

博士論文要旨

野球視覚文化論

立命館大学大学院先端総合学術研究科

先端総合学術専攻一貫制博士課程

ネギシ タカヤ

根岸 貴哉

本博士論文では、野球の視覚文化を明らかにすることを目的とする。野球は、テレビ、雑誌、マンガと、多くのメディアにおいて中継、報道、表現されている。そのなかで、野球は、多くの人々にメディアを通して見られている。そのなかで、本論文では、各メディアによる野球の表現技法や表象を中心に明らかにしたうえで、それらの歴史や影響関係にまで論及をする。同時に、そうした野球を伝えるメディアの連関性を示す。

一章では、まず、『野球界』という野球雑誌を取り上げる。そのなかでも、大正期から昭和初期のものを取り扱った。この雑誌には、写真やイラストが多く掲載されている。また、そうした写真の撮影技法や、イラストの描き方といったことについても言及がなされている。つまり、初期の野球視覚文化の一端が垣間見える。そこには、選手の「癖」を捉え、選手をキャラクター化する構造が見て取れた。

次章では、そうしたキャラクター化の問題が現代のテレビ中継においても、なされていることを指摘する。そのため本章は、2014 年度および 2015 年度の全国高等学校野球選手権大会を中継した NHK、BS 朝日の両放送のうち、ピッチングフォームに関する全ての言説、および同大会における Twitter 上でのつぶやきを分析した。そのうち、特徴的な言語表現を統計ソフトである KHcoder によって抽出し、動きなどに照らし合わせながら分析した。以上を通して、NHK、BS 朝日における高校野球中継における言説の差異と、Twitter におけるコメントの特色を明らかにした。さらに、野球中継中にみられるピッチングフォームに対するコメントと、Twitter でのコメントから慣用的な語を抽出し、その概念の意味を具体的な動きから考察した。一般視聴者は、美的な問題や嗜好性について、多く言及していた。他方で、実況者は時として選手のフォームから固有名詞をつけ、キャラクター化をするという構造があった。以上のようにして、野球中継と視聴者における、選手の動きへのまなざしが、言語を介して明らかになった。また、雑誌と同様に、選手をキャラクター化する働きがあることを確認した。

続く三章では、そうした映像が、いかにして伝えられているかを明らかにした。すなわち、野球のカメラアングルの歴史的展開と、その影響について考察した。野球のカメラアングルは、1970 年代中盤に、バックネット裏からの映像がセンターからの視点の映像に切り替わった。この視点の転換により、人々は配球に着目するようにもなる。くわえて、野

球中継におけるメインカメラアングルの変更は、野球をめぐるメディアに対して、様々な影響関係を持つこととなる。

四章では、そうした野球中継が、他のメディアへ与えた具体例として、野球のデジタルゲームを取り上げた。野球ゲームは、野球中継の影響を大きく受けながら、発展していた。まず、野球ゲームの歴史と変遷をたどった。そこでは、野球ゲームが野球それ自体を模倣するのではなく、野球中継の模倣であることが指摘されていた。また、野球ゲームはその他のメディアをゲームに組み込みながら、リアリティを持たせていた。同時に、フォームの癖などに着目しながら、実在する選手をキャラクター化していた。

五章では、野球ゲームと同じく創作物である、野球漫画を取り上げる。野球ゲームと同様に、野球漫画においてもまた、他メディアの問題と、実在する選手が登場することが重要な論点となる。そのため、他メディアとの影響を強く受け、また実在選手が多く登場する『巨人の星』と『ドカベンプロ野球編』の二作を取り上げた。両漫画ともに、新聞やテレビ中継などを漫画に登場させ、また実在選手を活躍させることによって、リアリティを生み出そうとしていた。他方で、実在選手をキャラクター化する際には、マス・メディア報じた「情報」としての選手像として描いていた。

六章では、個別に扱ってきた野球をめぐる様々なメディアの影響関係を、改めて考察する。まず、視点の問題として、それぞれのメディアが、どのように野球を表象しているのかをまとめながら、それらの影響関係を考察した。次に、キャラクター化の問題として、選手がキャラクター化されるということの意味を考察した。そこには、選手を描くことによって、時としてスポーツの本質である「運動」を抑圧するという批判もあるが、その一方で選手の「癖」などの動きが誇張表現されることによって、現れ出るものがある。そして、最後にはメディアの相互批判性について論じた。それぞれのメディアは、他のメディアを時として批判する。その時、主な批判点となるのは、野球を捉えられていないという点であった。しかし、それでもメディアを通じた野球の視覚経験は、多様な価値と意味を持つ。それぞれのメディアが、試行錯誤をしながら「野球」を捉えようとし、またそのようにして野球自体を「再構成」していた。以上を通して、野球の視覚文化なるものがあることを示し、またそうした野球の視覚文化の一端を明らかにした。

Abstract of Doctoral Thesis

Baseball Visual Culture Studies

Doctoral Program in Core Ethics and Frontier Sciences
Graduate School of Core Ethics and Frontier Sciences
Ritsumeikan University

ネギシ タカヤ
NEGISHI Takaya

The purpose of this doctoral dissertation is to identify how different media play a role in our perception of “baseball”. This Japanese Baseball Visual Culture is constructed through different medias, such as television broadcasting, magazines, comics and digital media. For the first chapter, I will look into the Japanese Baseball magazine, called “*YAKYUKAI*,” particularly look into the illustrations and photographs that are appeared in the volumes between Taisho to the early Showa era. This representation of early visual culture of baseball in Japan illustrates the importance of player’s distinctive character of their movements for their characterization. Chapter 2 analyzes the linguistic representation of pitching mechanics in the baseball game broadcasting. By examining the extracted characteristic expressions and its movement, it is expected to provide what people saw as “baseball”. In Chapter 3, the camera angle of the baseball live broadcast is examined. In the mid-1970, there was a shift in the camera angle. Before, viewers are watching the game from the seats behind the home plate. After the change, it became opposite, viewers are watching the game from behind the pitcher. This had a significant impact on how baseball was projected through television. In chapter 4, it discusses the possibility of baseball digital game as the “Remediation” of baseball broadcasting, therefore reproduction of the images. This reciprocal aspect of mediation was strongly expressed through the process of characterization in the baseball comic, Chapter 5 looks at how actual real players are portrayed in the comic. In chapter 6, it concludes by discussing the relationship between those different media, therefore Japanese Baseball Visual Culture.