

博士論文要約

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。

本研究の成果は、以下のようにまとめられるだろう。

まず、これまで野球史において、多くのメディアにおいて伝えられている野球を、表象されたものの側からの検討はなされてきていないなかで、野球イメージ・野球の視覚文化なるものを、メディアスポーツ論という観点のもと、様々なメディアから多角的に検討しながら、明らかにした点である。野球史がプレイや、記録、ストーリーなどを追うなかで、メディアと視覚文化という観点を取り上げ、明らかにした点は、野球史において多大な意義がある。

他方で、本論文では、スポーツを「メディア」を通してみることの重要性を指摘したのは、スポーツ観戦に「メディア」という観点を導入することによって、観者の視線に共通性をも

たせることができるためであった。すなわち、人々がみる共通のスポーツ像・選手像などを、明らかにすることにつながる。そのうえで、野球をとりまくメディアの歴史や変遷を整理しながら、それらの相互関係を明らかにしたことは、メディア史や表象文化論においても意義深い。

主要参考文献

阿部公彦『スローモーション考』南雲堂、2008年

有山輝雄『甲子園野球と日本人——メディアのつくったイベント』吉川弘文館、1997年

アルツ鈴木「野球ゲーム「対戦」必勝法」『ゲーマーハンドブック——「テレビゲームワールド」冒険の手引き』pp.150-163 文藝春秋、1989年

飯田豊『テレビが見世物だったころ 初期テレビジョンの考古学』青弓社、2016年

イエスパー・ユール『ハーリアル——虚実のあいだのビデオゲーム』松永伸司訳、ニューゲームズオーダー、2016年

石子順造『戦後マンガ史ノート』紀伊国屋、1994年

伊集院光『球漫——野球漫画シャベリたおし!』実業之日本社、2003年

伊藤ガビン「パワー（じゆう）をわれらに」『BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展』、pp.10-15、ポストワーク編、神戸ファッション美術館、水戸芸術館現代美術センター、2000年

鬼丸正明「メディアスポーツと映像分析——予備的考察」『一橋大学スポーツ研究』vol.24、pp.13-20、2005年

鬼丸正明「メディア論の現状とスポーツ理論の課題」『研究年報』pp.63-66、一橋大学スポーツ科学研究室、1996年

小野憲史「ゲーム機の進化における野球ゲームの映像演出」『ファミリーコンピュータ 1983-1994』pp.158-161、レベル X——テレビゲームの展覧会図録、大田出版、2003年

梶原一騎、川崎のぼる『巨人の星』全19巻、講談社、1966-1971年

勝部篤美『スポーツの美学』杏林書院、1972年

菅野真二『ニッポン野球の青春——武士道野球から興奮の早慶戦へ』大修館書店、2003年

神原直幸『メディアスポーツの視点——擬似環境の中のスポーツと人』学文社、2001年

黒田勇編『メディアスポーツへの招待』ミネルヴァ書房、2012年

橘川武朗、奈良堂史『ファンから観たプロ野球の歴史』日本経済評論社、2009年

『プロ野球よ』冬樹社、1985年

草野進編『プロ野球批評宣言』冬樹社、1985年

近藤英男「スポーツ美学とは何か——スポーツ美学の現代的意義」『スポーツ美学論』不昧堂出版、1976年。

斎藤次郎『子ども漫画の世界』現代書館、1979年

佐藤彰宜『スポーツ雑誌のメディア史——ベース・ボールマガジン社と大衆教養主義』勉誠

社、2018年

清水泰生、岡村正史、梅津頭一郎、松田恵示「スポーツとことば——「古館伊知郎」スポーツ実況」『スポーツ社会学研究』Vol14、pp.25-45,119、2006年

陣内正敬「高校野球・選手宣誓の時代性」『九州大学言語学論集』Vol.32、pp.267-280、2011年

高井昌史「メディアの中のスポーツと視聴者の意味付与——高校野球を事例として」『スポーツ社会学研究』Vol. 9、pp.94-105,137、2001年

高橋豪仁『スポーツ応援文化の社会学』世界思想社、2011年

滝浪佑紀「テレビにおける野球中継の分析——映画との比較から」『情報学研究——学環（東京大学大学院情報学環紀要）』pp.23-45、2014年

田中モトユキ『最強!都立あおい坂高校野球部』1～26巻、小学館、2005年～2010年

寺嶋裕二『ダイヤのA』全47巻、講談社、2006-2015年

中井正一『中井正一全集 第一巻』美術社出版、1981年。

野村克也『エースの品格——一流と二流の違いとは』小学館、2010年

橋本一夫『日本スポーツ放送史』大修館、1992年

橋本純一編『現代メディアスポーツ論』世界思想社、2002年

蓮實重彦『スポーツ批評宣言あるいは運動の擁護に向けて』青土社、2004年

早川武彦「“メディアスポーツ”その概念について——スポーツの本質にねざすメディアスポーツ論に向けて」『一橋大学スポーツ研究』Vol.24、pp.3-12、2005年

春木有亮「「恰好」から「かっこいい」へ——適合性 *suitability* の感性化」『人間科学研究』Vol.13、pp.1-30、北見工業大学、2017年

布施英利『マンガを解剖する』ちくま新書、2004年

松本健太郎「スポーツゲームの組成——それは現実の何を模倣して成立するのか」『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』日本記号学会編、新曜社、2013年、pp.71-87

水島新司『ドカベンプロ野球編』全52巻、秋田書店、1995年-2004年

三井宏隆、篠田潤子『スポーツ・テレビ・ファンの心理学——スポーツが変わる、スポーツを変える、世界が変わる』ナカニシヤ、2004年

村上知彦「野球まんが——神話世界からのスポーツニュース」『プロ野球よ愛憎コラム集』pp.226-237、冬樹社、1985年

山口誠「『メディアの野球』の歴史に見る可能性と課題」『メディアスポーツへの招待』pp.3-19、黒田勇編、ミネルヴァ書房、2012年

吉田寛「ビデオゲームの記号論的分析——<スクリーンの二重化>をめぐる」『ゲーム化する世界——コンピュータゲームの記号論』pp.54-70、日本記号学会編、新曜社、2013年

米沢嘉博『戦後野球マンガ史——手塚治虫のいない風景』平凡社、2002年

『20世紀放送史——上』日本放送協会編、NHK出版、2001年

『トッププロ直伝——ピッチング・守備上手くなる練習法&プロのギア大紹介』成美堂出版、

2012 年

『プロ野球勝利の投球——連続写真で見る』ベースボールマガジン社、2012 年。

『野球界』野球界社、1908-1959 年

Jay David Bolter, Richard Grusin Remediation Understanding : New Media The MIT Press,2000.

Mumford Stephen Watching Sports: Aesthetics, Ethics and Emotion (Ethics and Sports) Rutledge 2011.