

判定者について： 審判と判定テクノロジーをめぐる社会学的考察

柏 原 全 孝

On Officials : Sociological thoughts on officials and
judgement technology

Masataka KASHIHARA

要 約

スポーツにおいてしばしば誤審が問題となってきた。各競技団体は審判の数を増やす等の誤審対策をしてきたが、最近ではテクノロジーを応用することで誤審対策をすることが増えている。ビデオ判定はその先駆けであり、多くの競技や団体で採用されているが、テニスはビデオ映像をデータ処理するより先進的なテクノロジーであるホークアイ審判補助システムを2006年のツアーから導入している。これは事実上、審判に代わって判定するシステムであり、ホークアイの導入はテニスの競技としてのあり方を変えつつある。テクノロジーの利用の仕方は競技団体ごとに差異があり、もっとも早くにビデオ判定を導入した大相撲と、最近にビデオ判定を導入した柔道では、同じ格闘技ではあってもその運用に大きな違いが生まれている。

判定の公正性を追求し、誤審を排除しようとする動きの背後には、経済効果の高い大きな大会を中心にスケジュール編成されている現在のスポーツ界の商業主義と、プレイを勝敗の結果から物語化してゆく勝敗原理主義が潜んでいる。

キーワード：審判、誤審、ホークアイ審判補助システム、テニス、大相撲、ビデオ判定

1. はじめに

2014年FIFAワールドカップブラジル大会の開幕戦、主審を務めた西村雄一はホスト国ブラジルに有利な判定をしたとして誤審騒動に巻き込まれた。試合後、対戦相手のクロアチアのコーチから特に強い批判的な言葉が聞かれたが、この種の審判批判は珍しいことではない。サッカーには、オフサイドではなかった、反則が見逃された、ゴールだった等々、定番の審判批判の言葉があることをわれわれは知っている。

サッカーに限らず、スポーツのさまざまな場面で誤審との言葉が聞かれてきた。柔道では、技判定をめぐるしばしば誤審が指摘されてきたし、採点競技で採点結果に疑義が生じるのもよくある。また、地元有利な判定に皮肉を込めてホームタウンディビジョンという名前が与えられているのも、誤審が話題に昇る頻度を物語っている。誤審とそれに付随する騒動はスポーツに遍在していると言ってもいい現象である。以下では、誤審にまつわる現象を検討するとともに、誤審を通じて浮かび上がる現代スポーツのあり方について考察していく。

2. 誤審の定型

誤審には大きく2つのパターンがある¹。一つは、微妙な判定を巡る誤審である。球技や格闘技で誤審騒動として多いのはこのパターンである。たとえば、柔道の技判定、野球のストライク判定、アウト判定、ホームラン判定、サッカーのゴール判定、オフサイド判定、反則判定、さらにテニスのライン判定などといった具合である。これらはいずれも一瞬の出来事を捉えて審判が即座に判定を下さなければならない場面であり、そのプレイの一瞬だけが判定材料となる。もちろん、審判たちもこうした場面が起こりうることを知っており、そのためにレフェリング技術のトレーニングを重ねて試合に臨んでいる。それでも、微妙な判定の場面は避けがたく発生し、誤審という言葉を引き寄せてしまう。

もう一つは、採点競技における誤審である。ある選手よりも別の選手のパフォーマンスの方が上回っているように見えながら、審判の採点ではそれが反映されないとか、失敗が目についたのでもっと低い点のはずなのにそうではないなどといった場合に指摘される誤審である。フィギュアスケートのような人気の高い採点競技でしばしば大きな大会の際に誤審騒動が起きるし、プロアマ問わずボクシングの判定勝負でも誤審騒動が起きがちである。

ただし、騒動が起きているからといって本当に誤審であるかどうかの判断は、なかなか難しい。競技団体が誤審を認める場合もあるが、冒頭に引いた西村主審の場合、FIFAは西村主審の判定を擁護しており、誤審との見解は示されていない²。判定は、相応のトレーニングと経験を有する選抜された審判たちによって行われており、他方、誤審だと主張する選手やコーチ、さらにメ

ディアや観客、視聴者の多くは審判のトレーニング経験を持たない。この種の誤審騒動では実際に誤審でなくても、感情的に騒動へと発展してしまうのだ。

いずれにしても誤審騒動の中心にはいつも審判がいる。誤審は審判の判定によって生じるので、当然のように思えるが、果たしてわれわれは審判について何を知っているだろうか。

3. 審判という存在

審判とスポーツの関係について、われわれは不可分のものとして暗黙のうちに認めている。ルールがなければスポーツは成り立たない。スポーツの場にルールを適用するのが審判だ。だから、われわれは、競技する場合でも観戦する場合でもその存在を自然に受け入れている。しかし、世界でもっとも普及した人気スポーツであり、近代スポーツのモデル競技の一つでもあるサッカーがその最初のFAルール（1863年）において、「アンパイアやレフリーについてほんの一欠片の言及すらしていない」ことはあまり知られていない（Thomson 1998：23）。サッカーで、審判が「主体的に判定を下すようになったのは19世紀末のこと」であり、ピッチ内に入るようにルール改正がなされたのは1891年であった（藤井 2010：14）。じつに30年近く、審判不在のサッカーが行われていたのである。

厳密に言えば、試合の進行のために審判的な存在がFAルール制定以前もいるにはいた。たとえば、パブリックスクールでのフットボールでは、しばしばアンパイアが両チームから選出され、ボールがラインを超えたかどうか、反則が行われていないかの判断をしていた。さらに、2人のアンパイアの判断を調停する第三者としてのレフリーもいた。このスタイルのフットボールでは、判定をするのは両チームの代表としてアンパイアを務めている2人である。立場上中立なレフリーはアペールがあった場合に判断をするだけで、「主体的に判定を下す」ことはなかった。アンパイアの立場を考えると、事実上判定とその責任はプレイヤー自身が引き受けていた（当事者主義）といえるだろう（cf. 藤井 2010：15, 18）。

このように初期のサッカーやそれに先立つフットボールにおいて、アンパイアやレフリーはわれわれが審判という言葉で名指すような内実を持っていなかったのである。それでもフットボールやサッカーがプレイされていた。想像しにくいことだが、当時の主たるプレイヤーだったジェントルマンたちにとって、審判の存在は不可欠ではなかったのだ。彼らは審判がいなくとも、スポーツをプレイすることができると考えていたし、実際、プレイされていたのである。つまり、遡って考えれば、スポーツをする上で審判などなくても良かったのであり、その意味で、審判の存在はスポーツにとって「余分」なのである。しかし、ある時期からその余分の存在が要請された。藤井（2010）によれば、サッカーにおいて審判が必要になった背景は、プレースタイルの変化による微妙な判定場面の増加、普及にともなう判定基準の統一の必要性、そして何よりも興行化にともなう観客を納得させる判定の必要性、の3点であった（藤井 2010：19）。とはいえ、

レイヤー以外の存在をピッチ内に常駐させるのは簡単ではない。それなりの存在理由が与えられなければならない。それが審判にだけ与えられた特別な力である。具体的に見ていこう。

サッカーの場合、競技規則第5条主審の項の冒頭には、「各試合は、任命された試合に関して競技規則を施行する一切の権限を持つ主審によってコントロールされる」とあり、主審が当該の試合に対して圧倒的な力の所有者であることが明記されている。起源を同じくするラグビーも同様に、「レフリーは、試合中においては唯一の事実判定者であり、競技規則の判定者である」（ラグビー競技規則第6条マッチオフィシャル）として、やはり、無二の力の所有者と明記している。その他、多くの競技で審判たちに特別な力があることが明記されているが、その力は審判という余分を、競技の場に存在させるための根拠である。だから審判の下す判定には「最終的」という地位が与えられる³。これらの意味するところは、審判がその存在自体で競技規則を体現しているということである。競技規則は審判の身体を通じて競技の場に具現する（ルールの身体としての審判）。だから、多くの競技で審判はどのプレイヤーとも似ていない特別な服装をして、競技空間に現れる。

とはいえ、審判たちの余分としての側面は、彼／彼女らの纏うルールの身体によって覆い尽くされるわけではない。審判の生身の身体そのものが競技空間に余分として表れ出てしまう。よく知られていることだが、審判の生身の身体は競技空間において石ころと同じである。審判にボールが当たったところで、試合は止まらない。それはただの石ころに偶然当たっただけなのだ。特別な力を行使するルールの身体と石ころ同然の生身の身体。この身体の二重性は、つまり、審判の身体が有する二重性である。この二重の身体におけるギャップが誤審の源泉になる。オフサイドかどうかの判定、アウトセーフの判定等々を完全に見届けることは、生身の身体では不可能である。必然的に微妙な判定が生じ、誤審との疑惑を呼ぶ。

ところで、誤審が問題になるのは、プレイヤーが誤審がなければ受け取ったはずの結果（勝敗、個人記録等）を受け取れないこと、つまり、プレイと受け取る結果との間にアンフェアな配分が発生するせいである⁴。初期サッカーのように、当事者主義が中心ならば、原理上は双方のチームから選出されたアンパイアを通じてプレイヤーが平等にルールの身体を分有するため、プレイヤーがアンフェアな結果を受け取るような誤審は発生しにくい⁵。しかし、当事者主義も過去のものとなり、あらゆる競技は二重の身体を持つ中立的第三者たる審判によって進行されるようになる。興味深いことに、誤審騒動は審判が導入されたことによって逆に頻発するようになった。「観衆は判定に不満を感じると、容赦ない批判の声を浴びせかけ、物をグラウンドに投げ込み、ピッチやロッカー・ルームに乱入するなど、レフリーを攻撃対象とした」（藤井 2010：20）。審判がルールの身体を纏ってピッチ内に現れたことによって、判定をめぐる問題が審判個人に対して問われるようになったのである。このことは、二重性を帯びた身体と有する者としての審判を置く限り、誤審騒動が必然的に生じてしまうことを示している。これに対し、結果のフェアネスの点からも、またレフリー制度を維持していくためにも、多くの競技団体はおよそ2つの方法で誤審騒動に対

処しようとしている。一つは、審判の複数化である。つまり、主審とそれを補佐する副審たちによって審判団が構成され、複数の身体で一つのルールの身体を担うというものである。プレイが高度化し、試合が複雑化すればするほど審判団は増える⁶。そしてもう一つ、審判の補佐としてのテクノロジー利用である。具体的には、主に、試合場面を記録したカメラの映像を判定に取り入れる方法である。カメラを判定に利用することを巡ってはスポーツのあり方に関わる重大な論点が含まれる。以下で検討してゆくとしよう。

4. ビデオ判定と大相撲

カメラが判定の手段として利用されるようになったのはそれほど最近のことではない。オリンピックでは、1948年ロンドンオリンピックの陸上競技男子100メートルで着順判定の補助として利用されたのが最初とされている（安達・石黒 1994：43）。スリットカメラを利用した着順判定は、日本でも同時期から公営ギャンブル等で利用されているし、1958年には東京で開催されたアジア競技大会で採用されている。これら高速でゴールするレース形式の競技においては、映像化され測定された結果がそのまま着順や記録となる。そのため、精度の高い測定を得るために、カメラのみならず時計などのテクノロジーが早くから応用されてきた。他方、球技や格闘技といった対戦形式で行われる競技へのカメラの導入は遅い。これらの競技では測定とは異なる仕方ですなわち、トレーニングと経験を積んだ審判たちに依存する形で判定が行われる範囲が広くあるためだ。

このように、機械的判定がそのまま利用可能なレース形式の競技とそれ以外の競技とで判定へのカメラ利用は大きな差があった。問題の場面を繰り返し見たり、スローで見たりすることで多くの競技の多様な場面で誤審の抑制が期待されるが、映像を確認する時間が競技進行の妨げになりかねない。そのため、多くの競技はカメラ利用に消極的であった。その中で、他の競技に先駆けてカメラ映像を勝負判定に利用したのが大相撲である⁷。大相撲がビデオ判定を導入したのは1969年である。レース形式以外の競技ではおそらくもっとも早い。プロスポーツで最も早期に導入したNFLの1986年と比べてもかなり早い⁸。

大相撲では行司の勝負判定に物言いがつくと、審判委員たちによる協議が行われる。この協議による中断は、僅差の勝負を喜ぶファンたちに受容されてきた。大相撲にビデオ判定が導入された経緯、すなわち、連勝記録を伸ばしていた横綱大鵬の一番で起きた大鵬の負け判定が「世紀の大誤審」として大騒動になったことがきっかけだったということを考えれば、ファンが導入を後押しした面もあるだろう。だが早期導入の何よりも大きな要因は、そもそも大相撲自体が勝負判定に独特の敏感さを持っていたことである。

大相撲は番付という独自のランキングを用い、それによって待遇が決まるという特殊性を持っている⁹。その番付の上下移動を生む勝負判定は力士たちにとって単なる勝ち負け以上の価

値を持つ。引分制度、預かり制度が原則としてなくなり、本場所が奇数日で行われて必ず勝ち越し負け越しが生じる仕組みが整った大正期以降、大相撲は勝負判定に以前にもまして敏感になった。このような勝負判定への敏感さは、江戸時代にまで遡る。

新田一郎によれば、18世紀末頃までに「勸進大相撲の興行が、毎場所安定した顔触れで、すぐれた技量を誇る専門力士たちの角逐がくりひろげられる」ようになった（新田 2010：228）。すると、そのぶんだけいっそう、力士たちの抱え主たる大名側も勝負へのこだわりを強くした。「抱え力士同士の対戦ともなれば、双方の藩の面子もからみ、意に沿わぬ判定に対しては「以後我が藩の力士を貸し出すことまかりならぬ」という切り札をチラつかせながらの横車が、しばしば通っていた」という状況があった。大相撲はすでに江戸時代から誤審騒動を抱えていたのである¹⁰。勝敗は力士以外にも含めた利害に関係するものであったため、勝負判定の中立性も含めた勝負判定の厳密さが強く求められたわけである。ちょうどこの時期、天明年間（18世紀末）に現在の勝負審判の源流である中改という役職がおかれるようになった（金指基 2011：251）。中改は今の審判委員と同様の役割を持ち、土俵周りの四本柱の前で勝負を見守り、行司の軍配に疑義が生じた場合は物言いをつけて合議した。大相撲が安定的な興行になっていくなかで、このような中改が置かれるようになったのは偶然ではない。それまで勝負判定の責任は行司のみが担っていたが、中改の導入は行司の誤審の是正とともに勝負判定に対する組織的集团的責任の分有のためであった¹¹。4人の中改が勝負を見守ることによって、勝負を公正に判定する姿勢を示すことができる。また併せて、勝負判定を組織的に行う形を整えることには外部の介入を抑制する側面もある。

大相撲のユニークさの一つは、近代スポーツがその形を整えていく歴史的過程とはまったく無縁に、むしろ伝統的要素や宗教的要素を積極的に資源として活用する点では近代スポーツとは正反対の方向へ進んでいるように見えながら、それにもかかわらず、根幹的なところで近代スポーツを先取りしている点にある。誤審防止の重要対策である審判の複数化がすでに江戸時代に実施されていたことは特筆されるべきである。大相撲が勸進大相撲としてはじめから興行であったことはもちろん大きい。サッカーが興行化したことで審判制度を変更させたように、大相撲ははじめから興行であることによって審判制度変更に対する寛容さを持っていたのである。その伝統的な寛容さが、ビデオ判定の導入時期の早さと導入決定までの速さでも発揮された。

その後、1986年のNFLをはじめ、すべてのプレイ場面ではないにせよ、ビデオ判定を取り入れる競技団体が徐々に増えた。これらビデオ判定の方法は、基本的に一つの仕組みで共通している。つまり、判定に対する異議のアピールにもとづき、審判が映像を確認し、判断をする。判断主体は審判であることに変わりはなく、映像は審判のより精密な判断材料である。しかし、このあり方はホークアイ審判補助システム（以下、ホークアイ）の登場によって大きく変化することになった。

5. ホークアイとテニス

ホークアイは、イギリスのホークアイイノベーションズ社が開発した技術で2006年の全米オープンから採用され、サッカーでも2012年にFIFAがゴールラインテクノロジーとしてゴール判定に採用することを決定した¹²。このホークアイは、単に誤審防止にとどまらず、それ以上の意味ないし可能性を内包している技術である。詳しく見ていこう。

テニスのツアーでの運用を見ておきたい¹³。テニスの場合はコート周辺に配置された10台のカメラの映像を用いてボールの軌跡を計算によって割り出す。プレイヤーは、ライン判定に異議がある場合に1セットあたり3回まで異議を申し立てる（＝チャレンジ）ことができる。チャレンジした場合、映像は場内のスクリーンに描き出される。チャレンジの映像は、審判のみならず、プレイヤー、観客が同時に見ることになる。ジャーナリストの本田雅一は「スポーツ観戦を変えつつある『ホークアイ審判補助システム』」と題された記事の中で、次のように書いている。「ホークアイ審判補助システムの導入されているコートに足を踏み入れると、自分が知っているテニスの試合とは違う雰囲気を感じた。微妙なライン判定に選手が顔をしかめると、観客は期待を込めた手拍子を始める。観客全員が”チャレンジ”の声を待っているのだ」（本田 2012：88-89）。チャレンジの結果はコートの周辺に置かれたスクリーンに映し出される。このスクリーンにより、チャレンジの結果を観客も同時に知ること、ホークアイは観客を試合の中に巻き込む機能を果たしている。だから、微妙なライン判定に対して観客はチャレンジのコールを期待するのだ。この観客も含めた同時性がこれまでのビデオ判定とホークアイの間にある2つの重要な差異のうちの一つである。

そして、もう一つの重要な差異が、映像の加工にある。ビデオ判定ではカメラがとらえた映像が録画再生される。そこには目に見えていた（はずの）映像が目に見えていた（はずの）まま映し出される。スロー再生や拡大再生はその映像を見る審判の判断のなかで行われるが、カメラのレンズがとらえた映像がそのまま映し出されることに変わらない。しかし、ホークアイは全く異なる。それはコンピュータによる軌道計算と加工が創りだした映像である。そのようには見えていないはずの角度から、そのようには見えていなかったCGアニメ映像が映し出される。すなわち、理想化されたボールの軌跡が描き出され、ボールのバウンドしたポイントをクローズアップして見せるという一連の演出が施された映像である¹⁴。そして、最後にクローズアップされた場面には、「in」「out」の表示がある。これを、審判、プレイヤー、観客が同時に見るのである。ここでは審判が判定を下しているのではない。ホークアイが判定を下している。インかアウトかはホークアイが判断して表示する。つまり、ホークアイの映像は判断材料などではなく、「正答」そのものなのである¹⁵。だから、これはライン判定自体をホークアイに委ねているのと同じであり、この時、審判はプレイヤー、観客の前で自身の判定の答え合わせをさせられているのに等しい。

その意味で、審判の判定に対する異議がチャレンジと名付けられたのはまったく正しいネーミングである。審判の判定がホークアイによる答え合わせという試練にさらされるのだから。

かつて、W・ベンヤミンは『写真小史』の中で「カメラに語りかける自然は、肉眼に語りかける自然と当然異なる。(略)人間によって意識を織りこまれた空間の代わりに、無意識が織りこまれた空間が立ち現れるのである」と書いた(ベンヤミン 1931=1995:558-559)。ビデオ判定の映像は程度の差こそあれ、「無意識が織りこまれた空間」であるだろう。ビデオ判定の映像を見る審判たちは、自分たちの意識が取り逃がした無意識の欠片を見出して判定を変更するかもしれない。しかし、ホークアイは違う。コンピュータによって見やすく加工され、わざわざインカアウトかの表示まで追加された映像は、無意識が織りこまれた空間であったはずの映像がコンピュータによって加工されることで絶対的な「正解」に変貌した仮想現実アニメであり、そこには一欠片の無意識も残されていない。

以上から、転倒した二つの事態をホークアイは同時に作り出していることがわかる。第一の転倒は、観客の期待の転倒である。チャレンジがコールされた時、観客が期待しているのが、審判がホークアイという全能によってその座をおびやかされる場面を目撃することである。テニスを見に来ていたはずの観客は誤審をした審判がいわば公開処刑される瞬間に向けて「手拍子」する。そして、もう一つの転倒は、コンピュータによってほどよく演出付きで加工されたアニメーション映像とそれが示す判定を、誰もボールのバウンド地点を確認しないまま事実と信じて受け入れるという転倒である。

これらの転倒は、ホークアイを信奉する人びと、それによって誤審がなくなると期待する人びとにとって転倒どころか自然なことである。二つの転倒を自然として受容することで成り立つのが、誤審なきスポーツ世界への欲望であり、その欲望を善とする良識なのである。これら誤審なきスポーツ世界を欲望する人びとは、無邪気にホークアイを歓迎する手拍子をしながら、審判が否定されることを同時に欲している。審判からルールの身体が引き剥がされて一つの生身の身体になる瞬間を、ルールの身体がホークアイに乗り移る瞬間を欲しているのだ。この瞬間をくぐり抜けた先にあるものを、われわれがいまスポーツと呼んでいるものと同じものと言えるのだろうか。

6. ホークアイのためのゲーム

ホークアイが招き寄せた事態は、スポーツに訪れる可能性の未来の一つを先取りしている。ラインとボールの関係が勝敗を決するテニス、つまり、インカアウトかをポイント化して勝敗を決するテニスにおいて、もっとも正確にそれを判定し続けるのは人間の審判ではなく、機械のホークアイかもしれない。すべての判定をホークアイに委ねることがテニスにおける誤審防止のもっとも確実な方法ということになるだろう。だが、今はまだテニスの審判席にはホークアイの技術者で

はなく、審判が座っている。その上、プレイヤーがチャレンジをコールできるのは1セットあたり3回までとされ、ホークアイの出番が制限されている。誤審をなくすためのシステムがホークアイであるにもかかわらず、回数が制限されているのは3回のチャレンジが失敗した後に起きる誤審を排除できない。誤審をなくすべきという良識からすればこの制限は不合理である。ホークアイ導入を推進したはずの良識はなぜこのような制限をつけたままにしているのだろうか。ここにあるのはそれほど簡単な、または、楽観的な事態ではない。

回数制限のルールは、前述の審判にとっての試練だけではなく、プレイヤーにとっての試練にもなっている。プレイヤーが持っている1セットあたり3回のチャレンジの権利は、チャレンジが成功した場合は減らない。すなわち、ホークアイの答え合わせで審判に勝った場合は減らない。逆に、審判が勝った場合、すなわち、プレイヤーの判断が誤りで、審判の判定が正しかった場合に減る。要するに、回数制限のルールは、ホークアイという全能が見守る前で、審判対プレイヤーというもう一つ別のゲームを作り出しているのだ。そのゲームで争われるのはテニスのポイントよりもむしろ、ホークアイが出現する回数である。したがって、ホークアイとともにプレイされるテニスの試合では、プレイヤーは本人の意志がどうであれホークアイにライン判定を委ねたいと欲望する者としてコートに立つ。他方、審判はホークアイにその座を譲るまいと居座る頑迷な人物として審判席に座ることになる。そして、観客は頑迷な審判が全能のホークアイの示す正答によって断罪されることを祈りながら、プレイヤーがチャレンジをコールする瞬間を待つ者になる。チャレンジがコールされた時、誰もがホークアイが降臨する大スクリーンに目を移す。そして、ホークアイの啓示「in/out」を待つのだ。

ATPツアーランキング1位連続在位記録を更新するなかでホークアイ導入を経験したロジャー・フェデラーは次のように語っている。「ホークアイなしの何が良かったかというと、プレイヤーがもっとアンパイアに挑んでいたってことだ。以前は、アンパイアはコート内のことを熟知していなければいけなかった。いまではアンパイアに食って掛かることにエネルギーを費やすようなことはなくなってしまった」¹⁶。フェデラーの懐古的な嘆きはただのノスタルジーではない。かつて、プレイヤーが審判に異議を表明するときは、自分自身のポイントのため、自分自身のプレイのためであった。いまではそれが、ホークアイの出番を守るためになっている。もちろん、プレイヤーの主観的には、チャレンジのコールは自分のポイントのためであるが、チャレンジをコールするとき、前述したもう一つのゲームが進行するのだ。チャレンジが成功したときプレイヤーがいくばくかの安堵や喜びを味わっているとしたら、その中身は自分のポイントとプレイを守ることができたこととともに、チャレンジ回数が減らなかったことも含まれているのだ。フェデラーの嘆きは、テニスそのもの、テニスをプレイすることの本質的な部分にホークアイが食い込んでしまっていることに対するものである。

それにしてもなぜ、ホークアイの出番は制限されているのだろうか。ホークアイが無制限になれば、ホークアイ導入を推進した「良識」が渴望するはずの誤審なきテニスが実現するというの

に。試合が遅延するからだろうか。そうではない。数秒で表示されるホークアイなら遅延などたかが知れている。では、回数制限の理由とは何か。答えはすでに論じたことのうちにある。プレイヤーと審判の間にホークアイを巡るゲームを創りだすためである。もちろん、これはホークアイというシステムそのものの欲望である。ホークアイはそれ自身が欲されることを欲望する。ホークアイは審判の座を奪うことを目指しているわけではないのである。「ホークアイはもともと判定補助だけでなく、ボールや人の動きを追いかけ、統計化して戦略シミュレーションを行ったり」することがその本質的な能力であり、「テレビや現地試合会場で観戦しているファンに向け、これらをインターネット経由で提供」することへと向かっている（本田 2012：89）。これをホークアイノベーションズ社CEOポール・ホーキンスは「IT化された観戦システム」と呼んでいる。ホークアイはスポーツの見え方（見せ方）そのものを新たに創出する技術なのである。かつて、テレビがさまざまな競技団体にルール変更を迫り、スポーツの見え方（見せ方）をテレビ向けにチューニングしていったことが想起されるだろう。そして、テレビがビデオ判定をスポーツに持ち込むのに重要な役割を果たしたことも併せて想起しておかねばならない。実際、大相撲がビデオ判定を導入するきっかけとなった一番では、放映していたNHKが映像の提供を申し出ていたし、その後のビデオ判定で使用される映像はNHKのものである¹⁷。

かつてテレビがスポーツ観戦の中心を占めるようになる過程で、スポーツのありようを変化させたように、ホークアイはスポーツの見え方（見せ方）を一新することを目指している。テレビが、運動を映し出す装置であることにおいてスポーツとの関係を深めたのに対し、運動を記録し、計算と加工を施すホークアイは運動そのものを見えなくさせる。「ウィンブルドン選手権の中継でも使われた打点やボールの軌跡を追いながら、各選手の特徴や調子について解説する」といった使い方がホークアイによる「IT化された観戦システム」である（本田 2012：90）。素晴らしいショットの応酬がもたらす興奮は、テニスの運動の顕現がもたらす興奮であるが、ホークアイにとってそのような場面も試合開始の最初のゲームも、マッチポイントのプレイも「各選手の特徴や調子について解説する」ための資源と化す。スポーツはホークアイのための素材を提供するものになり、ホークアイの奉仕者になる。このことと、ホークアイがプレイヤーと審判の間で奪い合われることとは根本的に通じている。プレイヤーが自分のポイントのためにチャレンジをコールしても、その意図とは関係なく、ホークアイのためにコールしていることになるのだから。

7. 運動と痕跡を見る

すでにテニスのツアーにしっかり食い込んでいるホークアイだが、グランドスラムのなかで唯一クレイコートで行われる全仏オープンでは声がかからない。クレイコートではボールの痕跡がコート上に残り、それをプレイヤーも審判も確認することができるからである。プレイは、確かにそのものの痕跡として、土の上であれ感光材にであれ、加工されることなく写し取られており、

写し取られた事象はそのものとして存在していたと見なされる。つまり、コートの痕跡の事実としての地位にホークアイのCGアニメ映像的事実は勝てない。このことが持つ意味はそれなりに重要である。なぜなら、コート上に残されたボールの痕跡に事実の地位を与える振る舞いは、感光材に残された光の痕跡に事実の地位を与える振る舞いと通底しているからだ。つまり、両者に技術的な隔たりがあるとしても、ビデオ判定をすることとコート上のボールの痕跡を確認することとは連続的である¹⁸。

このことは大相撲のビデオ判定導入の早さとも関係している。大相撲では土俵の勝負俵周辺には土俵自体を作る土とは別に砂があり（蛇の目）、そこに残された力士の足あとが判定材料に利用されてきた経緯がある。大相撲は以前から痕跡を残させ、それを勝負判定に利用してきたのだ。ビデオ判定導入の準備は、大相撲の側ではすでに出来ていたということである¹⁹。

コートであれ土俵であれ、またその他のフィールドであれ、痕跡を判定に利用すること事態は各競技のそれぞれの場面で発生してきた²⁰。審判はそれを確認して、必要な場合は判定を変更してきた。重要な点は、あくまでも痕跡を確認し判定をするのは審判であるという点だ。たとえば、柔道ではビデオ判定が取り入れられているが、ビデオを見ているのは審判ではなく Jury である。その結果、審判と Jury の関係が変容し、混乱していることがロンドンオリンピックで審判を務めた大迫明伸によって語られている。「Jury の意見があっても最終ジャッジは 3 人の審判員の合議で下すというのがルールだったんです。ところが、徐々に Jury の権限が強くなって、今では主審にインカムを付けさせ、GDS (グランドスラム…引用者注) でも世界大会でも「有効」が「あった」とか「ない」とか「指導を出せ」とか、審判の領域に口を挟むようになってきた」(大迫明伸 2012: 26)。Jury が審判の領域を侵食するようになり、かつ、そのことが修正されないのは、Jury がビデオ映像を見ていることが根拠になっている。大迫は先の引用に続いて、Jury の口から「何回もビデオを確認しているのだからわれわれの方が正しい」と聞いた話を伝えている。ビデオ映像がホークアイのように「正答」の地位を持つことによって Jury の力が過剰になり、それが審判から審判の地位を奪ってしまった²¹。ロンドンオリンピックでの混乱から規定変更され、「IJF Jury は、誤りを訂正する必要がある時にだけ介入する。審判員の判定に対して、IJF Jury によって介入、そして変更される場合は、例外的な事情の時に限る。IJF Jury は、彼らが必要だと思われるときに限り介入をする」(国際柔道連盟試合審判規定 (2014-2016)) と、介入を限定することが明記された。しかし、介入の判断主体は Jury であって、審判ではない。文言の上では限定されても、有名無実化する可能性を否定できない。一方、ビデオ判定の歴史が最も長い大相撲では、ビデオを見る審判委員はいるが、彼は協議に加わらない。彼はビデオ映像を見た自分の判断を伝えることはできるが、優先されるのは土俵にもっとも近いところで見ている審判委員たちの判断である。だから、柔道とは違い、大相撲はビデオに「正答」としての地位を与えていない。

現場の目が優先されるのは大相撲以外の競技にも見られる。2002年からビデオ判定を一部のプ

レイに導入したNBAは徐々にその適用範囲を広げ、2014-15シーズンからリプレイセンターを設置して映像を集中的に管理する仕組みを開始した。判定に異議のあった場合、リプレイセンターから映像が送られる。しかし、それを見て判定するのはコートにいる審判である（NBA Instant Replay Situations & Procedures 2014-15）。リプレイセンターではない。しかも、元の判定を覆すには「明白かつ決定的な視覚的証拠」が必要であるとされ、そうではないすべての場合に審判の最初の判定が優先される。つまり、ビデオでは判定が間違っているように見える、という程度では判定は覆らない。柔道のようにビデオに「正答」の地位が与えられていれば、「ように見える」は十分な根拠になってしまうだろう。

IJF（国際柔道連盟）は技判定や反則判定をめぐる誤審騒動を経験してきた。それだけに、「正確な判定」への願いは他の競技以上に強いのかも知れない。だが、その願いはホークアイがテニスに変質をもたらしたように、柔道そのものを変質させかねない。すでに、テニスの審判がその地位をホークアイに脅かされているように、審判の地位はビデオを携えたジュリーに脅かされている。

8. 誤審の背後にあるもの

さて、誤審が問題とされるのはそれが結果のフェアネスを侵害するからであった。ホークアイがなかった頃のテニスについて言及するなかでフェデラーは、「有利なコールも不利なコールもあってキャリアを通じて考えれば、最終的には損得なくなると思う」と語っている²²。実際、多くのプレイヤーや元プレイヤーが似たようなことを口にしてきた。トッププレイヤーでなくとも、判定で得したこともあれば損をしたこともあるのが普通のスポーツ経験であろう。たしかに、競技キャリアを通して見ればそのように言えるかもしれない。だが、大誤審と呼ばれるような語り継がれる誤審があるのも事実である。それが大誤審であるのは、その試合が希少で注目度の高い試合であるからに他ならない。ワールドカップやオリンピックのような開催頻度の限られた大会で誤審騒動が起ると、それによって失われた「損」を埋め合わせるのは難しい。毎年グランドスラムが開催されるツアーが整備されたテニスだからこそ、フェデラーの言葉が生まれてくる。

このように考えると、誤審問題という審判に帰属するかのよう扱われてきた問題を別の角度から見るができる。つまり、誤審が誤審騒動としてその厄介の姿を見せるのは、希少な試合でのことなのだ。西村主審のPK判定が世界的な騒動になったのも、それがワールドカップの開幕戦だったからだ。注目度とともに希少なその一試合が、誤審とはいえない判定を世界的な誤審騒動にまで押し上げたのだ。その希少な試合に勝つか負けるか、その差があまりにも大きいことこそが誤審を作り上げているのである。つまり、誤審問題の根本に横たわりながら、その姿を見せず、代わりに審判を生け贄に差し出しているのは、希少性を利益に変える術を備えた商業主義と勝敗原理主義である。

9. むすびにかえて

テニスにおいて、ボールが1ミリだけラインにかかったか離れたかは、いくらフェデラーのような歴史的なプレイヤーでもコントロールできない。そこはプレイヤーにとっても偶然が支配する領域である。しかし、それでもホークアイはその1ミリの差をin/outと表示し、観客もそれを見て歓喜する²³。それにしても、その1ミリの差によって得られたポイントは本当にそのプレイヤーに帰属するものなのか。その偶然の差は、審判の判断に委ねるべき差ではないのか。ここに勝敗原理主義、勝ち負けをつけさせることへの過剰な傾きがある。意味を持たない差であっても、それに勝負の厳密さが持ち込まれる。その時、犠牲になるのは審判である。

誤審の責任は審判個人に背負わせるべきものではない。誤審はフェデラーの言うように、競技キャリアを通して考えると損得の差が生まれるようなものではない。その差が生まれるのは、特別な試合、特別な大会が用意され、それを中心に競技界全体が動くその構造のせいである。経済的なものから情動的なものまで含めて、その構造が生み出す恩恵をその世界の住人として受けている以上、誤審による不利な判定が自分に（または、自分の応援する側に）訪れる瞬間はあるのだ。それはリスクとして起こりうることではない。その世界にあらかじめ織りこまれたものである。スポーツには、どれほど優れたプレイヤーでも、その能力を越えた偶然に左右されることがある。屋外の競技なら自然現象が競技結果に影響を与えることも珍しいことではない。それも含めて偶然の領域がある。そうした偶然の領域は、プレイヤーのみならず、ルールの身体をその生身の身体で担う審判にも共有されている。誤審がスポーツの世界に織りこまれているというのはこういう意味である。競技水準の高度化のなかで、テクノロジーを判定に利用することはありうることであり、また避けるべきことでもない。だが、ルールの身体をテクノロジーに委ねること、審判が纏うべきルールの身体を審判以外の他の存在が分有することはまた別の話なのだ。

誤審をスポーツの中にある排除すべき悪ないし不純物としてのみ捉えて満足する良識とは距離を置かねばならない。誤審を除去しようとして、審判をホークアイの生贄にしてしまい、同時代の歴史的なプレイヤーを嘆かせることになったテニスの変質をわれわれは知っている。ビデオ映像が正しい答えを与えてくれると信じるジュリーが、柔道を畳の外に持ちだしたことも知っている。誤審は、スポーツのうち偶然が支配する領域で生まれるものである。誤審を意図する者はいないのに、それは起きるのだ。微妙な場面がどう判定されるか、審判は見たものを信じてコールするしかない。それがどちらに有利であろうとそれがスポーツである。早くからテクノロジーを利用しながらも、人が見た相撲の運動を優先することで誤審を手なづけてきた大相撲に学べることがあるだろう。

文献

- 安達光三・石黒実, 1994, 「スポーツ計時の歴史と役割」(『日本時計学会誌』第150号, pp.43-56)
- Benjamin, W., 1931, "Kleine Geschichte der Photographie" (=1995, 久保哲司訳「写真小史」、浅井健二郎編訳『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』, pp.551-581)
- 藤井翔太, 2010, 「近代イギリスにおけるフットボール審判員制度の歴史の変遷」(『スポーツ史研究』第23号, pp.13-26)
- 本田雅一, 2012, 「スポーツ観戦を変えつつある『ホークアイ審判補助システム』」(『月刊ニューメディア』2012年11月号, pp.88-90)
- 稲垣正浩, 2012, 「近代スポーツの終焉?」(日本記号学会編『叢書セミオトポス7 ひとはなぜ裁きたがるのか』 pp.139-153)
- 金指基, 2011, 『相撲大事典第三版』, 現代書館
- 柏原全孝, 2013, 「ガチンコと八百長: 大相撲のスポーツ社会学」(『追手門学院大学社会学部紀要』第7号, pp.1-16)
- McFee, G., Sport, 2004, Rules and Values: Philosophical investigations into the nature of sport, Routledge
- 根間弘海, 2010, 『大相撲行司の伝統と変化』, 専修大学出版局
- 新田一郎, 2010, 『相撲の歴史』, 講談社
- 大迫明伸, 2012, 「審判員として見たロンドンオリンピック」(『近代柔道』2012年10月号, pp.25-26)
- Thomson, G., 1998, The Man in Black: A History of The Football Referee, Prion, London

註

- 1 ここでは審判自身が意図的に行う誤審を含めない。これは、たとえば1988年ソウルオリンピックボクシングライトミドル級で起きた買収事件のように事後の調査で解明される場合を除き、買収等による意図的な誤審とそうでない誤審との区別が困難であることや、買収があっても誤審とされない場合もあることなどが主な理由である。後者の例が2002年ソルトレークシティオリンピックフィギュアスケートでのアイスダンスである。この時のスキャンダルで、ペアとアイスダンスにロシアとフランスの裏取引があったと言われたが、得点と順位の変更があったのはペアだけだった。アイスダンスでフランス組が金メダルとなったが、彼らの実際のパフォーマンスの出来が良かったため、それがパフォーマンス通りの結果なのか買収の結果なのかどうかかわからない (cf. McFee 2004: 98)。
- 2 この判定を巡るFIFAのプロサッカー委員長による発言についての記事はインターネット上に多数あるが、日本語ではgoal.comのワールドカップ特集記事内で見ることができる。
- 3 たとえば、サッカーでは「プレーに関する事実についての主審の決定は、得点となったかどうか、また試合結果を含め最終である」(競技規則第5条)、野球では「審判員の判断に基づく裁定は最終的なものである」(野球規則9.02)、など。
- 4 「競技者たちはちゃんと受け取るに値するものを受け取っただろうか」(Mcfee 2004: 87)。
- 5 ただし、実際には判定トラブルが発生していたはずで、そのため中立的の第三者としての審判が必要とされたことは言うまでもない。
- 6 たとえば、2002年のスキャンダルの後、ISUの新しいジャッジングシステムではそれまで7人だった審判の数が、技術審判と演技審判を併せて最大で12名まで増えている。
- 7 競技としての相撲には、プロである大相撲の他、アマチュアの相撲があるが、アマチュアではビデオ判定は必ずしも利用されていない。
- 8 NFLはその後1991年にビデオ判定を休止し、再導入したのは1999年である。
- 9 番付は現役時代のみならず、引退後にも現役時の最高位が肩書の一部となるほどである。番付のランキングとしての独自性については柏原(2013)を参照のこと。
- 10 サッカーが興行化していったことがレフリーの導入につながり、そして誤審騒動が頻発するようになって

たことからすれば、初めから興行として行われた大相撲は誤審騒動の可能性に晒され続けていたと考えられる。

- 11 「行司は常に正しいとは限らない。物言いをつけたくなる相撲もある。それを是正するために、「中改め」や「審判委員」制度が導入された」（根間 2010：231-232）。
- 12 サッカーでは、ホークアイとは別のゴールレフシステムも併せての採用決定であった。
- 13 テニスのツアー大会すべてでホークアイが導入されているわけではない。たとえば、後述のように、グランドスラムの一つ、全仏オープンでは採用されていない。
- 14 その演出には影まで付けられているが、果たして光源はどこなのだろうか。
- 15 審判の判定は最終的であるという審判システムの公理は、ここでは崩れている。だから、ホークアイのある大会の審判たちはルールの身体の一部をホークアイに奪われている。
- 16 tennis.com, 'Federer: Hawk-Eye detracts from sport', (2012年3月3日, Matt Cronin署名記事)。このフェデラーの発言は、プレイヤーにとって審判との対決もテニスの一部であったということだけを意味するのではない。審判がルールの身体を纏っていることを考えれば、プレイヤーが審判に挑むというのはテニスという競技そのものに挑むことを意味する。フェデラーは誤審など恐れることなく、ショットを打ち、テニスの運動へと自身を投げ出す。だから「目先のポイントを求める」ことなどしない。それはフェデラーにとってテニスのではない。「アンパイアに食って掛かる」のも「目先のポイントを求める」ためではない。審判に「コート内のことを熟知」させるためである。フェデラーにとって、コートが隔々までテニスの空間であるために審判は「コート内のことを熟知」した存在でなければならない。
- 17 動画を記録するのであれば、テレビを待たず、映画技術を利用することも可能であったはずだが、テレビ以前に判定に利用されたのは静止画の写真だけであった。陸上競技にカメラが利用されるようになった頃は、ハリウッド黄金期のまっただ中で映画は大衆娯楽の中心にあったのに。もちろん、フィルムを使う映画の場合は撮影から再生までに時間がかかり、現実的ではないという面は否めないが。
- 18 これら二つとホークアイは断絶している。ホークアイは映像そのものを見せるのではないからであり、かつ、それ自身が判定まで行うからである。
- 19 ここでもまたわれわれは大相撲が近代スポーツを先取りしていたことを驚きとともに知る。
- 20 野球で身体をかすめたボールをデッドボールとアピールする打者の身体の痕跡もこれに含められる。
- 21 ジュリーは審判員の評価や編成に権限を持っているため、もともとジュリーは審判に対して優位である。
- 22 tennis.com 前掲記事。
- 23 しかも1ミリの差が事実だったかどうかを確認することなくゲームは進行する。判定の微細化に関する問題については稲垣（2012）を参照のこと。