

サッカーとテレビの「詩学」 —— ボールの行方／Replay をめぐる考察 ——¹⁾

山崎 隆広

要旨

How do the advanced technologies of television represent sports? How do first-class athletes, with their advanced techniques, behave when they encounter the evolution of technologies? The main focus of this paper will be the 2006 FIFA World Cup Final: the last game for France's Zinedine Zidane. It is in this media text that we can discover some suggestive media-technological phenomena such as *narratives*, *events*, *time* and *memory*. The resulting analysis found that both football players and television seemingly represented similar desires, that is, the poetic desires for mimesis.

キーワード：テレビ記号，技術，詩学，物語，悲劇，記憶，模倣(ミメシス)

0. はじめに

テレビはいかにスポーツを表象するのか。本稿は、いまやわれわれの生活のすみずみにまでしみこんだ〈テレビの記号〉²⁾について、2006年FIFAワールドカップ決勝戦を資料体にして考察を重ねていく試みである。世界で最も競技人口が多いといわれるサッカーというスポーツの、なかでもその頂点を極めるイベントともいえるワールドカップ決勝戦のテレビ中継³⁾を見ていくことによって、実際にフィールドで争う選手、その姿を表象するテレビ、そしてそれを観るわれわれ視聴者の三者間に生起するテレビ記号の実体を分析していきたいと考える。

2006年FIFAワールドカップ決勝戦を研究のコーパスに選んだわたしは、さらにこのテレビ中継のなかに立ち現われるReplay——それはテレビ表象の〈技術〉を最も端的に象徴する機能であろう——に分析の焦点を当てていくことにする。集計の結果、この試合の中でReplayは計74回、時間にすると784秒にわたって登場することが分かったが⁴⁾、以降の分析の道標とするために、下記のような問いを設定しておく。

- 1) サッカーの中継において、時間はどう流れていくのか。現実のスタジアムで流れている時間とテレビ中継で流れている時間は、どのように異なるのか。
- 2) スポーツ中継において、Replay(再現)はなぜ必要とされるのか。

3) サッカーをはじめ、すべての球技においては、ゲームの勝敗は「誰が最終的にボールを支配したか」によって決定される。よって、それを中継するテレビもまた、ボールの行方によって行為を規定されていくが、そのような制約のもと構成されるカメラの動きは、どのように視聴者の記憶を構成していくのか。

仮説は二つある。ひとつは「スポーツ中継のReplayは〈物語〉の発生を手助けする」のではないかということ。もうひとつは「ボールの行方を追うという球技中継の方法もまた〈物語〉⁵⁾を構成していく」のではないかということだ。

サッカーというスポーツやそれを中継するテレビの性質、そしてこの決勝戦が置かれていた文脈について見た上で、この試合をひとつのメディアテキストに見立てたとき、〈物語〉はいかに発生してくるのだろうか。以上のような問題意識に基づいて、考察を進めていくことにする。

1. 前提 —— 1個のボールの行方をめぐって——

ごく素朴なひとつの問いかけから始めたい。そもそも、サッカーとはどんなスポーツだろうか。現代のサッカーを取り巻く特殊なイベント性や産業性はここではおいて、競技そのものの理念型を取り出そうとするなら、他のあまたある球技と同様、サッカーもまた1個のボールの行方をめぐって争われるゲームであることに疑いはない。一方で、サッカーが他の球技と決定的に異なるポイントを集約するとすれば、それは攻守の切り替えが極端に速いという点に尽きるのではないだろうか。

GK(ゴールキーパー)、DF(ディフェンダー)、MF(ミッドフィルダー)、FW(フォワード)といった呼称からも伺える通り、サッカーも他の球技と同じまぎれもないポジショニング・スポーツ、すなわち選手それぞれの役割が明確に規定された競技であるにもかかわらず、本来自陣を守る役割を担うはずのDFが突然相手ゴールにシュートを放ったり、逆にFWの選手が体を張って守備に奔走したりということが、特に現代サッカーにおいては頻繁に起こりうる⁶⁾。このことは、例えば野球という同じく1個のボールの行方を追うポジショニング・スポーツにおいて、外野手が突然内野ゴロをさばいたり、何の前触れもなく投手が打席に立ったりすることがありえないことと比べれば、ひじょうに際立った特徴であるといえる。

では、そんなサッカーを伝えるテレビの中継はどうだろうか。サッカーの試合も他の球技同様1個のボールの支配権をめぐって争われるものである以上、ボールの行方を無視したテレビ中継などというものは基本的には成立しえない。しかしその一方で、スタジアムでのサッカー観戦に慣れた者には自明のことだが、現代サッカーはボールを持つ選手や味方のパスを待つ選手、それを奪い去ろうとするボール周辺の選手たちだけによって進められているのではなく、ボールには直接触れずに試合を動かそうとしているいわゆる「第3の選手」の動きによっても構成されるものである。言い換えれば、テレビ

の限られた画面ではとらえきれない、ボールを持たないプレイヤーの動きがゲームの展開を大きく左右するのが、サッカーというスポーツなのだ。

にもかかわらずテレビのカメラは、プレイヤーが敵陣のゴールにボールを放り込む瞬間をとらえるべく、常にボールを追いつけることを余儀なくされる。そして、テレビを見るわれわれのまなざしもまた、結果的にボールの行方に差し向けられていく。つまりサッカーのテレビ中継は、攻守の切り替えの際立った速さと、ボールを持たない選手が重要な役割を果たすというこの競技の独特さにもかかわらず、他の球技中継と同様に、ボールの行方を追いつけること——指標的であり続けることを義務付けられているのだ⁷⁾。

2. 2006 FIFAワールドカップ決勝戦のコンテクスト——予期されていた〈物語〉

ここで、議論の焦点を絞り込むために、いま一度われわれのコーパスである2006年サッカーワールドカップ決勝戦が置かれていた文脈を考えてみよう。

第18回目を数える2006FIFAワールドカップのドイツ大会は、欧州リーグで活躍する各国の選手たちがそれぞれの体調をそのまま維持して大会に臨むことができたため、強豪国が順当に勝ち上がり、波乱が少ないといわれた大会であった。波乱が少ないということは、もともと高い技術を持った選手たちが、その実力を存分に発揮しえたということでもある。そのなかでも、ロナウジーニョやロナウド、カカなどのスター選手を多数擁するブラジルチームの実力は頭ひとつ抜き出ており、優勝候補の筆頭と目されていたが⁸⁾、そのブラジルも準々決勝でフランスに屈し、「ロナウジーニョの大会」になるだろうという戦前の見方を覆して、終わってみれば多くの人にとって「ジダン最後の大会」として記憶されたワールドカップであった⁹⁾。

そんななか、決勝戦まで勝ち残ったフランスとイタリアは、どちらも守備を重視した戦術を特徴とするチームであった。決勝まで進んだチームは当然疲労も蓄積しているため、派手に攻めあうことはせず、まずは互いに手堅い試合運びをしていくというのがワールドカップに限らず他の大会においても定石となっている戦い方ではある。そして、実際この試合の開始時の両チームの戦い方(フォーメーション)を比べても、互いにFWをひとりだけ配置する戦術で(図1)、細かいパス回しで試合の流れのなかで相手を崩していく展開よりも、自陣から長いパスを放ち、こぼれたボールを奪いあうといった展開が予期されていた。

このような試合を中継するテレビカメラにとっては、長く蹴り合われるボールの行方を追うべく、フィールド全体をとらえるカメラ[ロングショット]⇒どの選手がボールを持っているかを特定するカメラ[ミドルショット]⇒[ロングショット]⇒[ミドルショット]…の連続となることがおのずと予期されてくる。事実、この試合も初めはその通りの展開となっていた(図2)。しかし、そのようなテレビの先行了解¹⁰⁾は、試合開始後ま

もなくのある〈出来事〉によって大きく動揺することになるのである。

3. 予期できなかった〈出来事〉—— Replayの登場

1) Replay1：前半0:35・仏アンリ脳震盪

最初の動揺は、前半開始後わずか35秒に生じた。フィールド中央の密集のなかで、フランスのFWアンリとイタリアのDFカンナバーロが激突し、アンリが脳震盪を起こす場面である(図3)。ここで重要なのは、この場面に関わる二人の選手がいずれともボールを保持してはおらず、おそらくはアンリが敵DFのカンナバーロから目を切っていたがゆえに突発的に起きてしまった、ボールの行方とは関係のない〈出来事〉であるという点である。ロングボールの行方を追っていたテレビカメラ、そしてカメラの視点と同一化して試合を見ていたわれわれ視聴者は、当然この突然の〈出来事〉の顛末を瞬時に理解することはできない。負傷したアンリを治療するために試合はしばらく^{サスペンス}中断されるが、起承転結をもった〈物語〉を希求するテレビは、この宙吊りにされた時間を埋めるかのように、ここでこの試合で初めてのReplayが挿入される(Replay表1から3参照)。

現実の時間の流れ、すなわちボールの行方を追っていたカメラの視点＝われわれのまなざし[第一次過去把持]は、カメラがとらえきれなかった場面を反復するReplayの〈技術〉によって補填、生成され[第三次過去把持]、記憶がつくられていく¹¹⁾。このアンリの脳震盪にまつわるReplayは、現実の時間の流れのなかで、前半57秒、前半1分39秒、前半3分57秒と合計3度流されるが(図4およびReplay表1から3参照)、3度目のアンリが気付け薬をかがされて意識を確認されるReplay——このReplayはボールの所在どころか試合の流れにもまったく関係がない——において、ついにわれわれのこの〈出来事〉に対する記憶は完成され、以後試合の経過につれてこのプレイを振り返る際のわれわれの記憶[第二次過去把持]は、このReplayによって確定されることになる¹²⁾。

現実の試合の流れにおいて、このアンリの脳震盪は両チームの戦術に動揺を生じさせ、前半6分早々のジダンのPKによるフランスへの先取点へとつながる重要なエポックになったと思われるが、ボールの行方を忠実に追うテレビカメラのまなざしにしたがう限りでは、それを正確に把握することはできない。そして、予期せぬ早い時間帯に戦力的には劣勢と見られていたフランスが得点したことにより、イタリアは堅実に守備を固める戦術をいったん中止し、細かなパスをつなぐ戦術へと大きく舵を切っていくのである。

2) 前半18:41・伊マテラツツイ同点ゴール

先制されたイタリアは、それまでの長いパスを多用した戦術から、細かいパスをつなぐ戦術へと変更する。素早く短いパスをつないでフィールドの両サイドおよび中央からフランスのディフェンスを崩していくことで、早めに試合を振り出しに戻そうという戦術である。この急な戦術変更によって、手堅い守備を特徴とするいわゆるイタリアのカテナチオ戦術を予期していたテレビカメラ＝われわれのまなざしもまた、急ぎの変更

を強いられる。すなわち、一人の選手が長くボールを持つことがなく、次から次へとフィールドの味方選手のいる場所、あるいは誰もいないスペースにボールが送られていくため、選手を特定できるミドルショットやクロースアップの入り込む余地が次第になくなっていくのだ(図5)。

プレイの切れ目がないスピーディな試合展開はサッカーの試合としてはスリリングで面白いといえるが、それはReplayが挿入される時間の隙間が減少するということでもある。前半6分のジダンのペナルティキックによる得点から18分のイタリアの同点ゴールまでの約12分間で、Replayは現実の時間の流れの間隙を縫うかのように計6通り挿入されているが(Replay表7から12参照)、そのうち1回はジダンのゴールを振り返るもので、その他のReplayも微妙な判定やプレイを検証するといった類のものではない。

この12分間でイタリアチームが見せたパスサッカーは、ボールの行方を追うテレビのカメラ=われわれのまなざしも、敵のフランスチームも、時には味方の予期をも裏切り続けたであろうひじょうに高度なサッカーテクニクの連続であり、それは予め了解されていたサッカーの試合展開を裏切って差異を^{ポイエーシス}制作していく選手たちの優れた行為そのものであったといえる。作り出された差異はひとところにとどまることをせず、一瞬のうちにまた別の差異へと移っていく。このように、優れたサッカー選手の高度なテクニクによって先行了解を超える^{ディフランス}差延活動(デリダ)が絶え間なく産出される時、テレビの技術を駆使したサッカーのReplayは、かえって居場所をなくしていくのである。

3) 延長戦：ジダン退場にいたる

しかし、イタリアが同点ゴールを決めた後、試合は再び膠着していく。特に後半開始から延長前半にかけては、フランスがジダンを起点としたサイド攻撃で何度かイタリアゴールに攻め入るも、イタリアは守備で数的優位を保つ戦術でしのごといった展開が続く。両チームとも疲労困憊し、リスクを冒して攻め上がることができなくなってしまった試合展開において、テレビのReplayはどのように立ち現れてくるのだろうか。

まず象徴的なのは、延長前半8:57、フランスのリベリーが中央からドリブルで切り込んでシュートを放つ場面である。この場面は両チームにとって久々に訪れた決定的なゴールチャンスであったが、惜しくもボールはゴールわずか右にそれ、得点にはいたらなかった。ゴールが外れた直後、観客席からミディアムロングのショットでこのきわどいシュートをとらえていたカメラは、改めてシュートにいたるまでの流れをReplayする。そして間髪入れずに続く次なるReplayは、惜しくも決まらなかったシュートに天を仰いで頭を抱えるジダンのクロースアップである(図6およびReplay表66参照)。

試合の流れだけを追っていた視聴者には、なぜここでジダンのクロースアップが、と違和感を覚えるところであろう。リベリーがシュートにいたるまでの一連の流れのなかで、ジダンがボールに触れたのはこのプレイの5タッチ前のことであり、リベリーの

シュートとジダンの表情のクローズアップのReplayが続くことの必然性は——ジダンがフランスの攻撃の起点となっている以上まったくないとはいわないにしても——、この試合の文脈においては甚だ薄い。得点が入らないじりじりした展開が続くなか、この突然のジダンのクローズアップのReplayの挿入によって、ワールドカップのクライマックス＝ジダン現役最後の試合の終わりというテレビが描こうとする〈物語〉に、カメラの視点と一体化したわれわれ視聴者は引き込まれていくのである。

そして、そのテレビが描く〈物語〉の筋がひとつの極点に達するのが、延長前半13:58のジダンのクローズアップと、同14:11それに対比して現れる伊GKブッフォンのクローズアップのコントラストである(図7)。フランスは右サイドのサニョールが蹴り込んだボールに反応したジダンのヘディングシュートで決定的なチャンスを迎えるが、イタリアはブッフォンのファインセーブでまたしても失点を防いだ。このきわどいプレイをテレビのカメラは4つの異なる角度から立て続けにReplayした後、ゴールならずには咆哮するジダンの表情をクローズアップでReplayした上で、さらにもう一度別角度からジダンのシュートシーンのReplayを行い、最後にシュートを防いだブッフォンの咆哮のReplayを挿入するという入念さで締めくくる(Replay表67から68参照)。グランド・フィナーレにむけて、ジダンを主人公に見立てるテレビの〈物語〉の筋が最高潮に達した瞬間である。

しかし、テレビによって見事に描かれていたかに見えた終局にいたる道筋は、ひとつのプレイによって突然引き裂かれる。ジダンのマテラッツィへの頭突き事件である(延長後半3:25)。ジダンはテレビが順調に書き進めていたグランド・フィナーレへの筋を裏切り、自らの手で物語の幕を引いたのである。

この有名な頭突きのシーンは、ボールの行方とは関係のないところで起きた〈出来事〉がReplayで再現されることによって事後的に記憶されるというきわめてテレビ的な事例であるといえるが、混乱する視聴者がことの次第にひとまずの決着をつけるのは、ゲームにおける現実の時間の流れのなかではなく、延長戦終了後、つまりわれわれのまなざしが激しく動くボールの行方を追う必要がなくなってからのことであった。

延長戦終了後、3つのReplayが立て続けに画面に現れる(図8およびReplay表75参照)。レフェリーにレッドカードを出されるジダン、そのジダンをなだめるブッフォン、試合のさなか優勝トロフィーの横をひとり退場していくジダンのうしろ姿という3つのReplayの連続によって——この3つのReplayはいずれともボールの行方とは関係ない場面を再現したものである——、われわれ視聴者は、波乱含みの試合展開にひとまずの起承転結を与えられるのである。

4. 考察

スポーツとそれを中継するテレビの関係を考えていくうえで、競技する選手そしてテ

レビの〈技術^{アール}〉の問題は決定的に重要である。この稿のはじめに、スタジアムで行われているサッカーの試合とそれを中継するテレビのサッカーは同一ではない、と述べた。特にボールを持たない「第3の選手」の役割が重要視される現代のトータル・フットボールの世界においては、ボールの行方を追いつけることを課せられたテレビが取りこぼしてしまうものが大きい。Replayとは、そういった不全を補完するテレビの重要な〈技術〉のひとつではないかというのが、本稿をつらぬくわたしの考えである。また、スポーツとテレビの関係を分析していくうえで、スポーツを表象するテレビ記号の恣意性といった従来から存する一方向的な理解ではなく、テレビと選手両方の〈技術〉が互いに作用しあって変容を重ねていく姿を動的に分析しようような新たな方法論を探ることも、わたしにとって本稿の重要なテーマのひとつであった。

この〈技術〉の問題を考察していくために、わたしが提起したいのはポール・リクールによる〈筋^{ミュトス}〉と〈ミメーシス〉についての議論である。リクールはアリストテレスの『詩学』を引いて、「筋^{ミュトス}とは『〈出来事〉¹³の組立てである』と述べた。ミメーシスは行動^{フラクシス}の模倣または再現を意味するが、リクールはさらに議論を進めて、行動の再現(模倣)＝ミメーシスと出来事の組立てはほぼ同義であると定義する。すなわち、「行動のミメーシスは筋^{ミュトス}にほかならない」¹⁴。アリストテレスの『詩学』によれば、悲劇の本質とは、われわれより「すぐれた人物」が表象する〈出来事〉の組立てである。悲劇とは、「ありそうな仕方(エイコス)」もしくは「必然的な仕方(アナンカイオン)」で再現(模倣)されるものでなければならず、その悲劇を駆動させるのが、出来事の組立てであるところの筋¹⁵なのである。

さて、そこで今回のコーパスであるワールドカップ決勝戦のテレビ表象を、「ジダン最後の大会」を筋とした「悲劇」ととらえると、どうだろうか。この試合のテレビ中継もまた、ジダン最後の大会という結末に向けて「ありそうな仕方」あるいは「必然的な仕方」で、テレビが再現(模倣)しようとした悲劇＝物語であるとはいえないだろうか。思えば、アンの脳震盪もジダンの退場も、攻守の切り替えが極端に速いサッカーというスポーツの、しかも最高のテクニックを持った選手たちが極限状態で戦っているワールドカップの決勝戦のような舞台であれば、「ありそうな仕方」あるいは「必然的な仕方」で現れた〈出来事〉にほかならなかった。その〈出来事〉が、あるいはその出来事の複数が集まって出来た「物語」が、テレビの〈技術^{アール}〉の進化がもたらした視点の複数化によって繰り返しReplay＝再現(模倣)され、組み立て直されるとき、そこには当然新たな物語が立ち現れてくる¹⁶。その物語の目的や原理となっているのが、「ジダン最後の大会」というテレビ中継の筋なのである¹⁷。

テレビのスポーツ中継は、ミメーシス＝Replayの〈技術〉によって自らの不完全性を補いつつ、「ジダン最後の大会」という筋のもと、見事な「悲劇」を描くべく、走り続ける。アリストテレスにしたがえば、悲劇とは、その本性を獲得するまで自らの「発展」

をやめることをしないという特質をもつものだからだ¹⁸⁾。このミメシスとミュトスという二つの語に通低する用語としてさらにリクールがあげるのが〈詩的^{ポエティック}〉という用語である。リクールによれば、〈詩的〉には〈技法^{アール}〉という名詞も言外に含意されているという¹⁹⁾。つまり、きわめて高度な〈技法〉を持った選手たちが死力をつくしてぶつかりあうワールドカップ決勝戦のような極限の場において、新たな筋の確立へとテレビを駆り立てるのは、テレビ制作者による単なる恣意性と理解するだけではじゅうぶんでなく、Replayなどの先進の〈技術^{アール}〉を用いたミメシスに対するテレビの〈詩的〉な欲望であるということもできないだろうか。

では、このようなテレビの欲望の現前に対して、フィールドの選手たちの振る舞いはいかに理解すればよいだろう。ワールドカップの決勝戦に出場するようなプレイヤーは、いうまでもなく世界最高水準のサッカーの〈技法〉をもった選手たちである。彼らは高速のドリブル、意表をつくパス、相手の攻撃をはねかえす屈強な体躯など、超人的な〈技法〉を次々に繰り出すことによって、相手チームやわれわれの予期を超える〈差異〉を生み出し続けていく。彼らは偉大な先人たちの〈技法〉に学び、それを模倣しつつ、さらにそれを乗り越える独創的な〈技法^{ポイエシス}〉を制作しようとする、アリストテレスの述語にしたがえばいわば「詩人」²⁰⁾であるといえる。そして、彼らが最終的に目指すのは、敵のゴールにボールを放り込んで勝利を取めるという昔から変わらない勝利のミメシス(再現あるいは模倣)であり、そこで達成しようと試みられているのは(テレビが欲望するのはまた性質の異なる)〈詩的〉な欲望によって突き動かされた詩人の筋であるとはいえないだろうか。

5. 結論

テレビの〈技術^{アール}〉の進化によって、われわれは以前よりもたくさんの視点＝まなざしをもってサッカー中継を楽しむことができるようになった。だが、そのまなざしの複数化を乗り越えるかのように、進化し続けるフィールドの選手たちの〈技法^{アール}〉もまた、テレビの高度な〈技術〉を裏切って、さらなる創造的進化を遂げようとする。わたしはここに、選手とテレビ双方の、模倣^{ミメシス}に対する欲望の姿を見る。

アリストテレスは、『詩学』において「再現(模倣)することは、子供のころから人間にそなわった自然な傾向」であり、「すべての者が再現されたものをよろこぶことも、人間にそなわった自然な傾向である」²¹⁾と述べた。そしてすぐれた詩人たちは、自らを発展させるために「悲劇」を追求するものだと考えた。

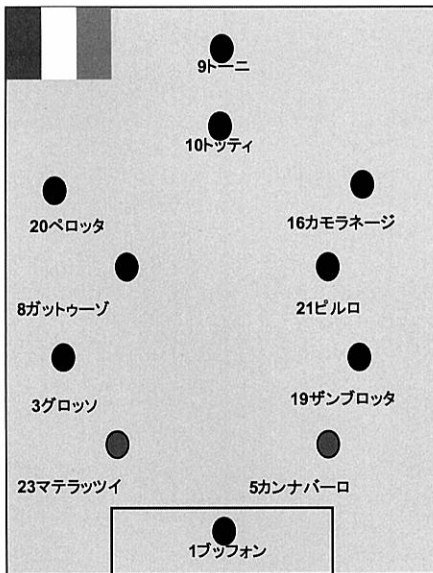
プレイヤーたちが支配しようとするのはボールの行方であり、それはもちろんテレビのReplayなどとは無関係な現実には流れている時間そのものである。一方、テレビのサッカー中継もまたボールの行方を追いつけるのであるが、その指標性がもたらす不完全さを克服すべく進化してきたReplayなどの〈技術〉は、現実とはまた違った時間をつくり

だし、フィールド上で実際に行われているサッカーとはまた別の記憶を作り出そうとする。『詩学』の論理にしたがえば、今回のコーパスにおいてテレビ中継を駆動させる原理あるいは目的となっていたのは、「ジダン最後の大会」という「悲劇」の筋^{ミエトス}だ。つまり、優れたサッカープレイヤーたちが超人的〈技法〉によってボールと時間を支配し、不可能性を乗り越えてわれわれの先行了解を超えた〈差異〉を生み出そうとしていた一方で、それを中継するテレビは、進化するReplay等の〈技術〉によってテレビ自身の宿命的不全を乗り越えて、別の悲劇^{ナラティブ}＝物語を制作しようとするのだ。

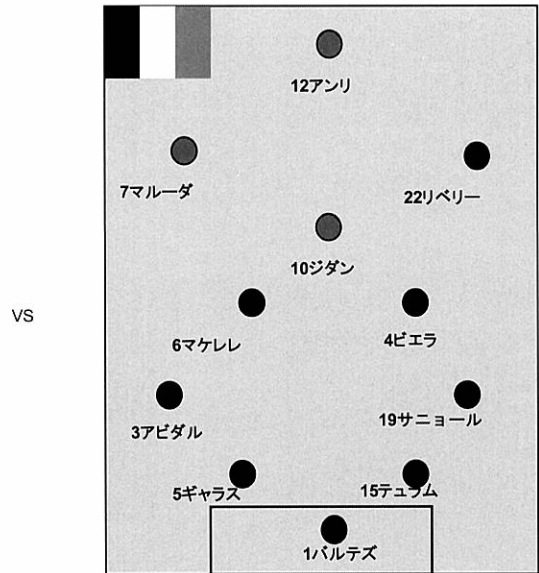
今回の資料体であるワールドカップ決勝戦が象徴的に示しているように、トップレベルのスポーツを表象するテレビ中継の場とは、きわめて高度な選手たちの〈技法〉と最新のテレビ・テクノロジーの〈技術〉の相克の場であり、それは同時に、異なる筋によって突き動かされる高度に〈詩的〉な欲望のぶつかりあいの場でもあるといえるのではないだろうか。

(図1)イタリアとフランスの試合開始時のシステム

イタリア:4-4-1-1の戦術



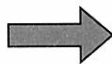
フランス:4-5-1の戦術



(図2) ミドルショット⇒ロングショットの循環



(前半 0:15)
DF マテラッツイー人をとらえるミドル
ショット



(前半 0:20)
DF マテラッツイから前方へのロングパ
ス⇒フィールド全体をとらえるロング
ショット

(図3) Replay : 仏アンリと伊カンナバーロの衝突



(前半 0:46) 倒れたアン
リに寄るカメラ [MS]



(前半 0:38) ボールの行
方を追うカメラ [LS]



(前半 0:35) ジダンから
前方にパス [LS]

(図4) Replay : アンリの脳震盪をめぐる3つのReplay



(前半 0:57) アンリとカ
ンナバーロの衝突
[最初の Replay]



(前半 1:39) アンリとカ
ンナバーロの衝突
[第2の Replay]

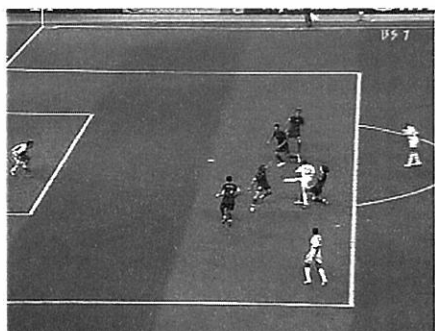


(前半 3:57) 気付け薬を
かがされるアンリ
[第3の Replay]

(図5) イタリアの戦術変更によるロングショットの増加



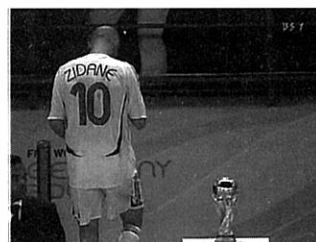
(図6)Replay：リベリーのシュート[LS]と、頭を抱えるジダン[CU]



(図7)Replay：咆哮するジダンと咆哮するブッフォンのコントラスト



(図8)Replay：ジダン退場の顛末を描く3つの場面



註

- 1) 本稿は、2006年度東京大学大学院学際情報学府において開講された「文化・人間情報学研究法II」における演習を通じて考察された議論に基づいて、執筆・再構成を施したものである。この演習を開講された先生方、および参加された院生の方々からは大きな示唆を受けた。ここに記して深く感謝申し上げたい。なお、Replayをショット別に整理した分析表は、飯田幸次郎、長屋真希、山崎隆広(以上東大大学院)の3名によって共同作成されたものである。
- 2) ここでは、テレビのカメラが撮影し、放送局を經由して機械信号に置き換えられてわれわれのもとに送り届けられる映像と音声からなる視聴覚イメージの全般を〈テレビ記号〉として定義する。〈テレビ記号〉にたいする問いは、〈記号〉〈技術〉〈社会〉によって構成されるわれわれのメディア社会そのものにたいする問いである。
- 3) 今回言及されるテレビの映像は、すべて2006年7月10日午前2時35分(日本時間)からNHK-BS1で放送された「2006年FIFAワールドカップ決勝戦・フランス対イタリア戦」中の素材に基づいている。
- 4) 延長戦終了後のPK戦におけるReplayは、時間の計測がしづらいので、ここでは除いている。PK戦のぶんを加えるとReplayは計85回・971秒となる。
- 5) ここでいう〈物語〉には、物語られる内容を指す《histoire》とそれを物語る言説を指す《récit》、そして描写と対比される叙述《narratif》という3つの意味が含有されるが、本稿で論じられる「Replayによって逐語的に継起される〈物語〉」という意味においては、おもに2番目の《récit》=物語言説を指すものとする。
- 6) 千田善『ワールドカップの世界史』(みすず書房)などによれば、サッカーが各プレイヤーの役割分担が明確化された「ポジショニング・サッカー」から、選手全員が有機的につながりあういわゆる「トータル・フットボール」へと劇的に変貌を遂げたのは、1974年ワールドカップ西ドイツ大会においてヨハン・クライフ率いるオランダ・チームが登場して以来だといわれている。この大会の決勝戦である西ドイツ対オランダ戦は史上初めてテレビで同時中継されたワールドカップでもあり、配置されたテレビカメラの台数の違い、選手とボールをとらえるカメラ文法の不変性、そして挿入されるReplayの役割の変化など、今回のコーパスであるフランス対イタリア戦との比較においても、ひじょうに示唆に富むコーパスであるといえる。
- 7) 例えばサッカーのテレビゲームなどを想起すると分かりやすいが、画面上のボールを持った選手やパスを待つ選手、ボールを奪い取ろうとする選手の周辺には⇒型のカーソルが当てられ、ゲームを操る我々の視線はボールの位置によって否応なく規定されることになる。サッカーのテレビゲームの画面のほとんどは、明らかにサッカーのテレビ中継の映像を模倣している。このことは、サッカーを見る我々の仕方が、テレビの「指標的まなざし」に馴化されていることを示唆している。

- 8) しかし、1930年第1回ウルグアイ大会に始まる長いワールドカップの歴史において、開催国が位置する大陸以外のチームが優勝したのは、いまだ2002年日韓ワールドカップのブラジル以外にない。今回のドイツ大会におけるブラジルもその例に洩れず、優勝はヨーロッパ大陸に属するイタリアだった。
- 9) 大会前、予選をやっと勝ち抜いたフランスが本大会決勝まで勝ち残ることを予想した見方はひじょうに少なく、今大会MVPを受賞したジネディーヌ・ジダンでさえ、一度はフランス代表を引退した全盛期を過ぎた選手として、注目度は低かった(「ナンバー662号」(文藝春秋)ほか)。
- 10) やがて来るべき「他者」の到来に備えて、予めそれを待機するという解釈学的行為が、サッカーのような攻守の切り替えの速いスポーツのテレビ中継でもまた登場する。
- 11) この議論の詳細については、ベルナール・スティグレール『象徴の貧困 1ハイパーインダストリアル時代』(新評論)を参照。スティグレールはフッサールの『内的時間意識の現象学講義』を引いて、知覚の現在の領域を「第一次過去把持」、また例えば昨日聞いたメロディを頭の中で思い出すといったような意識の過去をなすそのメロディを「第二次過去把持」と定義する。そして、蓄音機をはじめとする記録技術の登場によって繰り返し再現可能となった生成のプロセスを「第三次過去把持」(記憶を補綴する装具、外在化した記憶)と名付けた。技術と記憶の問題を考察する際に、スティグレールの指摘は決定的に重要である。
- 12) 記憶の変容の問題については、ミシェル・ド・セルトーによる議論もまた示唆に富んでいる。『日常の実践のポイエティーク』(国文社)において、セルトーは記憶が「他者(状況)から生誕しつつ、そしてその他者を失いつつ(もはやそれはひとつの思い出にすぎない)、みずからを(そしてみずからの『資本』を)形成する」と述べ、われわれの記憶が「他者」の到来によって作られていく過程を明快に説明している。この本のセルトーの議論にしたがえば、Replay=再現(模倣)によって形成されるわれわれの記憶は、特にそれがボールの行方とは関わりのないところで形成されるものであるほど大きな「知-記憶」に帰していくことになる。
- 13) アリストテレスは『詩学』のなかで、〈出来事〉という語を「行為によって生じたこと(出来事)」「行為されたこと」「こと、ことがら」等の意味で用いている。語源としては「行為」と同じであるが、「行為」が行為者を前提とするのに対して、ここでいう〈出来事〉は行為者とは直接かかわりなく使用されている。
- 14) ポール・リクール『時間と物語 I』(新曜社)57-62頁を参照。
- 15) ここでアリストテレスがいう「筋」とはいわゆる「あらすじ」などとは異なり、悲劇の目的(テロス)であり原理(アルケー)であるもの、つまり悲劇に形態(構造)を与えるものを意味する。
- 16) 「物語」と〈出来事〉の関係を考察していく上で、クリスチャン・メッツの議論もまた決定

的に重要である。メッツは、『映画における意味作用に関する試論』(水声社)において、「物語は複数の出来事の集まりである。これらの出来事こそが、配列されて連続となるのであり、これらの出来事こそを、叙述的な行為は存在するためにまず非現実化するものであり、そしてこれらの出来事こそが、結局、物語る＝主体にその必然的な相関物を提供するのである」と述べる。テレビのReplayはまさに「叙述的な行為」そのものであろう。

- 17) 本稿のコーパスに現れるようなReplay(再現)の連続は、「いま、ここ、わたしたち」を表象するテレビのダイクシスを大きく変質させる。「閉じた連続、時間的な連続、言説。したがって、物語を現実のものとして——つまり現実に物語であるものとして——知覚することは、物語られる＝ものを非現実化するという結果をただちにもたらす。……物語が物語として知覚されつづけるのは、どんな微細なものであるにせよ、余白によってそれが今、この完全さから切り離されているかぎりのことでしかない」(メッツ前掲書)。
- 18) アリストテレス『詩学』(岩波文庫)40頁参照。
- 19) リクール前掲書60頁参照。
- 20) アリストテレスは、これから起こりそうなことを「ありそうな仕方」あるいは「必然的な仕方」で語る「詩人」を、既に起こったことを記録する「歴史家」と対比し、詩人を歴史家のより上位にある存在と考える。
- 21) アリストテレス前掲書27-28頁参照。

参考文献

- アリストテレス、ホラーティウス著／松本仁助・岡道男訳 『詩学／詩論』 岩波文庫 1997年
- スティグレル、ベルナル著／メランベルジェ、ガブリエル、メランベルジェ眞紀訳 『象徴の貧困 1 ハイパーインダストリアル時代』 新評論 2006年
- 千田善 『ワールドカップの世界史』 みすず書房 2006年
- 「ナンバー662号」 文藝春秋 2006年
- デリダ、ジャック＋スティグレル、ベルナル著／原宏之訳 『テレビのエコグラフィー——デリダ〈哲学〉を語る』 NTT出版 2005年
- ド・セルトー、ミシェル著／山田登世子訳 『日常実践のポイエティック』 国文社 1987年
- メッツ、クリスチャン著／浅沼圭司監訳 『映画における意味作用に関する試論——映画記号学の基本問題』 水声社 2005年
- リクール、ポール著／久米博訳 『時間と物語〈1〉——物語と時間性の循環/歴史と物語』 新曜社 2004年

No.	Time	Time2	内容	選手	ボール	対象との距離	カメラ位置	効果	ショット属性	ショット属性2
1	25:28	26:04	アンリ倒れる	アンリ	有	Mロング	フィールド		ブレイ	
2	26:37	26:44	アンリ倒れる	アンリ	有	Mロング	フィールド		ブレイ	
3	28:59	29:05	アンリの意図の確認	アンリ	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
				ビエラ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
				ザンプロッタ	無	Mロング	フィールド		ブレイ	
					無	Mロング	ベンチ		人	
4	30:28	30:47	立ち上がる仏監督							
			マルーダが倒されてPK							
			マルーダとマテラツツイのブレイ	マルーダ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			マルーダとマテラツツイのブレイ(リバースアングル)	マルーダ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			マルーダとマテラツツイのブレイ	マルーダ	有	ロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	
5	31:24	31:53	ジダンのPK決まる	ジダン	有	Sロング	俯瞰		ブレイ	
			ジダンのPK決まる	ブッフオン	有	ロング	ゴールポスト		ブレイ	
			PKを決め、腕を上げるジダン	ジダン	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
			喜ぶ仏ベンチ		無	Mロング	ベンチ		人	
6	32:07	32:25	ジダンのPKゴールシーン							
			ジダンのPKゴールシーン	ブッフオン、ジダン	有	Mロング	ゴール裏		ブレイ	
			PKを見守り、喜ぶ仏サポーター	サポーター	無	メディアム	観客席		人	
			手を打つシラク大統領	シラク	無	ロング	観客席		人	
7	33:59	34:05	マテラツツイのクリア		有	ロング	フィールド		ブレイ	
8	34:39	35:04	ジダンのPKゴールシーン							
			ジダンのPKゴールシーン	ジダン、ブッフオン	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			PKを決め、腕を上げるジダン	ジダン	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
			仏GKバルテスの裏が透	バルテス	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
9	36:09	36:15	サニヨールが倒れるシーン	サニヨール	有	Mロング	フィールド		ブレイ	
10	36:27	36:39	サニヨールが倒れるシーン	サニヨール	有	クロスアップ(足)	フィールド		ブレイ	
			イエロカードが出される	サニヨール	無	Mロング	フィールド		人	
11	38:44	38:49	ピルロのFKからクリア	ピルロ	有	Sロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	
12	41:00	41:09	グロツツの切り込み	グロツツ	有	Sロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	
13	44:02	44:31	ピルロのコーナーキックからマテラツツイのヘディングでのゴール							
			ピルロのコーナーキックからマテラツツイのヘディングでのゴール		有	Sロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	
			ピルロのコーナーキックからマテラツツイのヘディングでのゴール、喜ぶマテラツツイ(リバースアングル)		有	ロング	フィールド		ブレイ+人	
			喜ぶ伊ベンチ		無	ロング	ベンチ		人	
14	44:53	45:00	マテラツツイのゴールシーン	マテラツツイ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			アンリ、ゴール前	アンリ	有	ロング	フィールド		?	
16	47:21	47:41	マテラツツイのゴールシーン							
			マテラツツイのゴールシーン	マテラツツイ	有	ロング	ゴール裏		ブレイ	
			腕を掲げて喜ぶマテラツツイ	マテラツツイ	無	クロスアップ	フィールド		人	
			喜ぶイタリア監督	伊(リビ)監督	無	Mクロスアップ	ベンチ		人	
17	50:49	50:56	ビエラヘトニのファール	ビエラ、トニ	有	Mロング	フィールド		ブレイ	
18	52:25		コーナーキックからのマテラツツイのヘディング決まらず		有	Sロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	
			フェール時のマテラツツイ	マテラツツイ	無	Mロング	フィールド		人	
19	57:28	57:38	ベロツツが倒される	ベロツツ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
20	58:03	58:10	ベロツツが倒される	ベロツツ	有	Mロング	フィールド		ブレイ	
21	58:31	58:40	ベロツツの治癒	ベロツツ	無	クロスアップ	フィールド		人	
22	59:18		リベリーのファール	アンリ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			アンリの表情	アンリ	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
23	59:56	1:00:04	チュラムのクリア		有	Sロング	フィールド		ブレイ	
			コーナーキックからのヘディング決まらず		有	Sロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	
24	1:00:18	1:00:32	ヘディングシュートを撃つ		有	ロング	フィールド		ブレイ	
25	1:01:03	1:01:09	掲げ出すアンリ	アンリ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
26	1:07:41	1:07:47	突破しようとするジダン、倒される	ジダン	有	Mロング	フィールド		ブレイ	
27	1:08:53	1:08:59	仏の激しいディフェンスでフェール	?	有	ロング	フィールド		ブレイ	
28	1:11:01	1:11:07	仏の右サイドからの切込みをフェールでとめる	?	有	ロング	フィールド		ブレイ	
29	1:11:29	1:11:26	ザンプロッタのパスがオフサイドに	ザンプロッタ?	有	Sロング	フィールド(俯瞰)		ブレイ	←前半終了
30	1:29:34	1:29:56	アンリのシュート							
			アンリのシュート	アンリ	有	超ロング	フィールド		ブレイ	
			アンリのシュート	アンリ	有	ロング	ゴールポスト		ブレイ	
			アンリの肩を抱くブッフオン	アンリ	無	クロスアップ	人		人	
31	1:30:07	1:30:24	マルーダ倒れる							
			マルーダ倒れる	マルーダ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			マルーダ倒れる(リバースアングル)	マルーダ	有	超ロングからロング	フィールド		ブレイ	
32	1:31:35	1:31:44	マルーダフェール(リバースアングル)	ザンプロッタ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
33	1:32:36	1:32:50	イタリアのコーナーキック	?	有	超ロング	フィールド(俯瞰)?		ブレイ	
34	1:33:27	1:33:42	アンリのチャンス	アンリ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
35	1:33:53	1:34:05	アンリのチャンス?終わりのアイコン出ず、重箱継ぎに、映像選択のミスか	アンリ	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
36	1:35:59	1:36:14	フランスのチャンス							
			フランスのチャンス	アビダル、アンリ	有	超ロング	フィールド		ブレイ	
			イタリアのディフェンス	アンリ、イタリアDF	有	ロング	フィールド		ブレイ	
37	1:36:45	1:36:57	マルーダのブレイ							
			マルーダのブレイ	マルーダ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			マルーダのブレイ	マルーダ	有	ロング	ゴール裏		ブレイ	
38	1:37:06	1:37:14	先ほどのマルーダのブレイ(リバースアングル)	マルーダ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
39	1:38:06	1:38:15	フランスのチャンス	マルーダ	有	超ロング	フィールド		ブレイ	
40	1:39:04	1:39:12	ビエラの負傷	ビエラ	有	ロング	フィールド		ブレイ+人	
41	1:45:20	1:45:29	イタリアのオフサイド、無得点		有	超ロングからロング	観客席		ブレイ+人	ここまでの間にイタリア、フランス共にメンバー交代アリ
42	1:47:55	1:48:03	アンリのシュートをブッフオンがセーブ時間差アリ	アンリ、ブッフオン	有	ロング	フィールド		ブレイ+人	
43	1:48:58	1:49:10	マルーダのシュート							
			マルーダのシュート	マルーダ	有	超ロング	ゴール横?		ブレイ	
			マルーダのシュート(リバースアングル)	マルーダ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
44	1:49:28	1:49:34	リベリーのファール	リベリー	有	ロング	フィールド		ブレイ	
45	1:50:17	1:50:33								
			トニのブレイ	トニ	有	ロング	フィールド		ブレイ	
			トニのハンドをアピールするサニヨール	サニヨール	無	Mクロスアップ	フィールド		人	
			フランスの監督	監督	無	Mクロスアップ	ベンチ		人	
46	1:50:41	1:50:49	マルーダのファウル	マルーダ、カンナバーロ	有	ロング	フィールド		ブレイ	

47	1:52:26	1:52:32	リベリーのシュート	リベリー	有	ロング	フィールド	シュート	プレイ		
48	1:53:38	1:53:46	カンナハロのファウル	リベリー、カンナハロ	有	ロング	フィールド		プレイ		
49	1:54:19	1:54:27	フランスのフリーキックがブツフォンが防ぎ	ブツフォン?	有	ロング	フィールド		プレイ		
50	1:55:43	1:55:48	アビダルのファール	アビダル、カモラネージ	有	ロング	フィールド		プレイ		
51	1:58:23	1:58:44	トニ倒れる								
		a	トニのプレイ	トニ	有	ロング	フィールド		プレイ		
		b	トニのプレイ(別アングルから)	トニ	有	ロング	フィールド		プレイ		
52	1:58:06	1:58:14	カモラネージのファール(リバースアングル)	カモラネージ	有	ロング	フィールド(俯瞰)		プレイ		
53	1:58:59	1:59:12	フランスのフリーキック								
		a	フランスのフリーキック		有	超ロング	フィールド(俯瞰)		プレイ		
		b	フランスのフリーキック		有	ロング	フィールド		プレイ		
54	1:59:55	2:00:10	ディアラにイエローカード	ディアラ	有	ロングからMロング	フィールド		プレイ、人		
55	2:00:53	2:01:12	イタリアのフリーキック								
		a	ビルロのフリーキック	ビルロ	有	超ロング	フィールド		プレイ		
		b	ビルロのフリーキック	ビルロ	有	ロング	フィールド		プレイ		
		c	フランスのキーパーバルテスの動き	バルテス	無	ロング	ゴール裏		プレイ		
		d	口を手で覆うビルロ	ビルロ	無	Mクロスアップ	フィールド		人		
96	2:02:50	2:03:05	先ほどのイタリアのフリーキック、再び								
		a	ビルロのフリーキック	ビルロ	有	ロング	フィールド		プレイ		
		b	口の前で手を合わせるビルロ	ビルロ	無	ミアム	フィールド		人		
57	2:03:42	2:03:59	ジダン倒れる	ジダン							
		a	ジダンとカンナハロの接触プレイ	ジダン	有	ロング	フィールド		プレイ		
		b	両手を掲げたアヴールをするジダン	ジダン	無	Mロングショット	フィールド		人		
58	2:05:44	2:05:52	マルーダ倒される(リバースアングル)	マルーダ	有	ロング	フィールド		プレイ		
59	2:07:15	2:07:23	マルーダオフサイド	マルーダ	有	超ロング	フィールド		プレイ		
60	2:09:24	2:09:31	アンリとマテラツツイの接触プレイ	アンリ、マテラツツイ	有	ロング	フィールド		プレイ		
61	2:10:27	2:10:43	ジダンの治療								
		a	スタッフに治療されているジダン	ジダン、スタッフ	無	Mクロスアップ	フィールド		人		
		b	走っているジダン	ジダン	無	Mクロスアップ	フィールド		人		
62	2:11:17	2:11:25	デ・ロッシとディアラの接触プレイ	デ・ロッシ、ディアラ	有	ロング	フィールド		プレイ		
63	2:22:07	2:22:14	マケレレ、ガットゥーゾ空中戦で接触	マケレレ、ガットゥーゾ	有	Mクロスアップ	グラウンド	L横	プレイ		
64	2:22:14	2:23:23	マルーダ、カンナハロ伊ゴール前で競り合い、仏OK獲得。	マルーダ、カンナハロ	有	Mクロスアップ	グラウンド	L横	プレイ		
65	2:25:20	2:25:29	マルーダ、ガットゥーゾ伊ゴール前で競り合い、1	マルーダ、ガットゥーゾ	有	Mクロスアップ	グラウンド	背後	プレイ		
			マルーダ、ガットゥーゾ伊ゴール前で競り合い、2	マルーダ、ガットゥーゾ	有	Mクロスアップ	グラウンド	伊G側から	プレイ		
			マルーダ、ガットゥーゾ伊ゴール前で競り合い、3	マルーダ、ガットゥーゾ	有	Mクロスアップ	グラウンド	R横	プレイ		
66	2:29:52	2:30:07	リベリー、ドリブルで切り込んでシュート	リベリー他	有	Mロング	観客席	L横	プレイ		
			夫を叩き、頭を抱えるジダン	ジダン	無	OU	グラウンド	背後	人		
67	2:33:56	2:34:19	サニョールのセンタリングからジダンへディングシュート	ジダン他	有	Mロング	観客席	L横	プレイ		
		a	サニョールのセンタリングからジダンへディングシュート、1	ジダン他	有	Mロング	観客席	L横	プレイ		
		b	サニョールのセンタリングからジダンへディングシュート、2	ジダン、ブツフォン他	有	Mクロスアップ	観客席	伊G側から	プレイ		
		c	サニョールのセンタリングからジダンへディングシュート、3	ジダン、ブツフォン他	有	Mクロスアップ	グラウンド	L背後	プレイ		
		2:34:37	2:35:03	サニョールのセンタリングからジダンへディングシュート、4	サニョール、ジダン、ブツフォン	有	Mクロスアップ	グラウンド	R背後	プレイ	
68	2:34:42	2:35:00	ゴール外れ、咆哮するジダン			CU	グラウンド	L横	人		
		a	ゴール外れ、咆哮するジダン			CU	グラウンド	L横	人		
		b	サニョールのセンタリングからジダンへディングシュート、5	ジダン、ブツフォン他	有	Mクロスアップ	グラウンド	L背後	プレイ		
		c	ゴール防ぎ、咆哮するブツフォン	ブツフォン	無	CU	グラウンド	L横	人		
69	2:38:39	2:38:58	デロッシ、マルーダ、空中戦で競り合いデロッシ負傷 1	デロッシ、マルーダ	有	Mクロスアップ	グラウンド	L背後	プレイ		
			デロッシ、マルーダ、空中戦で競り合いデロッシ負傷 2	デロッシ、マルーダ	有	Mクロスアップ	グラウンド	R横	プレイ		
70	2:41:32	2:41:42	ジダン、マテラツツイに頭突き1	ジダン、マテラツツイ	無	Mクロスアップ	グラウンド	R横	人		
71	2:43:06	2:43:32	ジダン、マテラツツイに頭突き2	ジダン、マテラツツイ	無	Mクロスアップ	グラウンド	R横	人		
		a	言い争うジダンとマテラツツイ								
		b	レフェリー、ジダンにレッドカード提示 1	ジダン、ガットゥーゾ、レフェリー	無	Mクロスアップ	グラウンド	R横	プレイ		
72	2:46:59	2:47:06	トニ、ディアラ空中戦で接触	トニ、ディアラ	無	Mクロスアップ	グラウンド	仏G側から	プレイ		
73	2:52:17	2:52:24	ガイルトールのクロス								
74	2:53:09	2:53:17	テルビエロ、サニョール、仏Gタッチライン沿いで攻防	テルビエロ、サニョール	有	Mクロスアップ	グラウンド	L横	プレイ		
75	2:55:40	2:56:05	レフェリー、ジダンにレッドカード提示 2	ジダン、レフェリー	無	Mクロスアップ	グラウンド	L横	人		
		a	レフェリー、ジダンにレッドカード提示 2	ジダン、レフェリー	無	Mクロスアップ	グラウンド	L横	人		
		b	ジダンをなだめるブツフォン	ジダン、ブツフォン	無	Mクロスアップ	グラウンド	L横	人		
		c	ジダン、優勝トロフィーの横を通り過ぎて退場	ジダン、(警備員、トロフィー)	無	Mクロスアップ	グラウンド	R横	人		
76	2:57:24	2:57:47	PK戦前に目を瞑って集中するブツフォン	ブツフォン	無	OU	グラウンド		人		
			PK戦前にベンチでトレーナーのアドバイスを受けるバルテス	バルテス	有	Mクロスアップ	ベンチ		人		
77	3:00:08	3:00:17	ビルロPK	ビルロ、バルテス	無	Mロング	クレーン	G前方より	プレイ		
			喜ぶイタリアイレブン	カンナハロ、イアキータ他	無	CU	グラウンド	R横	人		
78	3:00:55	3:01:03	ビルトールPK	ビルトール、ブツフォン	無	Mロング	グラウンド	G裏より	プレイ		
			喜ぶフランスベンチ	アンリ他	無	CU	グラウンド	L横	人		
79	3:01:42	3:01:56	マテラツツイPK	マテラツツイ、バルテス	無	Mロング	クレーン	G裏	プレイ		
			見守るイタリアイレブン	カンナハロ、デロッシ他	無	Mクロスアップ	グラウンド	G前方より	プレイ		
80	3:02:33	3:02:49	トレゼゲPK外す1	トレゼゲ、ブツフォン	有	Mロング	クレーン	G前方より	プレイ		
			トレゼゲPK外す2	ブツフォン	有	Mクロスアップ	グラウンド	Gポスト横	プレイ		
81	3:03:12	3:03:26	デロッシPK1	デロッシ、バルテス	有	Mロング	クレーン	G裏より	プレイ		
			デロッシPK2	デロッシ	無	Mクロスアップ	グラウンド	L横	プレイ		
82	3:04:00	3:04:07	アビダルPK	アビダル、ブツフォン	有	ロング	観上	G上	プレイ		
83	3:04:48	3:05:04	テルビエロPK	テルビエロ、バルテス	有	Mロング	クレーン	G前方より	プレイ		
			喜ぶイタリアイレブン	カンナハロ、バルテス	無	CU	グラウンド	L横	人		
			悔しがるバルテス	バルテス	無	CU	グラウンド	L横	人		
84	3:05:33	3:05:46	サニョールPK	サニョール、ブツフォン	無	Mロング	クレーン	G裏より	プレイ		
			サニョール、ガットゥーゾズ	サニョール	無	CU	L横	人	プレイ		
85	3:07:11	3:07:53	グロツツPK1	グロツツ、バルテス	有	ロング	観上	G上	プレイ		
			グロツツPK2	グロツツ、バルテス	有	Mクロスアップ	グラウンド	R横	プレイ		
			喜ぶイタリアイレブン	ビルロ、カンナハロ他	無	CU	グラウンド	R横	人		
			喜ぶイタリアイレブン	リッピ監督他	無	Mクロスアップ	グラウンド	ベンチ	人		