーションは、60年代後半から映画におけるアクションシーンでも使われるようになって(有名なのは西部劇のサム・ペキンパー監督である)今日ではきわめて普通に用いられる手法である。しかしアクションシーンのスピード感は、従来は(ジョン・フォードの『駅馬車』のように)ファーストモーションが用いられたのであり、スピード感がスローモーションで表現されるためにはある種の断絶がそこに生じたとみるべきであろう。その断絶を作るのに60年代からスポーツ中継で用いられたスローモーションが大きな役割を果たしたとみるのは的外れではないと思われる。

スローモーションはスポーツ中継の技法が、劇映画に逆輸出された典型的な技法である。

スポーツ中継を観る(=作る)とき、我々は映像文化の歴史の中で、とりわけ劇映画の中で作られた映像の文法によって観て(=作って)いる。

しかし、その底層にはスポーツ中継を、物語や言説や意味としてではなく、スペクタクル(=アトラクション)として、運動として観、経験している。そこでわれわれは、初めて人々が「動く映

像 moving picture」に接した時に感じた感動を再経験する。おそらくスポーツという運動の「文化」は映像(映画・TV)が運動であることを喚起させてくれる最も適した文化の一つなのではないか。今日、TV番組の中でスポーツ番組がもっとも視聴者の多い番組であるのはそこに要因の一つがあるだろう。

スポーツ中継の映像史的位置、スペクタクル(アトラクション)の系譜にある。それは映画史の主流である劇映画(物語映画)でなく、傍流に位置する諸ジャンル ミュージカル、スラップスティック と共通点をもつ。「アトラクションの美学は観客に提供される非物語的スペクタクルの断絶的な場面(ミュージカルとスラップスティックに明白な例が認められる)の中で、なおも感じることができる。」(ガニング、1998、110頁)これ以外にもアトラクションの美学は、活劇(およびある種の実験映画)に見ることができる。

ここにメディアスポーツの映像分析の出発点があるだろう。

. おわりに

今回は、映像論の立場からメディアスポーツとりわけスポーツ中継について考えねばならない4つの問題について考察を加えた。それらは個々ばらばらに考察されたが、次回以降体系的な考察が要請されよう。その際、基軸となる視点は「スペクタクル(あるいはスペクタクルとしての運動)」となると思われる。そして、その映像論的な考察に、メディア生産(=産業論)・メディア消費(=観客論)を接合していくことが必要となってくるだろう。

しかし、それらの作業の前にまだ考察していない問題がいくつか残っている。

その中で大きな問題となるのが「生中継」の問題である。この問題こそ、なぜスポーツが「映画」でなく、「TV」で中心的な役割を果たしているのかに関わる問題である。

スポーツ中継は、ニュースである。テレビ局と事件現場(あるいはスタジアム)を中継でつなぎ、それをレポーター(あるいはアナウンサー)が報告するという構造が両者に共通する。そして両者は全国に共通の「国民意識」(B.アンダーソン)を形成する。しかし、ニュースが既に起こったことを基本的に報道するのに対し、スポーツ中継は今起こっている出来事を報道する。「同時性」という点で、スポーツ中継はニュースを凌駕する。「同時であること」「生放送であること」「リアルタイムであること」、これがメディアの中でスポーツ番組がもっている最大の特性である(われわれは、ここでメディアを支配することはリアルタイムのスポーツを手にする事だと言ったマードックの言葉を再び想起する)。

そして考察されずに残った次の問題は「映像の身体性」の問題である。

「映像」とは目で見るもの、すなわち視覚的体験であるというのが常識的な理解であるが、しかしわれわれがスポーツ中継で経験しているのは、身体的な経験である。無論、視覚的、言語的、記号的、意味的な経験も同時に行っているのだが、スポーツ中継のもたらす最深な経験は身体的なものである。例えば、われわれはウェイトリフティング・サークルでバッターが行う素振りに恐怖する、あるいはバスケットボールの選手が休憩時間に何気なく行うドリブルに畏怖する、われわれは彼/彼女たちのそのさりげない運動の中に、決定的な才能の差、あるいは過去に彼/彼女が費やしたであろう膨大な時間、あるいはその運動が切り裂くであろう未来等々を「身体的に」理解する、また例えばスポーツ中継の中で新たな技術、新たなスタイル、新たなプレイヤーが現れたとき、われわれは映像を介してその運動に「身体的に」共振する、われわれはもうその翌日にその技術やスタイルを模倣しようとするだろう、ほどなくその新しい技術・スタイルは全国に、世界に広がっていく。その点で今日映像はスポーツ経験の最も重要な部分を成す(「映像の身体性」の議論は「記憶」論と繋がる

ことで歴史学と接合しうる。公共圏論と映像論が交錯するのもこの領域である)。

われわれは、メディアスポーツをスポーツと観客をつなぐもの、故にメディアはスポーツを歪めず客観的に報道するのが理想であると考え。しかし近代スポーツはその中核にメディアを内在させた存在であることを理解せねばならないだろう。そして現在では印刷メディアにかわって映像メディアが近代スポーツの中核にあり、これがスポーツの性格を決定している。映像論がメディアスポーツ論のみならず、スポーツ論にも重要な所以はここにある。

最後にあげた「生中継」論、「映像の身体性」論によって、今回予備的に考察された諸問題は再構成されるだろう。それがメディアスポーツ論が映像学に学びながらそれを超えて、メディアスポーツ論固有の問題領域(プロブレマティク)を発見していく方法となるのではないか。

参考文献

- アンダーソン、ベネディクト 1987 『想像の共同体』(白石隆他訳)リプロポート。
- ゴダール、ジャン＝リュック 1982 『映画史』(奥村昭夫訳)筑摩書房。
- ガニング、トム 1998 「驚きの美学」岩本憲児他編『新』映画理論集成』フィルムアート社。
- 加藤幹郎 1993 『鏡の迷路』みすず書房。
- 神原直幸 2001 『メディアスポーツの視点』学文社。
- 鬼丸正明 2003 「グローバル化・文化・スポーツ」『一橋大学スポーツ研究』第22巻。
- 鬼丸正明 2004 「メディアスポーツ・「生活」・公共圏」『一橋大学スポーツ研究』第23巻。