

論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨の公表

学位規則第8条に基づき、論文の内容の要旨及び論文審査の結果の要旨を公表する。

○氏名	根岸 貴哉 (ねぎし たかや)
○学位の種類	博士 (学術)
○授与番号	甲 第 1332 号
○授与年月日	2019 年 3 月 31 日
○学位授与の要件	本学学位規程第 18 条第 1 項 学位規則第 4 条第 1 項
○学位論文の題名	野球視覚文化論
○審査委員 (主査)	吉田 寛 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授) 小泉 義之 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授) 竹中 悠美 (立命館大学大学院先端総合学術研究科教授) 木村 覚 (日本女子大学人間社会学部文化学科准教授)

<論文の内容の要旨>

本論文は、日本でもっともポピュラーなスポーツ競技の一つである「野球」が、球場で選手がそれをプレイし、観客が観戦するという一般的なスポーツ文化として成立しているばかりでなく、雑誌、テレビ、マンガ、ゲームといった様々なメディアを通じて独自の「視覚文化」をも構築していることを、メディアスポーツ論の観点から明らかにしたものである。

本論文は、序と全六章から成る。

第1章「雑誌『野球界』における野球選手表象」は、雑誌『野球界』(1908～59年)を資料として、大正から昭和初期の野球雑誌に掲載された写真とイラストを考察した。当時はまだプロ野球ではなく、大学野球が野球文化の中心であった。野球雑誌の写真は、選手の姿を読者に伝えるだけでなく、練習に活用できる資料という実用的側面も持っていた。また当時は、カメラの普及によってアマチュア写真家が増加した時代でもあり、動く対象を写真にどう撮るかという技術的問題も、野球雑誌の中でしばしば取りあげられた。他方イラストは、選手の「癖」に着目したものが多く、選手の「キャラクター化」の萌芽がすでにみられる。

第2章「解説者、実況者、一般視聴者のピッチングフォームへの言及にみる動きと言語の関係性」は、野球に独特な身体の動きを、人々がいかなる言語で表現しているのかを、ピッチングフォームを対象とするテレビ中継での解説やコメント、SNSでの一般視聴者のコメントを計量テキスト分析して明らかにした。マスメディアが取りあげた選手の個性

や動きの癖が、一般視聴者にも伝達・受容され、しばしば強化される過程が浮き彫りになった。

第3章「メディアスポーツ「野球」におけるカメラアングルの変遷」は、テレビの野球中継のカメラアングルの変遷を明らかにし、それが野球の視覚文化に及ぼした影響を考察した。日本における野球中継のアングルは、1970年代前後を境に次第に、バックネット裏からセンターカメラへと移行した。球場の一等席に当たるバックネット裏の観客席の視点から、実際には観客が存在していないセンターカメラからの視点へと映像が変化したことで、投手の挙動や球種にいつそうの注目が集まり、視るスポーツとしての野球が完成されていく。

第4章「野球のデジタルゲームの展開と構造」は、野球をテーマにしたデジタルゲームの特徴や歴史の変遷を考察した。野球ゲームの映像は基本的にテレビ中継のそれを模倣しつつ発展してきたが、今日では複数視点の自由な切り替えなどが可能となり、従来のテレビ中継ではありえなかったような独特な視覚文化が生みだされている。また逆に、テレビ中継がゲームの画面を模倣する事例も登場し、メディア間の参照関係はいつそう複雑になっている。

第5章「野球漫画における他メディアと実在選手」は、『巨人の星』（1966～71年）と『ドラゴンボール』（1995～2004年）という現実と虚構が入り混じる二つの野球マンガを分析し、「再メディア化」と「キャラクター化」という概念を手がかりにして、実在の選手や試合がどのように虚構世界の中に変換されているのかを明らかにした。

結論部にあたる第6章「メディアにおいて展開される「野球」」は、これまでの議論を整理しつつ、各メディアにおける視点、選手のキャラクター化、複数のメディアの相互依存性や相互批判性といった観点から、視覚文化としての野球のあり方を考察した。

<論文審査の結果の要旨>

本論文の目的は、野球というスポーツの周辺に展開してきた様々なメディアを総合的・歴史的に把握することで、各メディアが野球をいかに表現または表象してきたか、メディア間の相互影響関係はいかなるものであったか、そしてそれらがいかに「視覚文化」としての野球を生みだしてきたかを明らかにすることである。そして、その着想の根幹にあるのは、複数メディア間の相互関係を「再メディア化（リメディアーション）」という語で捉えるボルターとグルーシンの理論である。

明治期に日本に伝来し、今日までもっともポピュラーな球技として定着し続けている野球というスポーツは、ただ単に、選手の立場でそれをプレイし、また観客の立場でそれを球場で観戦するものであるにはとどまらず、テレビやラジオ、新聞などの報道メディアを通じて、またマンガやゲームといった表現メディアを通じて、日本の社会と文化のなかに大きな存在感をもって根付いてきたことは、今さら指摘するまでもないだろう。しかしながら、野球を取り囲む様々なメディアがいつどのように生まれ、またどのように今日まで

発展してきたのかを明らかにする学術研究はほとんどない。本論文は、最新のデジタルゲームやインターネットによる試合中継までを視野に収めた、わが国で初めてともいってよい野球メディアの総合的研究である。

本論文の特色は、野球に関連する様々なメディアを分析するにあたり、情報伝達や報道の側面だけでなく、現実世界と虚構世界を跨ぐような視覚文化を構築する側面にも、十分な注意を向けていることである。その背後には、現実の出来事を「再構成」するだけでなく、「再創造」することもまたメディアの重要な役割であるという認識が存在する。本論文が明らかにしたように、古くは雑誌のなかで、より新しくはマンガやデジタルゲームのなかで、野球というスポーツは様々な脚色・虚構化され、またプロ・アマを問わず現実の野球選手は様々な「キャラクター化」されてきた。すなわち野球を取りまくメディアを考察することで、現実世界と虚構世界の関係や接点、両者の混合を新たなかたちで理解することができる。他の学問領域にも貢献する本論文の最大の示唆は、それであろう。

本論文の口頭試問は2018年11月26日(月)15時から16時30分まで創思館3階302号室で行われた。そこでは、以上に概略を示した本論文の主旨と達成が、全審査委員から高く評価された。また、そこでの質疑応答を通じて、視覚文化論およびメディアスポーツ論という本論文の二つの理論的支柱が、より明確となった。

公聴会では、口頭試問時の指摘への応答も含むかたちで、学位請求者のプレゼンテーションがなされた。野球の「見るスポーツ」としての側面が詳細に明らかにされただけでなく、野球を取りまく複数のメディアが互いに参照し合い、取り込んできたか、すなわちその「再メディア化」の様態が浮き彫りになった、という本論文の主旨が確認された。また、本論が示唆するさらなる問いとして、野球とそれ以外のスポーツの視覚文化の比較や、再メディア化とキャラクター化の関係性の理論的洗練があげられるが、申請者にはそれらを将来の課題として、今後スポーツとメディア文化研究の分野で活躍することが期待される。

以上により、公聴会の結果を踏まえ、本審査委員会は一致して、本論文が、その学術的意義に照らして、本研究科の博士学位論文審査基準を満たしており、博士学位を授与することにふさわしいものと判断した。

<試験または学力確認の結果の要旨>

本論文の公聴会は2019年1月7日(月)15時から16時まで平井嘉一郎記念図書館カンファレンスルームで行われた。

主査および副査は、公聴会の質疑応答を通して博士学位に相応しい能力を有することを確認した。

したがって、本学学位規程第18条第1項に基づいて、博士(学術 立命館大学)の学位を授与することが適当であると判断する。