

# ラジオ放送番組におけるスポーツ実況中継の分析

西本 卓也<sup>†</sup> 光部 杏里<sup>††</sup> 渡辺 隆行<sup>††</sup>

<sup>†</sup> 東京大学大学院情報理工学系研究科

<sup>††</sup> 東京女子大学現代文化学部

E-mail: nishi@hil.t.u-tokyo.ac.jp, nabe@lab.twcu.ac.jp

あらまし ラジオ放送におけるスポーツ実況中継では、音声のみを用いて聞き手に視覚的なイメージを与えるための配慮がなされている。このような配慮は視覚障害者支援技術にも役立つことが期待される。そこで、競馬、野球、サッカーなどの実況中継におけるテレビおよびラジオのアナウンサーの発話内容を比較・分析した。競馬においては、レースの序盤、中盤、終盤、といった状況ごとに注目される対象の遷移が見られた。野球においては、テレビでは常時画面に表示されている得点やボールカウントなどの試合状況は、ラジオ中継では頻りに音声で伝えられており、重要な情報ほど高頻度で発話されていた。またサッカーにおいては、連続的なゲームの展開を、間投詞を用いてシーンに分割して伝えていた。今後は、これらの知見を踏まえて、音声対話において空間的な状況の大局的な理解や説明を行うための具体的な方法について検討する予定である。

キーワード ラジオ放送, スポーツ中継, アナウンサー, 視覚障害

## An analysis of the sports commentaries in radio programs

Takuya NISHIMOTO<sup>†</sup>, Anri MITSUBE<sup>††</sup>, and Takayuki WATANABE<sup>††</sup>

<sup>†</sup> The University of Tokyo

<sup>††</sup> Tokyo Woman's Christian University

E-mail: nishi@hil.t.u-tokyo.ac.jp, nabe@lab.twcu.ac.jp

**Abstract** The sports commentaries of the radio broadcastings give the visual images of the sport games only by the audio channels. Such skills are expected to be useful in human-machine interfaces for people with visual disability. From this viewpoint, we investigated the contents of the utterances in the sports commentaries of the TV and radio programs. This report deals with the commentaries for the horse racing games, the baseball games, and the soccer games. In the horse racing games, the transitions of the attention focusing were observed during the games. In the baseball games, the important pieces of information, such as the scores and the counts, were announced more frequently, especially in the radio broadcastings. In the soccer games, interjectional words are effectively used to divide the sequence of events into the scenes.

**Key words** radio broadcasting, sports commentary, announcer, visual disability

### 1. はじめに

視覚障害者が電子メールやウェブを使うことで、即時性のあ  
る情報の送受信やコミュニケーションの手段を得ることができ  
る。多くの視覚障害者はスクリーンリーダーなどの音声化ソフ  
トを使用し、キーボードのみによって入力操作を行い、合成音  
声や点字ディスプレイによって情報を得ている。しかし現在市  
販されているシステムは、晴眼者がPCを利用する場合と比  
較して、操作が直感的でなく、習熟には時間と労力が必要であ  
る。そこで我々は、人間が行っている自然で高度な音声コミュ  
ニケーションから得た知見を行かして、ウェブおよび情報家電

を効率的に利用できる視覚障害者向け音声対話システムの実現  
を目指している [1]。

人間同士のように自由で自然な音声対話を行える技術は、多  
くの応用分野で期待されており、音声認識や音声合成などの要  
素技術の進歩も目覚ましい。しかし、実環境での頑健な音声認識、  
話し言葉の多様な表現に対応した高品質の音声合成、自由な話  
題に対応できる対話制御など、技術的な課題は山積している。

我々は、視覚障害者によるウェブや情報家電の利用に特化す  
ることで、対象とするユーザやタスクを限定し、人間がどのよ  
うに「上手な支援」を行っているか、といった観点からの検討  
を行っている。例えば、双方向の情報のやりとりを支援する場

合に、日常的な会話ではなく、音訳ボランティアによる対面朗読に着目し、分析を進めている [2] .

本報告では、発信者から受信者への一方的な情報伝達に着目し、「ラジオ放送のアナウンサーは、視覚に頼らず音声のみで情報を伝達するための高度な技能を持っている」という仮説のもとに検討を行う。特に、ラジオ放送におけるスポーツ実況中継には、目の前で起こっている複数の事象の中から有益で大切な事象を選択して、限られた時間で伝える、という要求がある。このような要求に答えるための配慮は、コンピュータやウェブを利用するための支援技術にも役立つことが期待される。そこで、本研究では、競馬、野球、サッカーなどの実況中継におけるラジオのアナウンサーの発話内容を分析し、また、テレビ中継との比較を試みた。

## 2. 視覚情報の音声解説

視覚を伴う情報を音声によって補完する活動として代表的なのは、映画やテレビ番組などのディスクリイパーである。米国ボストンの公共放送 WGBH の一部門 NCAM (National Center for Accessible Media) <sup>(注1)</sup> ではアクセシブル・ムービー制作のためのさまざまな活動や技術開発が行われている。また米国バージニア州の NCI (National Captioning Institute) <sup>(注2)</sup> の Snyder は、Audio Description において Observation, Edit, Language, Vocal skills の 4 つの要素を考慮しつつ、画面に映されたものを的確に記述することで、画面が見えない人にも大事な情報を伝えられる、ということを示している [3]。日本でも音訳ボランティアによる音声解説付きの映画上映会などが行われている。しかし、映画のような芸術性を持つコンテンツを対象とする活動は、音声解説の技術にも高度な要素が多く、また解説者の芸術的表現能力や解釈能力にも左右されるため、分析は困難である。

音訳マニュアル [4] には、写真や図を音訳するための注意として以下のような項目が挙げられている。

- 「テーマやポイントをつかんで、ポイントとなる部分を中心に説明する」
- 「説明の順序は、最初に場所や概略などを述べ、次にテーマやポイント部分を述べる」
- 「主観的な説明は避け、客観的に述べる」
- 「確定的でないものは断定的に表現しない」

これらの指摘の一部は Audio Description における Snyder [3] の指摘とも重複するが、次々にイベントが発生し、時々刻々と変化するような動的な事象を伝えるためには、さらにさまざまな配慮が必要となる。

## 3. スポーツ中継アナウンサーの技術

### 3.1 アナウンサーの基本姿勢

テレビやラジオのアナウンサーのためのテキストによると、アナウンサーの基本姿勢は、

• 大切なのは、かっこよく喋ることではない。情報を伝達する際に、自己満足の部分を切り捨てて、相手の立場を考えなければならない。

• 何をどう伝えて欲しいかは、話し手の感覚ではなく、視聴者（相手）の立場で考えなければならない。

とされている [5] .

また、特にスポーツ中継に関しては、限られた時間で伝える必要があり、特にラジオでは視覚的 / 空間的な事象の描写となる。したがって、スポーツ実況アナウンサーに必要な技術は、

• 力強い明解な声に加え、描写力、その種目の知識、取材能力、瞬時の判断力、あらゆることに対応できる一般常識、そして時には 6 時間にも及ぶ中継に耐えられる体力などが求められる。

とされている [6] .

### 3.2 ラジオ実況中継の極意

ラジオのスポーツ中継アナウンサーは、競馬、野球、サッカーの実況中継における「名調子の極意」として以下を挙げている [7] .

競馬（ラジオ日経・白川次郎氏）:

- 早口は必要だが、何を省略するかを見極めることも重要。
- 過去のレースの展開をパターン化して記憶し、それを瞬時に引き出す。

野球（TBS ラジオ・初田啓介氏）:

- ピッチャーの手元から球がリリースされる瞬間に、絶対遅れなく「ピッチャー第一球投げました」と言う。
- 球種、コース、高低を、その球が走っている間に説明する。
- バッターがどう打ち、打球がどうなったかを適切に説明する。
- 三拍子（例:「ワンバウンド、ツーバウンド、ヒット」）や七五調（例:「ツーストライク、ワンボール。投球これから 4 球目」）など、リズムのある言い回しを使う。
- 歴史的な試合を思い出しながら喋る（TBS の実況アナウンサーは毎日 12 球団全部の試合記録を取っている）。

サッカー（ニッポン放送・煙山光紀氏）:

- テレビの画面のように左右を意識する（例:「皆さんのラジオの右が日本、左がアンゴラ、青いユニフォームの日本が右から左に攻めます」）。
- セットプレーでは特に名前を詳しく言う（例:「左からアンゴラのエンド、バックスタンド側から中村俊介が蹴ります。ゴール前には中澤、大黒、柳沢がいます」）。
- ゴールやペナルティエリアまでの距離を詳しく言う（例:「中央からドリブル、ペナルティエリアまで 10 メートル、5 メートル、一人抜いてペナルティエリアに入った、右足でシュート!」）
- ラジオには絵がないので、「こういう試合です」と切り取ったものを見せる。

### 3.3 インタビュー調査

スポーツ実況中継の現状を知るために、現役のスポーツアナウンサーに実況の方法や実況する時に心掛けていることなどを聞いた。

(注1): <http://ncam.wgbh.org/>

(注2): <http://www.ncicap.org/>, <http://www.audiodescribe.com/>

インタビュー協力者の W 氏は 40 代の男性で、民放のアナウンサーを経験し、現在はフリーで活躍中である。頻繁に実況するスポーツは、野球、サッカー、バスケットボールである。また、時々実況するスポーツは、バレーボール、陸上、マラソン、ボウリング、ビリヤード、柔道、格闘技、ボクシング、アメフト、相撲、ゲートボールである。テレビとラジオではテレビ実況の方が機会が多い。フリーになりたての頃、盲人会の広報を音声録音するボランティアを経験している。

質問と回答は以下のとおりである。

(1) 競技によって注意するポイントは変わるか  
スポーツ競技によって実況の仕方を変えている。それぞれの競技のリズムを大切にしながら実況している。特に球技を実況する時は、緩急や間合いに気を使っている。実況のスピードは、その時のプレーの状況によって変わる。聞いている人がわかりやすいように、耳から聞いただけで状況を思い浮かべやすいように、具体的に描写している。

(2) テレビ実況とラジオ実況の違いはあるか  
テレビとラジオとではラジオ実況が基本である。ラジオの方が細かい情景描写の必要がある。テレビ実況でラジオ実況と同じように話すと、場合によってはうろさくなってしまう。「即時描写」はテレビでもラジオでも重要である。目で見た情景を、一度頭に留めて認識してから、1 秒または 2 秒遅れと決めて音声化する。これはリズムやスピードを作るためである。情景を認識する前に予測で喋ってしまうのはよくない。

(3) 声の出し方や間・緩急・強弱は意識的か  
声の出し方は意識的に変え、間や強弱も計算して実況している。同じゲームを違うアナウンサーが実況したとしても、間をとるところはほとんど同じになる。アナウンサーは一般的に、局で研修を受けたあとに自分のスタイルを確立するが、基本的に皆同じような技術を身につけている。キーワードとなる言葉・人の名前・数字などの大切な言葉の前では間をあげ、ゆっくり話している。また、現在・過去・未来といった時制や、何かを説明する時は特にゆっくり丁寧話している。

(4) 実況の順番  
実況の順番はテレビが映像を作る順番と同じである。球技ではボールの動きを中心にして、ボールの動きに関わる人の動きを実況している。アナウンサーはモニターのみを見て実況することもあるし、アナウンサーの実況にあわせて映像をつけることもある。

(5) 目の前で起こることを客観的に伝える配慮  
平常心を保つこと、視野を広く持つこと、パニックにならないようにすることに気を付けている。また、7~8 割の人が感じるであろうことからまず話す。

(6) 感動・興奮を伝える時の配慮  
見ている人がワクワクすることを話したり、気持ちを込めたりするが、一方では落ち着いて話すように心掛けている。

(7) 視覚障害者をどのように意識しているか  
視覚障害者に情報を伝える時は、声のトーンを一定にし、音量を均一にすることが大切である。わかりにくい言葉は説明を加えることも必要である。ゆっくり丁寧話することが大切である。

これらの回答から、以下のことが示唆される。

- テレビ中継においては、映像に写るものやその順番を意識しながら喋る順番や内容を決める。
- ラジオ中継においては、聞き手の期待や予想などを踏まえて、ボールの動きや人の動きなど、伝えるべき事象を客観的に選択し、なるべく細かく情景描写を行う。
- テレビとラジオに共通の配慮としては「重要な情報は丁寧に伝える」「間の取り方によって重要な情報を強調する」「各スポーツの独特のリズムを大切にすること」などがある。

## 4. テレビとラジオの実況中継の比較

### 4.1 目的と検討方法

ラジオによるスポーツ中継の特徴について明らかにするために、テレビとラジオの実況中継の比較を行った。

取り上げるスポーツは、競馬、野球、サッカーの 3 種類である。これらは、週末を中心にテレビとラジオで頻繁に放送されており、データが集めやすいという研究上の利便性を考慮して選んだ。また、競馬は順位を争うスポーツであり、サッカーはボールを中心としたスポーツであるため、両者はゲームの性質が異なると予想される。野球は昔からテレビとラジオで実況中継されているため、実況中継の技法も成熟していると考えられる。

いずれの競技についても、テレビとラジオで同時に中継されているレースや試合を録画・録音し、その一部を書き起こして分析した。

競馬実況の分析においては、まず、馬名を呼ぶ回数の比較を行った。また、実際に一位になった馬と予想順位一位の馬がレース中どのように扱われているかを調べた。ただし予想順位は競馬新聞「1 馬」の予想印(本命, 対抗, 単穴, 穴, 注意)を各 5~1 点として、合計点の高い順に決めた。さらに、アナウンサーがレース中どこに注目しているかを調べた。

野球実況およびサッカー実況の分析では、映像の有無による表現の比較、実況中に呼ばれた選手名やチーム名の数の比較、アナウンサーの注目点などを検討した。

### 4.2 競馬実況の分析

2005 年 10 月 15 日から 10 月 16 日にかけて放送された 16 レースの競馬実況を分析対象とした。テレビ中継はテレビ神奈川、テレビ東京、フジテレビの競馬番組を、ラジオ中継はラジオ日本の番組を用いた。

実況中に呼ばれた馬名の回数の合計を表 1 に示す。全レースの平均回数はテレビ 41.5 回、ラジオ 38.5 回であり、有意差はなかった(スチューデント両側 t 検定で  $p = 0.20$ )。

次に、最も多く呼ばれた馬がテレビとラジオでどのくらい一致しているかを比較した。その結果、最も多く呼ばれた馬がテレビとラジオで同じだった場合は 16 レース中 12 レースであった。

次に、16 レース中 6 レースを取り上げて、馬名が呼ばれたときにアナウンサーがレースのどこを見ているかを実況を聞いて想像し(これを「アナウンサーの目」と呼ぶ)、テレビとラジオでこれを比較した。また、テレビ実況では映像が何を映し

表 1 競馬実況で馬名の呼ばれた回数の比較

	レース	テレビ	ラジオ
1	東京 6R サラ三歳以上 (10/15)	38	36
2	東京 8R サラ三歳以上 (10/15)	40	37
3	東京 9R 東京オータムジャンプ (10/15)	58	64
4	東京 11R 神無月ステークス (10/15)	33	44
5	京都 11R デイリー杯 2歳ステークス (10/15)	38	22
6	東京 12R 昇仙峡特別 (10/15)	43	39
7	京都 12R サラ三歳以上 (10/15)	31	38
8	東京 6R サラ三歳以上 (10/16)	66	52
9	東京 7R サラ三歳以上 (10/16)	39	36
10	東京 8R サラ三歳以上 (10/16)	34	37
11	東京 9R サフラン賞 (10/16)	23	24
12	東京 10R 山中湖特別 (10/16)	36	38
13	東京 11R 府中牝馬ステークス (10/16)	51	42
14	京都 11R 秋華賞 (10/16)	55	46
15	東京 12R サラ三歳以上 (10/16)	29	33
16	京都 12R サラ三歳以上 (10/16)	50	28

ているかを合わせて検討した。これらの結果から以下の知見を得た。

- スタート直後は、予想順位一位の馬が出遅れたりよいスタートをした場合は、その馬名が呼ばれる。それ以外の場合は、予想順位一位の馬には触れず、先頭から後方に順に馬名を呼ぶことで、レース全体の状況を伝えている。
- レース序盤では、全てのレースで、テレビでもラジオでも先頭から後方へと順を追って馬名が呼ばれる。
- レース中盤では、馬名の呼ばれ方はレース状況によって異なるが、追い上げている馬に注目することが多い。
- 全てのレースにおいて、終盤では先頭集団の実況をしており、テレビ画面でも先頭集団を映していた。
- テレビ実況においては、画面の映像に対応してアナウンサーが実況することが多い。

競馬実況においては、テレビ実況とラジオ実況の内容には必ずしも大きな違いがあるとは言えない。その理由としては以下が挙げられる。

- 競馬のテレビ実況番組では、しばしばラジオ実況の熟練アナウンサーが実況を行っている。これは、テレビ番組の制作において、ラジオ放送用のアナウンス音声に映像をつけているためと考えられる。このような場合には、テレビ実況とラジオ実況の違いはアナウンサーの個人差のみとなる。
- 競馬実況の視聴者（聴取者）の関心事は各馬の順位であるが、テレビ映像では各馬の順位を明確に伝えることが困難であるため、テレビにおいてもラジオと同等の情報を伝える必要がある。

#### 4.3 野球実況の分析

2005年10月16日に放送されたソフトバンク対ロッテの試合を分析した。テレビ中継はテレビ東京の番組を、ラジオ中継は文化放送の番組を用いた。アナウンサーと解説者の掛け合いやレポーターの話は分析対象から省いた。また、4回の表裏のみを検討対象とした。

まず、映像の有無による実況の差について比較した。テレビでは、合計9打者に投じた25球すべてを映像で流したが、うち13球はアナウンスされなかった。一方、ラジオでは24球に対して何らかのアナウンスをした。レポーターの報告中で言いそびれた1球についても、次の投球のときにボールカウントをアナウンスして補足していた。

次に、得点や試合状況に関する発話の回数を比較した。得点に関する発話はテレビでは9回、ラジオでは28回あった。また、試合状況に関する発話はテレビでは13回、ラジオでは54回であった。テレビでは得点や試合状況の説明は、ほとんどの時間で画面に表示されていた。また、ボールの状態に関しても、テレビの場合では一言ですませている（例：「ここはストライクを一球見ます」）。これに対して、ラジオでは24球のうち9球で、ボールの投げ込まれた位置まで詳しく実況している（例：「インサイドストライク、フォーク」）。このように、テレビにおいては、アナウンサーの音声だけではボールの状態など詳細がわからない場合があるが、ラジオにおいては、全ての投球についてカウントがわかり、試合の状況をつかむことができた。

テレビとラジオで共通していたのは、バッターの名前は必ずアナウンスされる、ボールの動きやボールの周りにいる選手の動きは実況されやすい、などの点であった。

#### 4.4 サッカー実況の分析

2005年10月15日のサンフレッチェ広島対FC東京の試合を分析した。テレビ中継はNHK衛星第一放送の番組を、ラジオ中継はニッポン放送の番組を対象とした。特に後半10分と31分の得点場面を中心に分析するために、その前後（後半開始から後半12分20秒までと、後半30分7秒から32分5秒まで）を書き起こして検討した。

テレビ実況ではアナウンサーが何も喋っていない時間が多くみられた。4秒以上発話がない時間を「間」と見なして数えたところ、書き起こした中に16回の間があった。この間の実際の試合の状況は、パスをテンポよくまわす、ボールを大きくクリアする、ヘディングの連続でボールを取り合う、ドリブルする、フリーキック、スローイング、ゴールキック、ファール、ゴール後の落ち着いた時などの時間であった。最も長かった17秒の間は、ゴールキーパーがクロスをキャッチして、他の選手が前線にアがり、ゴールキックを蹴って、前線でボールをヘディングするという一連の動作中であった。これに対して、ラジオでは「間」は一度も生じなかった。

経過時間に関する発話の回数は、テレビで0回、ラジオで8回であった。得点に関する発話は、テレビで2回（2回とも得点場面）、ラジオは13回であった。テレビでは、経過時間や得点の状況を伝えることは画面表示に任せている。ほとんどの時間で画面に経過時間と得点の状況が表示されていた。一方ラジオでは、頻繁に経過時間や得点の状況を実況していた。

サッカーの場合、ゴールキーパーを除く10人の選手がフィールド上を動き回っているため、全選手の動きをひとつひとつ実況することは不可能である。従って、ボールやボールの周りの選手の動きを中心に、対象を絞って実況する必要がある。そこでテレビとラジオで同じ時間帯の実況内容を比較すると、ボー

ルを持っている選手やパスを受けようとしている選手など、同一人物が実況されていることが多かった。すなわち、テレビでもラジオでもフィールド全体から注目すべき対象を同じように選び取って実況をしていたと言える。

## 5. スポーツ実況の言語的特徴

### 5.1 目的

本章では、前章で取り上げたスポーツ実況中継のいくつかの書き起こしテキストを詳細に検討する。特に、間投詞などの語彙やその役割など、言語的特徴についての考察を行う。

### 5.2 競馬実況の言語的特徴

表1における(12)および(14)のレースの書き起こしを検討対象とした。

(12)はテレビ・ラジオともにラジオの競馬実況のベテランアナウンサー(A:テレビ=長岡一也, B:ラジオ=よしもとやすき)が担当しており、いずれもラジオ的な中継でありながらも、アナウンサーの個性の差が見られると期待される。

アナウンサーAとBで共通に見られたのは「さあ」「おっと」「まず」「あと」「さらに」などの表現である。

- A: スタートしました。おっと、4番のフェミニンガール、タイミングが合わずに最高峰から(落ちました)。
- B: さあ態勢完了、10レース、スタートを切りました。おっと、4番フェミニンガール、痛恨出遅れました。

この「おっと」は、意外な事態の発生を伝えており、その事態についてこれから詳細に述べる、という予告の役割を果たしている。

- A: 600の標識を通過。第4コーナーカーブ。逃げるブレイブティックのリードはだいがつまりました。追い上げてくるラドランファーマ、その差がほとんどなくなって並びました。
- B: 残り600の標識を通過します。59秒くらいで行きました。さあブレイブティックのリードがここで縮まってきます。3番のラドランファーマが並びかけてきました。

アナウンサーBは「さあ」を多用する。これはレースの開始や新たな展開などを伝えており、やはり聞き手に耳を傾けさせる役割を果たす。

- A: あとその外について、イトウリョウダン上がってくる。あとはその内についてゴールドルパン、三番手争い。400切りました。ガッテンワンはその外、あと大外入って、フェミニンガールと混戦。
- B: あとは外に出して、懸命に追い込んでくるのは、イトウリョウダン、ゴールドルパンが内、最内からはマコトスズラン、プラズマはさらにその後ろ。そして間についてフクノファインもつれこんできた。大外から4番フェミニンガールという態勢。

アナウンサーAは「あと」を繰り返しており、「合理的なカッコ良さ」が持ち味の実況である。アナウンサーBは「あとは」「さらに」「そして」など、頻繁に言い換えを行う。「語彙が豊富で華やかな実況」が個性である。両者に共通するのは「外」「内」といった競馬固有の表現であり、簡潔にレース状況を表現するために役立っている。

(14)では、テレビとラジオのそれぞれに固有な現象が見られる(C:テレビ=石巻ゆうすけ, D:ラジオ=加藤祐介)。

- D: 一頭立ち遅れ、6番のオリエントチャーター、あおりました。17番トウカイルナ、ダッシュつきません。

この2頭はその後、最後まで呼ばれることがない。つまり「切り捨て」の宣言である。また「立ち遅れ」「ダッシュつきません」といった言い回しは聞き手に視覚的イメージを与えている。

- C: 外からすーっとスルーレートがあがって参りました。エイシンテンダーとフェリシアそしてスルーレートであります。テレビの映像を前提とした実況では、このように映像を見せながら馬名だけを発話することがある。

- C: そしてラインクラフトのほうはどうでしょうか。ラインクラフト早くも今4番手の外外を通過している。

ラインクラフトに映像が切り替わるタイミングで、話題もラインクラフトに遷移する。

- C: エアメサイアは中段だ、ちょっと首をあげているか。疑問文になっており、映像を見ている視聴者に判断をゆだねている。

- D: 前からおしまいまで12~3馬身。最初の1000Mを通過。

映像がないラジオ実況では、「前からおしまいまで」といった表現によって、詰まったレースなのか、広がったレースなのか、など全体的な状況を伝える描写を行う。

- C: 一番外からライナップ、ライナップ、やはりこの人、ラインクラフト、ラインクラフト、ラインクラフト、エアメサイア、エアメサイア、ラインクラフト、ラインクラフト、エアメサイア、ラインクラフト。かわした~かわした10番のエアメサイアかわした。

- D: 追ってくる10(トウ)番エアメサイア。やはり2強対決になった。ニシノナースコールは3番手。先頭はラインクラフト。10(トウ)番エアメサイア。ラインクラフト、エアメサイア、ラインクラフト、エアメサイア、ラインクラフト、エアメサイア、エアメサイア。刺しきった~

レース終盤ではテレビもラジオも同じような実況になっている。両者で「やはり」という表現が見られるが、聞き手の予想や期待(ラインクラフトとエアメサイアの2強対決)を踏まえた表現である。Dでは「刺しきった~」だけで、その直前に呼ばれたエアメサイアが勝ったことが伝わるが、Cではラインクラフトを呼んだ後で「エアメサイアかわした」と勝馬を呼び直している。

### 5.3 野球実況の言語的特徴

前述したソフトバンク対ロッテの試合(2005年10月16日放送)のラジオ実況(文化放送・鈴木光裕アナウンサー)の書き起こしから、ラジオの野球実況に固有の表現と思われる例を以下に示す。

- 1対1の同点で序盤の3回を終了しました。ゲームは4回に入りますが、今夜の解説は東尾修さんです。

「が」の用法が独特である。

- ワンナッシングから投球2球、バッターボックス、ベニー、2球目を投げた。打った打ち上げた、詰まった当たりは

内野フライ、セカンドフライ。

競馬実況と異なり「さあ」「そして」といった間投詞はほとんど見られず「ワンナッシングから……」「ボールトゥーから……」などの状況説明が文頭になる場合が多い。また「打った打ち上げた……」はボールの成り行きを逐次的に伝えている。

- 4回の表、里崎の一発が飛び出しました。4回のホークスは、松中からです。
  - 2対1とロッテ1点勝ち越しました。里崎のホームラン。ソフトバンクが許したホームランは全部里崎です。
- 通常の日本語としては不自然であるが、野球実況に固有の言い回しとして、多くの聞き手に馴染んでいる。
- 第3球を投げた。インサイドストライク、フォーク。ボールカウントワンツー。
  - ワンスリーから投球5球目の投球になります。ピッチャー、小林宏之。第5球を投げた。アウトサイドは、ボール、外れた、フォアボール。

単語の羅列や同じ言葉の反復が見られる。言葉のリズムを重視しているようである。

#### 5.4 サッカー実況の言語的特徴

前述したサンフレッチェ広島対FC東京の試合(2005年10月15日放送)のラジオ実況(ニッポン放送・煙山光紀アナウンサー)の書き起こしから、ラジオのサッカー実況に固有の表現と思われる例を以下に示す。

- さあ後半始まりました。後半はFC東京のキックオフ。FC東京が右から左に攻めようというところ。

競馬中継と同じく「さあ」が使われる。左右を使った説明が見られる。

- FC東京のコーナーキック。そしてFC東京もサンフレッチェ広島もメンバーの交代はありません。さあFC東京のコーナーキック。左のサンフレッチェのエンド、メインスタンド側から馬場憂太が蹴ります。ルーカス、それから阿部がゴール前に上がっている。あと2人。蹴った。ジャンもいる。その後ろからシュート。キーパーキャッチ。今野がシュートを、左足でボレー打ちましたが、キーパーの下田の正面で、キャッチしています。

「そして」「さあ」の使用が見られる。セットプレーでどこに誰がいるかを詳しく述べている。

- さあ、FC東京は馬場憂太がボールをコントロール。まだハーフウェイラインの手前です。ようやく左のエンドに入った。
  - ゴールまでまだ30Mある。宮沢がロングパス。
- 「まだ」「ようやく」など時間や程度の表現が効果的である。
- さあ、またFC東京の攻撃。前線でヘッドでつないで、ゴール前、1対1の状況からシュート。ゴーーーーール。阿部が決めました、FC東京。右足のゴール決まって、1対1同点。後半の31分、FC東京追いついた。

ゴール直後の発話は、同じ状況の説明を少しずつ言い換えながら繰り返している。

一方で、テレビ中継においては、「宮沢」「馬場」「ルーカス」など、映像に合わせて選手名だけを発話することが多かった。テレビの競馬中継と同様に、アナウンサーの発話はしばしば、

映像に対するコメントにとどまっているようである。

## 6. まとめ

視覚障害者支援技術への応用に向けた予備的検討として、競馬、野球、サッカーなどの実況中継におけるラジオのアナウンサーの発話内容を分析した。アナウンサーへのインタビューを踏まえて、テレビとラジオの実況中継の比較を行った。またラジオ実況の言語的特徴について検討を行った。

野球実況においては、長いスポーツ中継の歴史を通じて、簡潔でリズムカルな独特の日本語表現が作られてきたことが伺える。競馬中継も同様に、馬券を買った人たちの要求に応える、という使命を果たすべく、長い年月をかけて表現が洗練されてきたと思われる。一方で、サッカー実況のラジオ放送は、歴史は浅いものの、伝えるべきものを大胆に取捨選択しながら効果的に伝えるためのノウハウが見られる。特に、競馬とサッカーの両方において「さあ」「おっと」「まず」など、話題を区切り聞き手に注意を促すための間投詞などが効果的に使われている点が興味深い。サッカーは、野球と同じくボールを扱うスポーツであるが、ボールを追う場面では競馬の先頭争いと同じような表現が見られ、順位型スポーツとしての特徴も備えている。このようなゲームの特性が、用いるべき言い回しや情報の取捨選択の戦略に影響している。また、いずれのスポーツにおいても、過去の名試合などの知識が重要であるとされており、聞き手の知識や期待・予測を前提としたナレーションが望まれている。

今後は、これらの知見を踏まえて、音声対話において空間的な状況の大局的な理解や説明を行うための具体的な方法について検討する予定である。

## 謝 辞

本研究の一部は、科研費特定研究「情報福祉の基礎」計画研究班「視覚障害者の聴覚認知の解明と音声対話への利用」(課題番号16091210, 略称: Kiki班)の成果である。安村通晃(慶應義塾大学教授)、小田浩一(東京女子大学教授)、梅垣正宏氏(電気通信大学)、インタビューに協力して下さったフリーアナウンサーの渡辺哲夫氏、各研究室の学生および特定研究のメンバーの方々に感謝する。また、本稿執筆にあたって(株)NASAのラジオディレクター川崎隆章氏から多くの助言を得た。

## 文 献

- [1] 渡辺隆行, 安村通晃, 小田浩一, 西本卓也: “視覚障害者の聴覚認知の解明と音声対話への利用に向けて,” 電子情報通信学会技術報告, WIT2004-74, pp.7-12, Mar 2005.
- [2] 西本 卓也, 小川 佳奈子, 渡辺 隆行: “対面朗読者と視覚障害者の対話の分析,” 電子情報通信学会技術報告, WIT2005-75, pp.7-12, Mar 2006.
- [3] Joel Snyder: “Audio Description: The Visual Made Verbal,” CSUN Conference 2006, Los Angeles, Mar 2006.
- [4] 全国視覚障害者情報提供施設協会: 音訳マニュアル 音訳・調査編, 大活字, 2001.
- [5] テレビ朝日アナウンス部: アナウンサーの話し方教室, 初版, 角川書店, 2003.
- [6] TBSアナウンス部(編): アナウンス教本, 第1版, TBSサービス, 2002.
- [7] ラジオDEパンチ Vol.2, 白夜ムック 215, 白夜書房, 2006.