

《書評》

『野球のメディア論：球場の外でつくられるリアリティー』

根岸貴哉* 著、青弓社、2024 年

飯 田 豊†

私事で恐縮だが、私は現在、関西テレビの自己批評番組「カンテレ通信」でコメンテーターを務めている。番組の前半では、視聴者から関西テレビに対して寄せられた意見が紹介され、それに対する放送局からの回答が示される。そして、これらを踏まえてコメンテーターが自身の見解を述べるという構成だ。番組で紹介される視聴者意見のなかには、野球に関するものも多い。たとえば、「野球中継がサブチャンネルで延長されるさい、ボタンひとつで切り替えられるようになり嬉しい」といった感想や、「データ放送でプロ野球の順位表を表示してほしい」、「野球中継のさい、ピッチャーの球種と配球チャートの表示を復活させてほしい」といった要望などが寄せられている¹。また、番組後半の特集では、最先端のスポーツ中継技術が紹介されたり、2008 年から続く「パ・リーグ党芸人座談会」というトーク番組が取り上げられたりする。そのため、スポーツ全般に関心が薄い私でも、野球がいかにテレビの技術や文化と不可分に結びつき、楽しまれているのかを実感している。球場に足を運ばなくても、あるいは野球中継を視聴する習慣さえなくても、テレビを通じて私たちはさまざまな方法で野球を楽しむことができる。

本書は、テレビをはじめ、雑誌、デジタルゲーム、漫画、SNS といったさまざまなメディアとの影響関係のなかで、野球がどのように発展し、また野球を通してメディアがどのように変化してきたのかを描き出している。『野球のメディア論』という書名は、一見してやや壮大な印象を与えるが、決して大味な書ではない。球場の外でメディア横断的に形成される野球のリアリティーにアプローチするうえで、本書の特徴は「視点」に徹底的にこだわっていることにある。メディアに媒介された野球の視覚文化が、どのような「視点」にもとづいて成立しているかを考え抜いているのだ。

たとえば、第 2 章「野球中継でのカメラアングルの変遷とその影響」では、テレビ中継のメインカメラがバックネット裏からセンターカメラ（＝センター後方に設置されたカメラ）へと移行したことで、野球の楽しみ方がどのように変化したのかを分析している。スタジアム観戦においてバックネット裏は「一等席」とされるが、センターカメラの導入によって、観客が立ち入ることのでき

* 立命館大学大学院先端総合学術研究科授業担当講師

† 立命館大学産業社会学部教授
y-iida@fc.ritsumeai.ac.jp

© 立命館大学アジア・日本研究所

『立命館アジア・日本研究学術年報』2025, PRINT ISSN 2435-421X ONLINE ISSN 2435-4228, Vol.6, pp.183-184.

¹ <https://www.ktv.jp/tsushin/> 番組ホームページには、過去半年分の視聴者意見、放送局の回答、コメンテーターの見解が掲載されている。

ない「特等席」からの映像が、テレビを通じて提供されるようになった。これこそが、テレビ観戦ならではの「視点」であり、生観戦とは異なる新たな視聴モードを確立させた。

このカメラアングルの変化により、画面上から守備の選手が消え、投手対打者という構図がより明確になった。チームスポーツとしての側面が後景化する一方で、一球ごとの駆け引きや投手と打者の個人対決が強調され、視聴者に強い印象を与えるようになった。こうして「球場では体験できないメディアならではの臨場感」(70 頁)が生み出されたのである。

さらに第3章「野球中継の言語分析」では、テレビの実況中継における投手のピッチングフォームへの言及に焦点をあて、解説者や実況者がどのように語り、視聴者がTwitterを通じてどのような批評をおこなっているのかを比較している。「ピッチングフォーム批評」というのは、野球の楽しみ方のごく一部に過ぎないが、こうしたミクロな「視点」から丁寧に考察を積み重ねることで、「野球のメディア論」という大きな枠組みを成立させている点が本書の魅力である。

テレビ以外のメディアについても、同様のアプローチがなされている。第1章「雑誌で野球選手はどのように表されたのか」では、雑誌『野球界』に掲載された(記事ではなく)写真とイラストに注目する。大正期前後は現在と異なり、試合ではなく練習時に撮影された写真が多かった。カメラの性能に限界があったことに加えて、「理想的な形(フォーム)は練習時に入念につくるもので、練習こそが大事であるという野球に対する思想的な側面もあったのではないか」(39 頁)と推察している。また、イラストには「ユーモアを加え、癖を切り取り、選手を描き出している」(44 頁)。こうして野球選手が「キャラクター化」する構造については、第5章「野球漫画のなかの他メディアと実在選手」でも議論されている。

また、第4章「野球のデジタルゲームの展開と構造」では、野球ゲームの変遷を詳細に辿りながら、テレビ中継との相互影響を分析している。野球ゲームの画面構成は、テレビ中継のカメラワークやテロップ演出などを積極的に取り入れていったが、近年では逆に、ゲーム特有の構図がテレビ中継に採用されることもある。さらに、人気漫画とのコラボレーションや実在選手の登場、選手のキャラクター化など、野球漫画との共通点にも言及している。

こうして「多くのメディアの特性を、一つのスポーツを通して概観することによって、メディア同士のつながりまで明らかにすることが期待できる」(19-20 頁)という。本書の議論は、(隣接領域でありながら比較的交流が乏しい)メディア研究とゲーム研究、あるいはマンガ研究を架橋するうえで、きわめて有益な知見を提供してくれる。

ちなみに、冒頭で触れた「配球チャート」について、私は本書を読むまで比較的新しい技術だと思い込んでいたが、実はそうではないらしい(65-66 頁)。というのも、ストライクゾーンを平面的に捉えるセンターカメラの特性を活かし、1980年に「ノムラスコープ」という名称で導入されたのが、配球チャートの始まりだという。現役を引退して解説者となった野村克也が、従来の野球解説のマンネリを打破するため、自身の配球理論を視覚的に示す手法として考案したもので、ストライクゾーンを9分割し、投手が次に投げるコースを予測して指し示した(『エースの品格：一流と二流の違いとは』小学館文庫, 2010)。本書はこれが野球ゲームの演出にも影響を与えた可能性を指摘している(146-147 頁)。野村が解説業から退いたことで一時的に姿を消したが、インターネットの野球速報(一球速報)で再び用いられるようになり、その有用性が再認識されたことでテレビ中継にも復活したわけである。こうしてテレビとネットの相互影響の過程を明らかにしていくことこそ、現代におけるメディア史の醍醐味のひとつであろう。