

ラジオ野球中継の産出資源¹⁾

南 保輔

1. イントロダクション

本論文では、プロ野球のラジオ実況中継の談話分析研究について報告する。野球とは、9人（ないし10人）の選手からなる2チームが対戦する球技である。日本においては、プロ野球をはじめ、春夏の甲子園を檜舞台とする高校野球、東京6大学などのリーグ戦中心の大学野球、そして不況のあおりを受けてどんどん縮小されつつある社会人野球が、「見る」スポーツとして人気を集めている。その中の頂点を占めるものとして、プロ野球の日本選手権シリーズ（以下、日本シリーズ）の1試合を取り上げて、そのラジオ実況中継の内容を分析する。素朴な問題意識として、ラジオで野球中継を聞くというのは、どのような「経験」なのだろうかという問いが根底にある。自分でプレイするのは、異なる「経験」だと思われる。プレイ経験と聴取経験との異同についての洞察の基盤を獲得することが、本研究の動機となっている。

談話分析の諸アプローチを概観すると、表象 *representation* を強調する視点と社会的構築 *social construction* を強調する視点とに大別される。リアリティや事実からの距離を問題にするのは後者であり、その一例として Potter (1996) がある。前者は、とりあえずは、表象そのものに排他的に照準していると思われる (Foucault の言説分析など)。後者は、サピア=ウォーフ仮説に代表される言語相対性仮説との関連も想起させる (Lucy 1992; Gumperz & Levinson 1996 など)。著者の方向としては、表象としての談話に関心を限定せずに、「リアリティ」との関係を問題にしたいと考えている。だが、この点の整理は今後の課題として、本研究では、とりあえず談話そのものの内容と組織に限定して考えていきたい。

ゴフマンは“Radio Talk”という論文において (Goffman 1983)、ラジオアナウンサーとその発話との関係について興味深い考察を行っている。とりわけ、アナウンサーにとって利用可能な資源ということを考える参考となるので、簡単に関連する部分を整理しておこう。

1-1. 発声者・筆者・依頼人：話者の3つの機能 ゴフマン (Goffman 1983) は、ラジオアナウンサーの言い間違い *speech error* の分析をしている。そのなかで、発話の産出フォーマット *the production format of an utterance* を構成するものとして話者 *speaker* に3つの機能を区別している。それは、発声者 *animator* と著者 *author*、依頼人 *principal* である。発声者とは、声を発しているところの人間という意味であり、著者は、発せられる言葉を作成し執筆する人間のことである。そして、依頼人というのは、発せられる言葉によってその立場や信念が表現されている人間や組織である (Goffman 1983: 226)。たとえば、ラジオニュースのアナウンサーは、アナウンスされる言葉の発声者ではあるが、その原稿を書いた著者やそこで表現されている見解の帰属先である依頼人と同一人物ではないことが多い。だが、ゴフマンも指摘しているように (1981: 231)、なにか言い間違いをして「すみません。間違えました」と言うときには、アナウンサーはこの言葉の発声者であると同時に、著者であり依頼人でもあるのだ。

話者機能の区別に続いて、ゴフマンは発話産出の3つの基盤を区別する。記憶にもとづく暗唱 *recitation* と原稿の読み上げ *reading aloud*、新規産出 *fresh production* とである (Goffman 1983: 227)。これらは、発せられるべき言葉が話し手に記憶されている場合と眼前に原稿としてある場合、そして、話し手がその場で自分で考える場合とに対応している。新規産出においては、発声の直前に話し手自身が組み立てたものを、記憶しておいて暗唱しているということもできる。しかし、ゴフマンは、アナウンサーの言い間違いに関連して重要なのは、読み上げの場合は原稿でどこを読んでいるかわからないということが考えられる最悪のケースである一方、新規産出では自分の思考の流れがまったく断ち切られて何も言えなくなってしまうことがあることだと指摘している (Goffman 1983: 228)。

発話の産出基盤と産出フォーマットの間には、ある関係が存在する。新規産

出では、発声者と著者、依頼人が一致しているのが普通である。読み上げも、発声者と著者が一致している（つまり、自分で書いた原稿を読み上げる）かぎりにおいて、そうである。だが、暗唱の場合は3つの機能が一致することは少ない。発声者は、著者や依頼人ではないと見なされることが多い。これの例外として、ゴフマンは、自作の詩を朗読する詩人を挙げている (Goffman 1983: 229)。

これらの概念を使って、ゴフマンはラジオアナウンスに、実況中継 *action override* と3方向 *three-way* アナウンス、直接 *direct* アナウンスの区別をする。実況中継についてゴフマンは次のように述べている：

多種さまざまな社会的な見世物 *social spectacle* において、現場にいる *on-the-spot* アナウンサーは、ラジオの聴取者が観察できない（あるいは、どうなっているかが理解できるレベルでは観察できない）進行 *unfoldings* を、観察することができるし、できごとが起こるとすぐさま「なにが」起こっているかについての実況説明 *running account* に着手することができる。このようなときには、新規トーク *fresh talk* が必須である。というのは、ボクシングの中継の場合を例にとると、パンチがどこに当たるかは実際に当たってみるまではだれにも分からないからだ。ただ、公的儀礼の場合には、できごとがどのような連鎖で生じるかは事前に詳細に計画されており、計画にそって進められるというのが通常のことではあるが。結果として、実況中継のアナウンサーは、報告しているできごとについて、一種「奴隷」のような関係にある。ほかの種類の新規トークと同じように、どんな表現を選ぶかは自由である。しかし、できごとの参加者や報告されている世界によく通じた人びとが、そこで「起こっていること *what is going on*」と見なすであろうものから顕著に *appreciably* 逸脱する自由はないのだ。もし、けんかや暗殺、建物の崩壊、突発事故などどんな理由であれ、問題としている活動が急に中止されたりしたら、アナウンサーは眼前のできごとに鎖でくくりつけられて、はじめ描写していたものが変化してなったものについてのなまの中継 *live coverage* を提供する義務があるかのように、これを報告する必要があるのだ。

(Goffman 1983: 232-234)

ゴフマンが指摘しているように、実況中継の目的は、聴取者が観察できないものごとを音声で伝達することである。これには、スポーツが「筋書きのないドラマ」であることも関係しているだろう。いずれにしても、実況中継における発話の基盤としては、新規産出が基本である。また、雨が降り出して試合が中断したりすると、その「実況」も必要となる。野球中継に見られる突発事態としては、選手同士の乱闘というのものもある。

ゴフマンのいうアナウンスの「3方向」モードは、トークショーやゲストをインタビューするフォーマットで見られるものだ。司会者とゲストがスタジオでおしゃべりをしていて、聴取者は、会話の参加者としては認められてはいる *ratified participant* ものの話すことができない存在であるかのように位置づけられている。このときのおしゃべりも、(少なくとも見かけ上は) 新規トークが中心である (Goffman 1983: 234)。

野球の実況放送は、アナウンサーによる実況中継のみからなりたっているというわけではない。解説者やゲストとアナウンサーが「おしゃべり」するという3方向モードがある。ただ、ゴフマンが指摘しているように、聴取者を「おしゃべり」の参加者と位置づけているかどうかは疑問である。ともあれ、3方向モードについてのゴフマンの以下の指摘が本研究にとって非常に重要である。

ゲストやパネリストが、ある組織に所属する者 *officials* としてではなく個人 *persons* として出席していると言うことができ、ある主張が提示されたとき、これにたいして、個人的な信念の言明や感情の報告、自身の経験の開陳などをもって応じる立場にあるのは特筆すべきことだ。そして、これらの言葉をさしはさむことが、期待された役割 *prescribed role* からの逸脱であるとみなされるとはかぎらないのだ。別の特徴として、技術的に過ちとされる談話と実際に過ちとされる談話とのあいだに、通常の会話と同じようにながりのギャップが許されるということも指摘できる。

(Goffman 1983: 235)

アナウンサーができごとの報告を主要責務としているのにたいして、野球放送の解説者やゲストは、評価や感情といった要素を含む「コメント」を持ち込む。このことを、以下の分析において実例を挙げながら見ていく。

直接アナウンスは、アナウンサーが聴取者に「直接」語りかけるというものである。これら3つのモードでは、暗唱はほとんど使用されず、産出基盤となっているのは新規産出か読み上げだとゴフマンは指摘する。彼がその研究のなかで取り上げるのは直接アナウンスだが、このモードでは読み上げが大半を占めるとのことである (Goffman 1983: 236)。

1—2. 発話の産出資源 発声者や産出の基盤、アナウンスのモードについてのゴフマンの議論を前項では見た。つぎに、発話「内容」について考えておこう。本論では、実況放送の「内容」を構成するものを、エリクソンにならって発話の「産出資源」として考えていく。実況中継というものの性質上、ゴフマンが指摘したように、発話はその場で産出される新規トークとならざるを得ない。しかし、その産出資源は、眼前で繰り広げられているものごとには限定されないのだ。

エリクソンは、3つのタイプの産出資源 *production resources* を区別している (Erickson 1982)。「ローカルな産出資源」とは、「直近の *immediate* 物理的場面内で、リアルタイムで生じる直近の会話行為 *action of conversation* の内部で利用可能である産出資源」のことである。これには、会話分析が指摘した隣接対のような発話の連鎖といったものや、文脈分析が指摘した話者の話し行動と聞き手の聞き行動の同時性 *synchronously* といったものも含まれる。つまり、会話とは「社会的に構築されているもの *social construction*」なのだという主張が根底にある。

2つめの産出資源が、「1つ離れたローカルな産出資源 *local production resources once removed*」である。「会話は、ローカルに隣接した次の関係 *locally adjacent next relationships* に照らしてのみならず、会話の全歴史をまたがる連結 *connections across the whole history of the conversation* に照らしても組織されている」(Erickson 1982: 46) というのだ。そして、これら2つのローカルな産出資源と区別されるのが、非ローカルな産出資源である。これは、広く社会構造から引き出されるもので、あるスピーチコミュニティで共有されている文化伝統についての知識などが含まれる。

3つの産出資源の事例としてエリクソンが分析において挙げているものをつぎに見ておこう。ある家庭の夕食時の団らんがデータとなっているのだが、食

卓についている会話参加者の空間的な配置や食卓に乗っている料理や食器などが、ローカルな産出資源の例である。これにたいして、「1つ離れたローカルな産出資源」の例には、前週の夕食時の話題がある。実は、分析対象となっている日の1週間前にも同じ調査の一環として夕食場面をフィルム撮影したのだが、そのときに出た話題が資源となっているのだ。これは、ローカルな産出資源だが、直近の *immediate* ものではない。それで、「1つ離れたローカル」となっているのだ。非ローカルな資源としてエリクソンが言及しているのは、英語では「塩コショウ *salt and pepper*」と対にして言うことが多いという知識や発話のリズムなどである。

さて、本研究では、上記の産出資源の3つのタイプを柱として分析を進める。直近ローカルな資源というのが、実況放送クルーの眼前で繰り広げられているアクションやファンの歓声、場内アナウンスなどである。これにたいして、野球の規則などは非ローカルな産出資源ということになる。「1つ離れたローカル」な産出資源に該当するものの同定がやや困難だが、ゲストが登場した日本シリーズの試合などは、その例と考えるのが適当だろう。選手のシーズン中の活躍といった「一般化」された言明をどれに分類すべきかが一番迷うところだ。「1つ離れたローカル」の域を脱して、非ローカルと考えるべきだろうか。

1-3. 方法とデータ 1998年のプロ野球日本選手権シリーズ第1戦を研究対象に選んだ。これは、将来、大リーグのワールドシリーズの第1戦との比較を考えてのことだ。10月18日の横浜ベイスターズ対西武ライオンズの試合のラジオ実況中継を、プレゲームショーから試合終了後の両チームのインタビューまで録音した。この試合は、NHK第1放送をはじめ、民間放送（以下、民放と略）も数社放送していたが、そのなかからTBS放送を選んだ。のちのワールドシリーズとの対比を考慮するとNHKが望ましかったのだが、NHKは午後7時のニュースをはさんでかなりの時間実況を中断してしまうために、民放にせざるをえなかった。民放のなかでは、放送開始が在京キー局のなかで6時と早かったという理由でTBSを選んだ。文化放送はシーズン中は西武球団のゲームを中心に放送しているということを考慮して、あらかじめ選択対象から除外した。

試合は当初の予定から、台風のために1日順延されている。10月18日の午後

6時から10時30分の放送終了までの4時間半をテープ録音した。一般普及モデルであるアイワのCSD-EX30という、CDつきのステレオラジオカセットレコーダでラジオ放送を受信し、ソニーのカセットレコーダTCS-8000に録音した。これは、2本のテープの連続録音が可能で、切れ目のない長時間録音ができるものだ。オリジナルの録音には120分テープを使用した。文字起こしの際には90分テープにダビングしたものを使った。重複部分を含めて、90分テープはぼまるまる3本となった(表1参照)²⁾。調査助手に、コマーシャルや交通情報をのぞくすべてを文字起こししてもらい、それを南が再度チェックしたものを基本データとした。本論文で図として使用したのものには、強調されている部分や発話の遅早などの詳細な情報を付け加えた。文字起こしには、ソニーのトランスクリイパーBM-76を用いた。発言部分を1行48文字(本論文の図では、1行25文字である)、1ページ54行で打ち出すと、テープ1が35ページ、テープ2が32ページ、テープ3が31ページ、あわせて98ページとなった。

表1 テープとトランスクリプト：基礎データ

	テープ 開始	録音 開始	録音 終了	テープ 終了	録音 時間	T 枚数
テープ1 A面	00:00	00:16	48:28	48:33	0:48:12	
テープ1 B面	48:33	49:30	95:23	95:26	0:45:53	35
テープ2 A面	00:00	00:41	48:13	48:18	0:47:32	
テープ2 B面	48:19	48:49	95:28	—	0:46:39	32
テープ3 A面	00:00	00:07	48:08	48:13	0:48:01	
テープ3 B面	48:13	49:52	94:22	—	0:44:30	31
合計					4:40:47	98

試合は6時41分にプレイボールとなり、西武の先攻ではじまった。ホームチームの横浜が9回表終了の時点でリードしていたため、そこで10時10分に終了となった。TBSの放送は10時25分ごろまでで、10時30分に通常の番組に戻った。10時からは通常の番組が予定されていたが、これはキャンセルされた。本論文では、6時41分の試合開始から、10時10分の試合終了までの部分を中心に分析を行う。

1-4. 放送の発声者と基本構成 放送の中で、ゴフマン言うところの発声者として登場するのは、実況中継アナウンサーの椎野茂、解説の衣笠祥雄、ゲストの川崎憲次郎、1 塁側ベンチレポートの戸崎貴広、3 塁側の清水大輔の5人である。これを、アナウンサーの椎野が図01のように、オープニングセレモニーの様と合わせて紹介している。

図01. オープニングセレモニーと放送のスタッフ

[T 1-1 4 : 34:28 - 35:34]

- 0101 椎野： ➔ ちょうど両チームの選手が、1 塁側ベ이스ターズは1
0102 塁線に平行に、そして、3 塁側、ライオンズの、上はブル
0103 ルーのビジター用のユニフォームが3 塁線に平行にずら
0104 りと並びまして、オープニングセレモニーが行われている、横浜スタジアムです。セントラルリーグチャンピ
0105 オン、横浜ベイスターズ、そしてパシフィックリーグチャン
0106 ピオン、西武ライオンズが、今日から日本一をかけて
0107 対戦いたします。今年で、49回目という日本選手権シ
0108 リーズ、西武、横浜対西武の第一戦、6時40分のプレ
0109 イボールを前に、今、セレモニーが終わったところです。
0110
0111 ➔ 今晚はこの、第一戦の様を、解説に鉄人衣笠祥雄さん、
0112 そしてスペシャルゲストには、今シーズン、セントラル
0113 ➔ リーク17勝で最多勝のタイトルを獲りましたヤクルト
0114 スワローズ、日本シリーズでも、MVPを、受賞の経験
0115 があります、川崎憲次郎投手をお迎えして、実況はTBS
0116 椎野茂でお伝えしてまいります。リポーターは1 塁側、
0117 ベ이스ターズをTBS戸崎貴広、そして3 塁側ライオン
0118 ズは、TBS清水大輔、両アナウンサーでお伝えしてま
0119 います。

0101行から0110行までは、いわゆる実況中継である³⁾。試合開始まえであるために野球という競技のアクションそのものではないが、グラウンドでなにがおこっているか *what is going on* を描写している。0111行から0119行までが、放送中に「発声」する人間の紹介となっている。各人の担当と実績とが合わせて紹介されている。

「実況中継」という言葉で表現されるように、野球の試合の進行をそのまま伝えることが放送の目的である。英語では、プレイバイプレイ *play-by-play* と言う。本論文では、以下で詳しくみるように、これを「アクション中継」と

「状況描写」とに分ける。この放送では、実況担当の椎野アナウンサー（以下本文中では、「実況アナ」とする）が放送の核となってこの両者を行っている。実況アナのアクション中継と状況描写に、解説者やゲストが「解説」やコメントを付け加えて全体の放送をつくりあげている。解説者は、放送局と契約を結んでおり、シーズン中の試合の解説も行っている。何人かいるわけだが、この日の試合の担当が衣笠祥雄である。ゲストは、現役の選手の中から選ばれている。この日のゲストは「リーグ最多勝」(0113行)で日本シリーズでも活躍したことがある、川崎憲次郎投手である。実況とこの2人によるコメントに、ベンチリポートが加わる。前の打席でタイムリーヒットを打った選手の談話が、次の打席のときに紹介されたりする。

野球は、攻撃側と守備側とが明確に分かれた競技である。攻撃側が3つアウトを重ねるとその回の攻撃が終了する。1つの回は、先攻チームの攻撃（表）と後攻チームの攻撃（裏）とからなっている。それぞれを「イニング」と称するのが（アメリカでの用法とかならずしも一致しないが）通例である。イニングの合間に攻守が交替するために、競技の「中断」が生じる。放送ではここでコマーシャルが入る。TBSのこの日の放送では、通常の守備交替時には1分間のコマーシャル時間を取っていた。20秒のコマーシャルが3つ流されたあと、球場へと音声切り替えられ、録音された声で「TBSラジオ、日本シリーズ第一戦、横浜対西武実況中継」という、放送局と番組を特定するアナウンスが流される⁴⁾。それから、実況アナがしゃべりだすのだ。

この試合では、守備交替は合計16回あった。2回裏と7回裏終了時には通常の1分間のコマーシャルのあとに交通情報が1分間入った。また、5回裏終了時の中断は2分40秒だった。1分間のコマーシャルのあと、番組クイズのおしらせなどが入っていた。通常5回が終了すると簡単なグラウンド整備が行われるが、そのためだと思われる。6回表の攻撃終了後には1分間のコマーシャルのあと、「ホームランメイプルリーフ金貨プレゼント」当選者の発表があり30秒ほど球場からの音声で中断している。これは、6回表の攻撃でホームランが出たためである。8回裏が終了したところでは、1分のコマーシャルに続いて放送時間延長のアナウンスが15秒ほど入っている。通常の1分より長いこれらの中断のときには、局を特定するアナウンスはなかった。

このほかに、球場からの音声で中断されたのは、イニング途中の投手交代の

ときであった。3回裏と7回表にそれぞれ1分のコマーシャルが入った。しかし、投手交代のときにつねに実況が中断されたわけではない。ほかにイニング途中での投手交代が2回あったが、このときにはコマーシャルなどによる実況中断はなかった。付表1 (p. 88) には、各イニングの実況開始と終了の時点を手帳で表示した。オリジナルのテープが120分テープであり、それを90分テープにダビングしたときの重複やテープ反転時のカウンターのずれなどがあるために、所用時間の計算はやや面倒なところもある。当然のことながら、得点が入ったり投手交代があったりしたイニングは長く、その放送時間も長くなっている。逆に、打者3人のミニマムで終了したイニング（5回の表と裏）は4分台と短い。なお、付表1の「中継時間」はイニングの所用時間を示すために、投手交代時のコマーシャルによる放送中断時間を差し引いてはいない。

2. 実況アナにとっての発話産出資源

本論文の目的は、実況放送を構成している発話（談話）がどのような産出資源から生み出されているかを分析することである。各発声者がどのような資源を利用しているかを、実況アナと、解説者とゲストに分けて順番にみていく。

2-1. 場面描写と規則、そしてアクション中継 エリクソンがローカルな産出資源と非ローカルものを区別していることは1節で見た。実況放送にとってのローカルな資源の1つに、いま眼前で繰り広げられているアクションがあることは言うまでもない。だが、以下に見られるように、アクション中継が放送時間全体において占める比率はかなり小さい。アクションの意味をかたちづくる場面の描写が放送のかなりの部分を構成しているのだ。図02は、1回表の西武の攻撃が終了する直前の場面の中継である。野球という競技には、選手が存在や動きに意味をあたえる規則が存在している。実況アナの場面描写はこれを下敷きとしたものとなっている。

図02. 場面・アクション・「談話」：実況アナの資源（1）

[T 1-2 0 : 51:11-52:23]

0201 権野： ➔ ボールカウントトゥーエンドワンと、やはり、野村も、
0202 (2.1) 緩急使い分けまして、このペンバートンを追い

- 0203 込んでいます。ボールカウントトゥーエンドワンになりました。6時41分に、ゲームが始まりました。日本選
- 0204
- 0205 → 手権シリーズ、第一戦、横浜スタジアムは1回の表、西
- 0206 → 武ライオンズトゥーアウトランナー1塁、4番のペンバートンに対します、ピッチャー野村、サウスポー、1塁へ
- 0207
- 0208 → 牽制球を送りました。ファーストは駒田、セカンドローズ、そしてサード進藤わずかにライン寄りか、そしてショートは石井琢朗、外野、やや深目の守備位置にレフト鈴木、
- 0209
- 0210 → そしてセンターが波留、定位置からやや左寄りです。ライト、これもくわずかに>右中間寄りか、佐伯。トゥー
- 0211
- 0212
- 0213
- 0214
- 0215 → サウスポーの野村、構えています。第、4球を投げた。
- 0216 → >高木がスタート。投球はボール。キャッチャー谷繁セカンド送球(。)間に合った滑り込んで、タッチ<(。)
- 0217
- 0218 → アウト。いや、機動攻撃、今年はいろいろ考えてますよといっていた東尾監督1回の表、トゥーアウトラン
- 0219
- 0220 → ナー1塁、高木大成スタート切るも、盗塁失敗。1回の表横浜スタジアム、西武ライオンズ、スコアボード、得点ゼロに終わりました。
- 0221
- 0222

0201行目の「ボールカウントトゥーエンドワン」というのは、ツーストライクワンボールということであり、現在打席に入っている打者（バッター）のボールカウントである⁵⁾。野球では、打者は出塁するか凡退するまでは打席にいて投手（ピッチャー）の投げる球を打つことができる。そのうち、ストライクを3つ取られると「三振」で凡退、逆にボールを4つ選ぶとフォアボールと出塁できる⁶⁾。このために、ボールカウントというのは、ある場面の基本情報となっている。「野村も、緩急使い分けまして、このペンバートンを追い込んでいます」（0201-0203行）という描写は、ツーストライクであるためあと1球ストライクを取ると投手野村が打者のペンバートンを三振で凡退させることができるということであり、「追い込む」という言葉でこれを表現している。

打者のボールカウントとともに場面の構成要素となるのが、アウトカウントとランナー（走者）である。「西武ライオンズツーアウトランナー1塁」（0205-0206行）の部分では、この情報が伝えられている。出塁したランナーが1塁（ファースト）、2塁（セカンド）、3塁（サード）と3つの塁をまわって本塁（ホームプレート）に無事に戻ってくると得点となる。しかし、1イニングで

3人が凡退してスリーアウトになるとその時点で攻撃終了となる。ランナーは「残塁」となり、つぎの回の攻撃には持ち越せないのだ。1回の表に攻撃をしている西武ライオンズというチームの攻撃状況が、ツーアウトでランナーが1塁にいるというのが、この場面である。「4番のペンバートン」(0206行)というのは、現在打席に入っている打者の打順と名前である。野球は各チーム9人で行う競技であり、各選手が攻撃のときに打席に立つ順番が決まっている。「4番」というのは、チームで4番目に打つという意味である。攻撃側の状況とともに、守備側の状況も場面を構成するものだ。0208行から0212行では、4人の内野手と3人の外野手の守備陣が、名前と通常の守備位置(「定位置」0211行)との相違とともに描写されている。

以上が、場面を構成している攻撃側と守備側の要素であり、実況アナにとって描写の産出資源となっている。これらが静的なものであり比較的淡々と報じられるのにたいして、動きのある部分がアクション中継である。図02では、0215行から0218行までの、第4球が投じられてランナーが盗塁失敗となる部分である。

野球の基本は、投手が投げた球を打者が打ち返すというものである。投手が投げた球がフェアグラウンドに打ち返されないときには、次の投球まで動きのない時間となる。その間に、ボールカウントやアウトカウント、ランナーや得点などの場面の静的情報が伝えられる。これを本論では、「場面描写」と呼んでいる。「状況描写」のなかでも、アクションに直接関係する場面についての情報だ。解説者やゲストのコメント、ベンチリポートが入るのも、場面描写と同じくアクションとアクションの間の動きのない時間である。この時間は、「アクション間時間」と呼ぶことにしよう。ただし、ランナーがいる場合は、投球と投球の間隔がアクションと無縁の時間というわけではない。ランナーはタイム中以外はつねに、相手守備陣の隙について進塁すること(盗塁)が許されているからだ。0208行の「牽制球」は、ランナーのこの動きを「牽制」するためのものである。

盗塁では、投手が打者に対して投球した瞬間に1塁にいたランナーが2塁へ向かって走る。この場面では、打者への投球が「ボール」となるか「ストライク」となるかが重要だ。もし、ストライクならば、ボールカウントがツーストライクワンボールだった打者は、スリーストライクとなり三振、凡退となる。

ツーアウトだったために、スリーアウトでこのインニングの攻撃が終了となるからだ。しかし、投球はボールと判定され、ランナー（高木）の盗塁の試みは意味をなす。キャッチャー（谷繁）が2塁（「セカンド」0216-0217行）カバーにはいった野手（特定されていない）に送球し、捕球した野手が「滑り込んで」くるランナーに「タッチ」する。ランナーが2塁ベースに到達する以前に送球が「間に合っ」てタッチされるとアウトだ。審判によるこの判定を大声で「アウト：」と絶叫するように発話しているのが印象的である。このようなタッチプレーは、野球の醍醐味であり、野球中継のアナウンサーが得点場面とならんで、「絶叫」するところである。同時に、この部分かなりの早口で発話されていることも指摘しておきたい。塁間は約27.4メートルで、ランナーは3秒弱で2塁に到達する。そのあいだのアクションを伝えるために、早口にならざるをえないのだ。実際、「高木がスタート。投球はボール。キャッチャー谷繁セカンド送球、間に合った滑り込んで、タッチ」（0216-0217行）という早口の部分をストップウォッチで計時してみると、3.3秒だった。たとえば、この部分の場面描写である0201行から0211行までを計時すると36.7秒で、1行平均3.1秒である。このベースでアクション中継の場면을発話すると約6秒にもなってしまうだろう。

スリーアウトとなったところで、アクション中継は終わる。続いて、このインニングのまとめがある（0219-0222行）。3つ目のアウトがどのように記録されたかを述べてから（「1回の表、トゥーアウトランナー1塁、高木大成スタート切るも、盗塁失敗」）、得点が入らなかったことをもってしめくくっている（「1回の表横浜スタジアム、西武ライオンズ、スコアボード得点ゼロに終わりました」）。野球は9回の攻防での得点合計の多寡で勝敗が決定される。その意味で、そのインニングの得点やそれまでの合計得点をアナウンスすることが状況の描写であると同時に締めくくりとなっていることが見て取れる。

動きのあるアクションと場面の状況とが、実況アナの2大産出資源であることが図02からも明らかだが、ここには、もう1つの産出資源が見られる。選手や監督の「談話」だ。「機動攻撃、今年はいよいよ考えてますよ」（0218-0219行）という西武の東尾監督の言葉がその例である。これは、上記の2大資源が眼前に繰り広げられる、ローカルなものであるのにたいして、非ローカルな産出資源である。実況アナ自身あるいは、放送局のスタッフが試合開始に先だっ

て、監督から聞き出したものだからだ。

2-2. ローカルな産出資源としての審判の判定 アクションと場面とが実況アナの2大産出資源であることを見てきた。つぎに、両者をつなぐものである審判の判定について見ておこう。前項では、野球という競技におけるボールカウントとアウトカウントの意味を指摘した。アクションの積み重ねがカウント、そして場面を作り上げる。だが、アクションが「自動的に」カウントに変換されるわけではない。審判による判定が介在しているのだ。

プロ野球の試合では4人ないし6人の審判がいて、分担して判定を行い試合を「進行」させている。投球がストライクかボールか、打球がフェアかファウルか、打者走者がセーフかアウトかなどが、試合中に頻繁に行われる判定である。これらの判定には、放送席から見ている実況アナにとって容易に推測できるものとそうでないものがある。前者の場合は、判定がとりわけ強調されることはない。図02に見られる投球の判定は（「投球はボール」0216行）、その判定結果が試合進行上有する意味は大きいながらも、判定そのものはアクションの一部であるかのように描写されている。

だが、実況アナからの「見え」と審判の判定とが食い違う場合には、判定そのものと審判の存在とが可視化されることになる。言うなれば、審判と判定とが産出資源として放送の聴取者にも顕著なものになるのだ。図03の0312行から0314行までにその例が見られる。

図03. 審判の判定：実況アナの資源（2）

[T 1—2 4 : 63:01 - 63:50]

0301	権野：	ボールカウントワンナッシング。1回の裏バースターズ
0302	→	1点先行、第、2球、直球高め（.）ストライク。ア
0303		ウトハイ。お、駒田が「えっ」という感じで、プレート
0304		アンパイア、友寄のほうを振り返りました。ボールカウ
0305		ントトゥーナッシング。1回の裏に、3番の鈴木尚典の、
0306		タイムリーヒット、ライト前へ出まして、<早くも>ラ
0307		イトスタンド、ハマっ子ファンの、大声援、熱狂が見え
0308		ていますこの横浜スタジアム。ボールカウントトゥーナ
0309		ッシングです。[7時の時報]1対0とバースターズがリー
0310		ド。>第3球西口、駒田に投げた。直球高め打った、打
0311		球は、ピッチャーのわき、セカンおっと右、追いついた、

- 0312 ➔ 松井稼頭央、一塁送球ワンバウンド、足が、離れたか：。
 0313 ➔ 高木大成の足、アウトのようです。何とかベースついでいたようでアウトのようです。駒田はショートゴロに倒れまして、セカンドローズが残塁です。しかし1回の裏、ペイスターズ、鈴木尚典にタイムリーが出ました。
 0314
 0315 日本（にほん）、日本選手権シリーズ、横浜スタジアムでの第一戦、1対0と、ペイスターズが、先手を取りました。
 0316 日本（にほん）、日本選手権シリーズ、横浜スタジアムでの第一戦、1対0と、ペイスターズが、先手を取りました。
 0317
 0318
 0319

打者が打ち返した打球が地面に接触してから野手が捕球した場合、野手はそれを1塁へと送球しなければならない。送球の1塁到達と打った打者が1塁へ走り込むのとどちらが先かによって、打者がアウト（凡退）となるかセーフとなつて出塁できるかが決まる。これを判定するのが1塁の塁審だ。1塁手は1塁ベースに足をつけながら野手からの送球を捕球しなくてはならないのだが、この場面では捕球時に1塁手（高木）の足がベースから離れたように実況アナには見えたのだろう（「足が、離れたか：。高木大成の足」）。そして、1塁手がベースタッチするまえに打者の駒田が1塁に到達したのだろう。となるとセーフのはずだが、1塁塁審はアウトという「ジェスチャー」をしている（「アウトのようです」）。ということは、実況アナには「離れた」ように見えた1塁手の足は「何とかベースについていた」ということになる。

審判の判定は、実況アナにとってのみならず、プレイをしている選手にとっても食い違いの源泉となる場合がある。0302行から0304行までの部分では、そんな光景が描写されている。投手の投球がホームプレートの上をある高さで通過すると「ストライク」となり、それ以外は「ボール」となる。これを判定するのが「プレートアンパイア」の仕事である。だが、打者も自分なりのストライクゾーンを持っている。ボールと思って見送った投球が、プレートアンパイア（友寄）によってストライクと判定されたために、打者（駒田）はポーズでそれを示した（「『えっ』という感じで、プレートアンパイア、友寄のほうを振り返りました」）。審判の判定が選手の反応によって可視化され、実況アナにとっての産出資源となっている例と言えよう。

この部分では、実況アナの資源としての審判の判定が、アクションそのものとは独立していることがタイミングの上でも明瞭に見られる。0302行の「第2球、直球高め（.）ストライク。アウトハイ」というところでは、投球の球

種（「直球」）と位置（「高め」「アウトハイ」）については投手の投げた球の見えを実況アナはそのまま伝えている。たいして、「ストライク」というのは、プレートアンパイアのジェスチャーを見て伝えなければならない。このために、投球が捕手のミットに納まってアンパイアの判定が出るまで、一呼吸おいたものとなっている。実況アナにとっては、投球の軌跡も審判の判定も、眼前に存在するローカルな産出資源としては同じである。だが、アクションそのものを構成する前者と、そうではない後者とでは利用可能となる経緯とタイミングが違っているのだ。

2-3. ローカルな産出資源としての公式記録 前項で、審判の判定が試合の構造物として独自のものであり、実況アナの産出資源をなしていることを示した。つぎに、公式記録も放送において類似の位置を占めるものであることを見ておこう。図04は、野手が捕球体勢に入りながらフライを落球した場面である。

図04. 公式記録：実況アナの資源（3）

[T 2-2 8 : 83:04 - 83:30]

0401	椎野：	7対2と、ベ이스ターズが5点のリード。6回の裏、バッ
0402		ターボックスには、野村が登場しています。先ほどは、
0403		レフトオーバーのツーベースも放って、そしてホームイン
0404		もしている野村。ツーワンから森、次の球。>直球打ち
0405		上げた。センター大きいぞ。センター下がる。(.)
0406	→	清水が下がる。なお下がる。足がこちらを向いた、>
0407		あ：：、落とした。落としたく。何をやっているんだろ
0408		う、落としてしまった。野村はセカンドへ進みます。セ
0409	→	ンターの、あ、記録はヒット。記録はヒット。

「あ：：」（0407行）という「絶叫」は、捕球するだろうという期待が裏切られたことを示している。「足がこちらを向いた」（0406行）という描写からは、野手が打球に追いついて捕球体勢に入ったことがうかがわれるからだ。野手が打球を追いかけているのを描写した部分では早口だったのが、「足がこちらを向いた」では、声の大きさは大きいながらも落ち着いたリズムになっていることも対照的だ。それが、「落とした。落とした」では再び早口になる。「何をやっているんだろう」というような評価的表現の使用も見られる。

このようなアクションの結果としての打者の出塁をどう解釈するかという問題が、野球にはある。「ヒット」か「エラー」かによって、投手の自責点や打者の打率という重要な統計に関係してくるからだ。「エラー」だろうという実況アナの期待が再度裏切られていることを示すのが、0409行目の「あ」という言葉である。「センターの」エラーと言いかけて、そうではないと知った驚きを、この「あ」が示している。続いて「(公式)記録はヒット」を2度繰り返しているのも、この驚きを強調しているものと考えられる。

公式記録員はスタンドから観戦していて、公式記録をつける。審判のようにグラウンドにいてその存在が見えるわけではない。判定結果は、電光掲示板に「H」(ヒット)や「E」(エラー)という記号で表示されるだけだ。このような判定者の不可視性ととも、判定結果である記録が試合の進行とは基本的には無関係であるために、選手が記録に反応しているのが観察されるということもない。そのような意味で、実況アナにとってローカルな産出資源として、審判の判定と類似の位置を占めるものではあるが、公式記録の試合の構成物としての意味合いはやや異なっているといえよう。

2-4. 場内アナウンスなど 電光掲示板に表示されるのは、公式記録のみにとどまらない。アウトカウントやボールカウント、得点もそうである。すでに指摘したように、カウントは目に見えるものではなく、アクションそのものではなく、アクションが審判による判定を介して蓄積されたものであり、これが場面を構成している。だが、電光掲示板にオレンジの電球が1つ、緑が2つ、そして赤が1つ点灯していれば、ワンナウトでワンストライクツーボールなんだとわかる。つまり、実況アナにとってはいま眼前に見えるものとなっているのだ。

電光掲示板とともに、球場職員が生み出すもので実況アナの産出資源となっているものに場内アナウンスがある。なかでも、選手交代のアナウンスは、重要な働きをしている。ただ、印象としては、この日のTBSの放送は、アメリカの放送に比べて場内アナウンスの利用はあまり多くないという感じだった。だが、まったく使用していないわけではない。とりわけ、劇的な使用例が図05である。横浜球場のこの日の場内アナウンスは女声であった。その声が放送の聴取者にも聞こえるように、場内アナウンスがなされている間実況アナが沈黙

を守るということはあまりなかったが、この場面は違う。それを示すために、
 図05では場内アナウンスを特別に含んでいる（「場内」がそれ）。

図05. 場内アナウンス：実況アナの資源（4）

[T 3—1 3 : 37:10—38:05]

- 0501 椎野： ねえ。さあそしてここで権藤監督登場。右のバッター田
 0502 辺というところ。(2.0)
 0503 → さあ：、島田でくるか五十嵐でくるか(笑い)、衣笠さん
 0504 ねえ。
 0505 衣笠： そういうことですねえ。
 0506 椎野： う：ん。
 0507 衣笠： どちらかといいますとねえ、シーズン中ってのは、
 0508 椎野： はい。
 0509 衣笠： ランナーのいない場面でね、
 0510 椎野： はい。
 0511 衣笠： =投手交代をさせられる
 0512 ことが、権藤監督の場合は多かったんですけどね。
 0513 椎野： =はい。(2.6)
 0514 いま、権藤監督を中心に、バッテリー、内野陣輪ができ
 0515 まして、そして、阿波野が、いま一人ゆっくりと、1塁
 0516 → 側のダグアウトへ向かっています。ブルペンではもう佐々
 0517 → 木も投げていますが、ここは誰でしょう。
 0518 場内： → ピッチャーの阿波野に代わりまして、中根がはいり、ラ
 0519 イト。
 0520 椎野： → =ほ：、まず守備 [も代えます。
 0521 場内： → [ライトの佐伯に代わりまして、ピッ
 0522 チャー、佐々木。
 0523 椎野： → =え：、ここで：。(5.9：その間場内大歓声)
 0524 いや：：、衣笠さん、
 0525 衣笠： → はい。(冷静な声で)

この場面での場内アナウンスは、0516行で実況アナが「ダグアウト」という言葉を発している途中から始まっている。「ベ이스ターズ、選手の交代をお知らせいたします」という場内アナウンスは、実況アナの声がかぶさっている。だが、この前置きが終わり、交代が告げられる部分の開始に合わせるように、実況アナは自分の発話をまとめている。「ここは誰でしょう」(0517行)と期待を盛り上げたのに、交代して出場する野手がまずアナウンスされる（「中根が

はいり、ライト」0518-0519行)。期待をつなぐように、実況アナの言葉が入る(「まず守備も代えます」0520行)。続く「ピッチャー、佐々木」という場内アナウンス(0521-0522行)に対する実況アナの「え：、ここで：」(0523行)という興奮した声は、続いて6秒近くも聞かせた場内の大歓声と合わせて、強い驚きを反映するものとなっている。呼びかけに応じる解説者の声(「はい」0525行)の冷静さとはひときわ好対照をなしている。

交代して出てくる投手として2人の候補者を提示しておいて(「さあ：、島田でくるか五十嵐でくるか」0503行)どちらであるかを聞こうという組み立ては、場内アナウンスの利用法としてとりわけ効果的だ。たとえば、ほかの投手交代時には、実況アナは、場内アナウンスに注意を払うことなく、代替りの投手がマウンドに登場してからその背番号でだれかを特定している(「西武としては3回の裏に、早くも三人目のピッチャーが登場ということになります。え：、背番号19をつけました、森ですねえ」T2-7)。図05の場内アナウンスは、0522行のあとも続いている。だが、新しく出場する選手2人の打順と守備位置を確認するものであり、実況アナは気にせずに話し続ける。場内アナウンスのうちでもポイントなる部分だけを効果的に放送に利用しようという方針がここからもうかがえる。

図05は、「絶叫」の使用という観点からも興味深い。興奮した絶叫口調は、アクション中継時に使用されることが多いのだが(たとえば、0216-0218行；0404行-0408行)、新しい投手が場内アナウンスされたときの「え：、ここで：」(0523行)という実況アナの発話は、数少ない例外である。それほどに、予期されない交代だったということを示しているのだろう。

場内アナウンスのほかには、スタンドのファンの様子や天候も実況アナにとってローカルな産出資源となっている。前者の例としては、3回表の冒頭の「試合が始まってから、まだわずかに40分少々ですが、外野のスタンドからいま、文字通りウェーブが伝わるように、1塁側の内野スタンドのほうにまわっています」(T1-31)という描写があった。ウェーブとは、スタンドのファンが順番に立ち上がって万歳をしていくもので、波がうねるように見えるから「ウェーブ」と呼ばれている。ふつうは試合の中盤以降に見られるウェーブが、試合の序盤に見られたということで、ファンの熱狂ぶりと臨場感を同時に伝えるものとなっている。

2-5. 聞き手としての解説者 実況アナの産出資源に照準してきた本節を、対話形式の放送モードの分析で締めくくろう。ゴフマンがアクションオーバーライドと呼んだ実況中継だが、3方向モードの対話もふんだんに使用されている。次節で見ると、解説者やゲストが持っている情報を引き出すものが大部分だが、実況アナが事前に調べた情報を解説者やゲスト相手に開陳する場面もいくつか見られた。

図06. 聞き手としての解説者

[T 2-3 1 : 91:52-93:01]

- 0601 椎野： 7対0と、ここま、あ：、から、8対2に動きました。
 0602 8対2、ベイスターズ6点リードの日本シリーズ第一戦。
 0603 → 開場、ちょうど20年にして、はじめて日本シリーズ開
 0604 催という、年になりました。この、横浜スタジアム。ま、
 0605 → ここは：、衣笠さんねえ、
 0606 衣笠： はい。
 0607 椎野： → 最初の明治初期にあの、クリケットのグラウンドとして、
 0608 中にできてましてですねえ、
 0609 衣笠： あ、そうなんですかあ。
 0610 椎野： → =はい。ま、そのあと、あの：、横浜公園野 [球場とか、
 0611 衣笠： [はい。
 0612 椎野： → ゲーリック球場なんてゆう名前にも、
 0613 衣笠： =そうです [ね。あの：、レフトのボールのところ、
 0614 椎野： 「ええ。
 0615 → 「あの：、あ。
 0616 衣笠： [ちょうどゲーリックのねえ、 [あの：、レリーフが
 0617 椎野： → [はい。
 0618 衣笠： ありますよねえ。 はい。
 0619 椎野： → =そうなんですよ。 あの：、そういう、日米
 0620 野球が、あの開催された、あの、中の一戦のね、 [あつ
 0621 衣笠： [はい
 0622 椎野： → た球場でもありました。そして、昭和53年に、この横
 0623 浜、スタジアムとして、新しく、横浜大洋ホエールズを、
 0624 招いての、横浜スタジアム、その中での対戦です。まあ
 0625 → そういう意味では：、衣笠さんね、
 0626 衣笠： はい。
 0627 椎野： 日本の：プロ野球のまさにあの歴史の、スタートを切ろ
 0628 → うという、 [ええ、****にもなる、場所。
 0629 衣笠： [そう思いますね。 ええ、ここは

義をしている講演者 (Goffman 1983: 228) と類似の産出フォーマットだと言えよう。まったくの新規産出というよりも、読み上げとの折衷である。

歴史をまとめた眼前のメモそのものは、ローカルな産出資源となっている。解説者が言及している「レリーフ」も同じくローカルである。放送席からレリーフが見えないのだとすれば、厳密に言えば、「1つ離れた」ローカルな産出資源と呼ぶべきかもしれない。だが、解説者と実況アナが同じ機会にこのレリーフを見たということがなく、各人がそれぞれに見た機会を想定してのことであれば、「1つ離れたローカル」という分類にもぴったりあてはまらないことになるかもしれない。

このような問題は、著者がエリクソンのローカルな産出資源という概念を、発話者である実況アナにとって直近の眼前にあるものと理解したことと関係があるのかもしれない。エリクソンの場合は、このローカルな資源が、話し手のみならず会話に参加している聞き手にも共有されているということが前提とされている。そのために、指示対象がなんであるかがすでに「共有」されている。つまり、発話の産出資源となるというのだ。しかし、ゴフマンの指摘にもあったように、もし聴取者が実況アナの横で観戦していたならば、エリクソンの意味での直近のローカルな資源をなすものが、本論の分析でのローカルな産出資源にあたると思われることは可能であろう。エリクソンの基本枠組みの流用が、深刻な問題となることはないと思われる。

3. 解説者とゲスト：コメントと対話モード

放送の核として実況中継を担当している実況アナにとっては、他の発声者である解説者とゲストも放送の産出資源であると言えることができる。実況アナの産出資源として、2節ではアクションや場面、審判の判定、場内アナウンスなどを列挙した。これらは、基本的に直近のローカルで利用可能なものである。見ればわかるものであり、プロレベルでの野球競技経験がなく専門知識を持たない実況アナにも自在に使用することができるものだ。

実況アナが素人として特別な知識を持たない人間の代表として放送に臨んでいるのにたいして、解説者とゲストは専門家の代表である。衣笠祥雄は、現役時代強打の内野手として活躍し、連続試合出場記録をうち立てた。「鉄人」と

いう形容詞はそのためである。ゲストの川崎憲次郎投手は現役の選手である。前年の日本シリーズに出場し西武ライオンズと対戦したということに加えて、この年のレギュラーシーズンでリーグ最多勝となったことをふまえての選択であろう。この2人が5人の発声者のうちの「専門家」であり、野手（打者）と投手という組み合わせになっている。

本節では、解説者やゲストが提供する話題について考察する。これらは、実況アナが産出の基盤としている眼前のローカルな産出資源とは、好対照をなしている。過去の競技経験に根ざした、眼前にはない非ローカルなものである。これを見ていくと同時に、本節では、解説者やゲストのコメントをどのようにして放送に取り込んでいるかについて組織的な分析を行う。コメントを権威と説得力のあるものとして受けとめる「なるほど」という相づちや、専門知識に関連する質問の投げかけ、あるいは、その業績を直接話題とすることなどによって、実況アナは解説者やゲストを放送の産出資源として利用している。その発話上の工夫についても見ておきたい。

3-1. 専門情報の提供：技術・作戦・心理・個人誌 専門家が提供する話題は、野球の技術（テクニク）や作戦、選手の心理に関わるものが中心となっている。

図07. 解説者への球種の確認

[T 1-18 : 44:54-45:19]

- | | | |
|------|-----|--------------------------------------|
| 0701 | 椎野： | プロ入り5年目で、まあ、一軍定着、いたしまして、そ |
| 0702 | | して、シリーズも、2番バッターとして登場の小関、ワ |
| 0703 | ➔ | ントゥー第4球を投げました。変化球、空振り：。アウト |
| 0704 | ➔ | トコースへ野村独特の、フォークがいま、いま：、衣笠 |
| 0705 | ➔ | さん、フォークですかねえ。こう [ストンと、 |
| 0706 | 衣笠： | [フォークでしょうね |
| 0707 | ➔ | [え、ちよっと落ちてますんでねえ。 |
| 0708 | 椎野： | ➔ [ねえ。 んん：。 |
| 0709 | 衣笠： | ➔ 1球目2球目のインサイドのストレートが <u>いまの場合</u> は |
| 0710 | | 生きてましたね。 |
| 0711 | 椎野： | ➔ なるほど：。 |
| 0712 | 衣笠： | ➔ =ええ。 |
| 0713 | 椎野： | ➔ ボールカウントトゥエンドトゥーになりました。 |

図07では投球の球種の確認を実況アナが解説者に求めている（「いま：、衣笠さん、フォークですかねえ。こうストーンと」0704-0705行）。直球（ストレート）か変化球であるかは、放送席から見ている実況アナにもわかる。だが、変化球の場合、「カーブ」か「フォーク」かなどといった球種の確認には専門家の権威を必要とするようだ。投球の軌跡の変化は目に見えるものであり、実況アナも解説者も同じ「見え」に依存して球種を判断している（「ストーンと」0705行と「落ちてます」0707行）。それでも、実況アナは、解説者による確認に「んん：」と相づちを打って、受けとめている（0708行）。

ここで解説者のコメントが終わってしまった場合は、専門家らしさを示すことができない。続く「1球目2球目のインサイドのストレートが今の場合は生きてましたね」（0709-0710行目）というコメントが、重要である。ここで球種が問題となっているのは、打者（小関）への「第4球」目である。これが「フォーク」であり、打者が「空振り」したのが、「今の場合は生きてましたね」ということの意味である。「1球目2球目のインサイドのストレート」が、「第4球」目の「アウトコースへ野村独特のフォーク」（0703-0704行）と対比をなして、打者がうまく対応してバットに当てることができなかったというのである。

このコメントを専門知識の発露として受けとめていることを示すかのように「なるほど：」（0711行）と実況アナは発話している。それに「ええ」（0712行）と相づちを打つことで、解説者も自分の「コメント」が理解されたことを確認している。こうして、実況アナはプレイに戻っていけるのだ（0713行）。「なるほど」という相づちが、発話を「コメント」として構成すると同時に、「コメント」の連鎖を終結させるはたらきもしていることが見てとれる。実況アナの球種を確認する問いで開始された一連のコメントが、投球の効果の指摘へとつながり、「なるほど」という納得で締められる。解説者のコメントを「解説」たらしめているツールの一例である。

球種とならんで解説の対象となることが多いのが、作戦である。図08は、ランナー（石井）が盗塁した場面である。このときに、打者（波留）が投球を空振りしたのだが、この空振りが意図的なものだったのかどうかということが問題となっている。

図08. 作戦の解説と個人誌

[T 1—2 2 : 57:58—58:54]

- 0801 椎野： ボールカウントワンストライクワンボール、1回の裏横
 0802 浜ベイスターズ、>第3球を投げて、石井スタート、空
 0803 振りだあ。キャッチャー伊東ボールを握りなおした、投
 0804 げられないく。ヘッドスライディング盗塁成功：石井
 0805 琢朗シリーズ初盗塁成功：。ノーアウトランナーは2塁。
 0806 → ノーアウトランナー2塁。いまわたくしも思わず、エン
 0807 ドラン、空振りという、申し上げたんですけども、ある
 0808 → いは衣笠さん、助けるための空振りですかねえ。
 0809 衣笠： → =いやあ、今のは [エンドランでしょう。
 0810 椎野： [どうですか。
 0811 椎野： =エンドラン [ですか。は：あ。
 0812 衣笠： [ええ：え。
 0813 椎野： 石井琢朗、そしてキャッチャーの伊東も投げる事が出
 0814 来ません [でした。
 0815 衣笠： → [う：、ちょっと伊東にしては珍しくあわて
 0816 [ましたねえ。
 0817 椎野： [ええ：。 う：ん。
 0818 衣笠： → もう、いまの波留のあの：、表情から見ますとねえ、
 0819 椎野： =はい。
 0820 衣笠： → =打ちに行ってるんですけど (笑い) 緊張して
 0821 [バットの先が
 0822 椎野： [ええ。 はい。 次の打球打った、ピッチャーゴロ
 0823 ワンバウンド。西口捕って1塁送球、アウト、セカンド
 0824 ランナー釘付けです。はい。
 0825 衣笠： → ちょっとバットの先が回りすぎたっていうね、
 0826 椎野： [はい。
 0827 衣笠： → [早くバット振ってしまいましたから [ねえ：。
 0828 椎野： → [あ：あ、なるほ
 0829 ど。
 0830 衣笠： =ええ。
 0831 椎野： (3.0) ワンアウトランナー2塁で、バッターボックス
 0832 には、鈴木尚典が登場してきました。

0806行目の「エンドラン」とは、ヒットエンドランという戦法のことである。盗塁のように投球とともにランナーがスタートし、打者は投球を打つというものである。「エンドラン、空振り」というのは、ベンチの作戦としてはヒットエンドランだったが、打者が投球にバットを当てることができなかったという

ことである⁷⁾。これにたいして、「あるいは」盗塁はランナー単独でのものであり、これを「助けるための空振り」(0808行)だったという可能性も考えられる。この場合、「空振り」は打者が意図したものだだったということになる。

このどちらであるかと、実況アナは解説者に聞いている(「衣笠さん」0808行)。0809行で解説者は、「エンドラン」だと断じている。そして、実況アナの言葉を挟みながら、そう断定した根拠を説明していく。「ちょっとバットの先が回りすぎた」(0825行)、「早くバット振ってしま」った(0827行)ようなスイングだったというのである。これは、打者のバットの振り方(スイング)を見ての判断だが、これにさらに、打者の心理の推測が伴っている。空振り直後の打者の「表情」(0818行)を見ると、「しまった」とでもいうような顔だったのだろうか。「打ちに行ってるんですけど(笑い)緊張して」(0820行)、球にバットを当てることができなかつたんだろうとしている。これらの技術と心理への言及は、専門家の専売特許である。実況アナがここでも、「あ：あ、なるほど」と受けているのが特徴的だ(0828-0829行)。

この「なるほど」という相づちのタイミングも重要だ。0827行の「早く」が一連のコメントの急所となる言葉である。もし、「エンドラン」ではなくて、単独盗塁を「助けるための空振り」であれば、キャッチャーの2塁への送球を妨害することが目的だ。バットを振るのが、投球がホームプレートを通り過ぎてからあまり遅いと守備妨害となってしまう。だが、投球の通過よりも「早く」バットを振ってしまうと投球に当たることさえない。ましてや、「助ける」ことにはならないというわけである。解説者の「早く」という言葉がこの論理を明瞭にしている。そこで、実況アナが「なるほど」とはじめて納得を示しているのだ。

技術と心理に加えて、解説者が言及するトピックとしてこの部分で見られるのが、選手の個人誌情報である。0815行から0816行にかけて、「伊東にしては珍しくあわてましたねえ」と解説者が言っている。ランナーが盗塁を試みたらそれを阻止するために捕手(キャッチャー伊東)は2塁へ送球すべきである。これができなかった(「キャッチャー伊東ボールを握りなおした、投げられない」0803-0804行)ことに言及しているのだ。伊東という捕手は、これまでの球歴において、沈着に落ち着いて2塁へ送球してランナーをアウトにすることが多かった。そのような伊東の個人誌に照らすと、この場面での伊東のプレイ

は彼らしからぬ「珍し」いものだったと言っているのだ。

選手や監督の個人誌ばかりでなく、球団や球場の歴史なども放送の産出資源となる。その一例は、図06に見た。そもそも、解説者の「鉄人」やゲストの「リーグ最多勝」という形容の言葉も、各人の個人誌、業績の一番華やかな部分を凝縮したものである。図09では、ゲストの「最多勝」を話題としている。

図09. ゲストの業績

[T 1—3 2 : 89:09—90:14]

- 0901 椎野： ➔ 右のバッターボックスには、背番号と同じ、13勝をマークして、パシフィックリーグの、最多勝を、ダイエーの
0902 武田、千葉ロッテの黒木とともに、分かち合いました、
0903 ➔ 最多勝の、西口登場。第、3球はインコースストライク。
0904 ➔ ボールカウントトゥーエンドワンです。今晚は、マイクロフォンサイド、ゲストはセリーグの最多勝、17勝で
0905 マークした、川崎、憲次郎投手が、ゲストで、お迎えして
0906 しております。ツーストライクワンボール。ピッチャー野
0907 村、振りかぶって、第、4球を投げました。直球、スト
0908 ライ：ク。見逃して三振。ワンナウトです。やっぱり、
0909 あの：、川崎さんもねえ、
0911
0912 川崎： はい。
0913 椎野： ➔ あの、じゅうなな、勝ったというのもあの、プロにはいつ
0914 て一番多い： [ですよね。
0915 川崎： [はい。 はい。
0916 椎野： ➔ ただ、最多勝、って響きは改めて、ど、どうですか、違
0917 いますか。
0918 川崎： ➔ う：やっぱり、僕がプロに入って、
0919 椎野： ➔ はい。
0920 川崎： ➔ 一番、取りたかった賞ですし。
0921 椎野： ➔ ああ：
0922 川崎： ➔ ええ。あの、自分の背番号ですしねえ、 [特に。
0923 椎野： ➔ [はい。
0924 川崎： ➔ あ：、やっぱり嬉しいですねえ：、 [はい。
0925 椎野： ➔ [ねえ。
0926 ➔ この、川崎投手は、セリーグの最多勝、そしてパリーグ
0927 最多勝西口、そしてマウンド上の野村は13勝ですが、
0928 野村も、チームの中では勝ち頭でした。その、野村が、
0929 西口を打ち取りまして、ワンナウトランナーはありません。
0930

これは、3回表の西武の攻撃で投手の西口が打席という場面である。その西口の業績として、シーズン中に13勝をあげて「最多勝」を取ったということが紹介される(0901-0904行)。投球と場面の描写(「第、3球はインコースストライク。ボールカウントトゥーエンドワンです」0904-0905行)をはさんで、ゲストが紹介される(「今晚は、マイクロフォンサイド、ゲストはセリーグの最多勝、17勝でマークした、川崎、憲次郎投手が、ゲストで、お迎えしております」0905-0908行)。再度、アクション中継に戻り(「ツーストライクワンボール。ピッチャー野村、振りかぶって、第、4球を投げました。直球、ストライク。見逃して三振。ワンナウトです」0908-0910行)、打者が凡退しつぎの打者と交替するまでのアクション間時間に、実況アナはゲストの最多勝を話題にしていく(「やっぱり、あの：、川崎さんもねえ、あの、じゅうなな、勝ったというのもあの、プロにはいって一番多い：ですよね。ただ、最多勝、って響きは改めて、どうですか、違いますか」0910-0917行)。

ゲストのコメント(「う：やっぱり、僕がプロに入って、一番、取りたかった賞ですし。ええ。あの、自分の背番号ですしねえ、特に。あ：、やっぱり嬉しいですねえ：」0918-0924行)後に中継に戻るときにも、実況アナは同じ話題でつないでいる。「セリーグの最多勝」、「パリーグ最多勝」、そして「チームの中では勝ち頭」(0926-0928行)というわけである。野球は記録、統計記録のゲームだと言われるが、まさにそれを産出資源としてうまく利用した組み立てであると言えよう。

図09には、実況放送ならではの順番配分の特徴が見られる。実況アナが、アクション中継や場面描写をしているときは、その発声がさえぎられることはない。0901行から0910行まで、実況アナがずっとしゃべり続けている。実況中継モードから対話モードに転換して、解説者やゲストに発言を求めるときは、実況アナが名前を出して明示的に呼びかけるという形をとることが多い。いきなり名前を呼びかけることもあるが、ここでは「やっぱり、あの：」と対話モードに入ることを標徴するような表現を使用している(0910行)。

ゲストが話し出して2人の対話になると、とたんに相づちが多くなる。次に実況中継モードとなる0925行の実況アナの発話までに12回発話の交代が生じているが、そのうちの5回は、「はい」や「ええ」といった相づちだけで順番が構成されるものとなっている⁸⁾。ここでのゲストの発言は、「う：やっぱり、

僕がプロに入って、一番、取りたかった賞ですし。ええ。あの、自分の背番号ですしねえ。特に、あ：、やっぱり嬉しいですねえ：」というものであり、一気に発話できる長さのものである。これに、実況アナが3回相づちを入れている(0919;0921;0923行)。0922行冒頭のゲストの「ええ」という相づちは、実況アナの相づちに応えるためにここで必要となっているものだ。また、極めつけはゲストの発話が完結したところでの相づち交換だ(0924-0925行)。実況アナが「ねえ」と受けたのにたいして、「ほんとにその通り」と言わんばかりに間髪を入れずにゲストは「はい」と応じている。これで、実況アナは実況モードに戻っていくことが可能となっている(0926行)。

3-2. 試合の流れ：引き出されないコメント　ここで、解説者やゲストのコメントがどのように配置しているかを整理しておこう。これまで見てきたように、実況放送というのは、実況アナによる実況中継と、解説者やゲストのコメントから成り立っている。アクション中継の焦点となるのは投手が投球する瞬間である。打者が打つにせよ打たないにせよ、投球が1つのアクションの開始点となる。これを具現するように、解説者やゲストのコメントは、アクション間時間に配置されることになる。基本的には、投球と投球、アクションとアクションのあいだの時間に、コメントが差し挟まれる。そして、この時間枠で1つのトピックが完結するようになっている。解説者がゲストが実況アナと対話していて、トピックが一貫したものを1つのコメントとすると、試合中のコメント数は全部で176あった。そのうちの大部分は、実況アナが解説者やゲストの名前を呼びかけて質問し、それに応じるというものだった。図07に見られる直前の投球の球種をたずねる問いかけ(「いま：、衣笠さん、フォークですかねえ」0704-0705行)や図08の空振りが意図的なものかどうかを訪ねる問い(「いまわたくしも思わず、エンドラン、空振りという、申し上げたんですけども、あるいは衣笠さん、助けるための空振りですかねえ」0806-0808行)、あるいは図09でのゲストへの問いかけなどがこの例である。

実況アナが次の発話者を指定しない場合は、すべて解説者が応じていた。これらは、質問文やポーズの入った尻上がりの文章を使用して、コメントを引き出そうとしているのが感じられるものだった。わずかに、全体の8.5パーセントにあたる15のコメントが、実況アナからの引き出し *elicitation* なしに解説者

が発したものだ。当然のことながら、眼前の試合がトピックの係留点であり、これとまったく無関係のことを解説者が言い出すわけがない。だが、実況アナの直前の発話の内容とかなりかけはなれたもので、引き出されずに行われたコメントというのはいくつかある。図10はそのうちの1例である。

図10. ゲームが動くかも

[T 1-2 5 : 66:23-66:55]

- 1001 権野： さすがこのあたりは、「天のとき地の利人の和」と言
1002 います、その、地の利は活かした形になったでしょう
1003 1回のお、裏でした。1点先行のベイスターズ。>2
1004 球目引っ張ったく、ひ、変化球、切れてファウル。1球
1005 2球と、落としてきましたペンバートン。
1006 衣笠： ➔ ただあの野球のゲームって：のはですねえ、
1007 権野： はい。
1008 衣笠： ➔ 1点はいるとですね、ゲームが動くってことはよく
1009 感じるんですよ。
1010 権野： はい。
1011 衣笠： ➔ そうしますと、1回の裏1点とりましたよねえ。そうし
1012 ますとこの：、次の、攻撃が4番からでしょ、
1013 権野： はい。
1014 衣笠： ➔ ひじよ：に、ちょっとイヤな気がしますよね。
1015 権野： は：。
1016 衣笠： ええ。
1017 権野： そのあたり、マウンド上の野村、振りかぶりました。4
1018 番のペンバートンを迎えます。

「ただあの野球のゲームって：のはですねえ、1点はいるとですね、ゲームが動くってことはよく感じるんですよ。そうしますと、1回の裏1点とりましたよねえ。そうしますとこの：、次の、攻撃が4番からでしょ、ひじよ：に、ちょっとイヤな気がしますよね」という解説者のコメント（1006-1014行）は、実況アナの相づちを挟んではいるが、1つのコメントである。これは、2回表の西武の攻撃の最初の打者が打席に立っているときに行われた。1回裏の横浜の攻撃で1点が入ったことをうけてのものである。1回表の攻撃でランナーが盗塁を失敗したのにたいして、1回裏の攻撃では、盗塁に成功したランナーが得点している。2回表の放送の冒頭のコメントは、この対比について実況アナが解説者にコメントを求めて、「1回の表裏見えますと、なんか横浜のほうが

[日本シリーズに] 毎年出てるのかなって感じですね。ねえ。非常に落ち着いた攻撃だったですね」と解説者が応じているものだ。このコメントに続くのが、図10の1001行から1005行の実況アナの発話である。見方によっては、1006行からの解説者のコメントは、先のコメントの続きとも言えよう。解説者が自己選択で発話しているというよりも、同じトピックをアクション中継を挟んで続けていると見ることもできる。

いずれにしても、このコメントの特徴としてなによりも指摘しておきたいのは、「試合の流れ」とでも呼ぶべきトピックを、解説者が実況アナから問われることなく持ち出していることである。1008行の「ゲームが動く」という表現がそれである。片方のチームが得点すると、すぐに相手チームも得点するということが、「野球のゲーム」においてはよくある。それをふまえると（「そうしますよ」と1011行）、得点した直後の守りで相手の攻撃が、強打者が入る打順である4番の打者から始まるというのは、横浜の側からすれば「ひじょ：に、ちょっとイヤな気がしますよね」（1014行）というのである。

「試合の流れ」というのも、技術や心理、作戦とならんで、経験者である専門家の独占的なトピックであると言える。それも、心理と深く結びついているという理解のようである。図11にそれを見てとることができる。

図11. 流れをつくる心理

[T 1-2 5 : 66:51-67:53]

- | | | |
|------|-----|--------------------------------------|
| 1101 | 椎野： | そのあたり、マウンド上の野村、振りかぶりました。4 |
| 1102 | | 番のベンバートンを>迎えます。ツーナッシングから第 |
| 1103 | | 3球、投げたく。直球、インコース、ボール。高めのス |
| 1104 | | トレート、ツーストライクワンボールになりました。ツー |
| 1105 | ➔ | エンドワン。特に、 <u>川崎さん、やっぱり日本シリーズは；</u> 、 |
| 1106 | | この、先取点の重み、ていうのはやっぱりね、あるんで |
| 1107 | | しょうね；。 |
| 1108 | 川崎： | ➔ そうですね；。やっぱり；、先取点、とったほうがね、 |
| 1109 | 椎野： | はい。 |
| 1110 | 川崎： | やっぱ気持ち的にも楽になりますんでね。[ええ、 |
| 1111 | 椎野： | [つー、ええ |
| 1112 | 川崎： | =***ですね。 |
| 1113 | 椎野： | ツーストライクワンボールから野村、第、4球を投げた。 |
| 1114 | | う、 <u>インコーナー、空振り、三振。ストレート138キ</u> |
| 1115 | | <u>ロ。空振りしまして、先頭バッターを打ち取りました。</u> |

- 1116 ワンナウトになります。ワンナウトランナーなし。
1117 衣笠： ➡ ただ川崎さんねえ、[こうやってマウンドにいて
1118 川崎： [はい。
1119 衣笠： 1点もらうでしょ、
1120 川崎： はい。
1121 衣笠： 守らなきゃ：と思うでしょ。
1122 川崎： ➡ そうですね、あの：[：
1123 衣笠： [ねえ。
1124 川崎： はい、確かに、昔はあったんですが、
1125 衣笠： ➡ [ええ、(笑)
1126 川崎： ➡ [ええ(笑)、まあいろいろと経験いたしまして、
1127 衣笠： ➡ =あ、やっぱりねえ。
1128 椎野： ➡ =おお：
1129 川崎： ➡ ええ、そこで：、やっぱり、やっぱり攻めていかないと
1130 ➡ だめだな、と。
1131 椎野： [はあ：
1132 衣笠： ➡ [はいはいはい。
1133 川崎： ➡ ええ、こわがってたんじゃ、ま、進歩がないなと思いま
1134 してね。
1135 衣笠： ➡ あ、なるほどね[：
1136 川崎： [はい。
1137 椎野： ワンナウトランナーはありません。

図11は、図10に続く部分である。解説者が「ゲームが動く」というトピックを持ち出したことと関連させようとしてか、実況アナは投手であるゲストに先取点の意義についてたずねている（「特に、川崎さん、やっぱり日本シリーズは：、この、先取点の重み、ていうのはやっぱりね、あるんでしょね：」1105-1107行）。ゲストの回答は、先取点は投手にとってポジティブな影響があるというものだった（「やっぱり：、先取点、とったほうがね、やっぱ気持ち的にも楽になりますんでね」1108-1110行）。もし、そうだとするならば、「ゲームが動く」ということにはならない。それで、解説者はゲストに直接問いかけるという方法で、自分が提出した「ゲームが動く」仮説との関係を解明しようとしている。実況を挟んだ次の部分である（放送中、解説者がゲストに直接話しかけたのは、この部分とあと1回見られるだけだった）。

「ただ川崎さんねえ、こうやってマウンドにいて1点もらうでしょ、守らな
きゃ：と思うでしょ」（1117-1121行）と言うのである。つまり、投手の心理と

して「守らなきゃ」いけないと「思う」ことが、なんらかのかたちでネガティブに作用して、「ゲームが動く」ことにつながるという仮説である。ゲストは、この仮説で前提とされている「守らなきゃ心理」を認める。「そうですね、あの：、はい、確かに、昔はあったんですが」（1122-1124行）と、自身もかつてはそのような心理によく陥っていたことを明らかにする。ただ、現在はそのような心理にとらわれることはないと付け加える。「まあいろいろと経験いたしまして、ええ、そこで：、やっぱり、やっぱり攻めていかないとだめだな、と。ええ、こわがってたんじゃ、ま、進歩がないなと思ひましてね」（1126-1134行）と、「守らなきゃ」から「攻めていかないとだめだな」へと「進歩」したというのである。これによって、解説者の提示する投手心理に関する「ゲームが動く」仮説の妥当性を是認する一方で、自身はそのような心理を超越したからこそ、最多勝やシリーズMVPという業績も達成できたのだという説明も提示している。

このゲストの「大投手」としての自己呈示を可能としている、聞き手の反応も興味深い。「守らなきゃ」という投手心理にかつてはとらわれていたことを認めた部分では、解説者が笑いながら相づちを打っている（1125行）。ゲスト自身もこれを笑いのともなった相づちで受けている（1126行）。だが、「まあいろいろと経験いたしまして」（1126行）とゲストが変化をにおわせると、「やっぱりねえ」（1127行）や「おお：」（1128行）と納得や驚きの混じった相づちで解説者と実況アナは応じる。「はいはいはい」（1132行）で聞き手の賛同は高まり、「あ、なるほどね：」（1135行）で得心を示すという形になっている。否定的な自己呈示に笑いに応じておいて、肯定的な自己呈示には納得して見せるという対比が特徴的である。

放送中に解説者が自発的にコメントしたのが15回、ゲストに問いかけたのが2回だった。ゲストが、自発的に問いかけたり、自分の名前が呼びかけられていないのに口を挟むということはなかった。さて、実況アナからの指名で発話順番が割り振られる解説者やゲストのコメントであるが、その終了はどうなっているだろうか。実況アナが「ええ」や「はい」、「ねえ」、「そうですね」などの相づちで終える場合と、これに解説者やゲストも「ええ」などと応じて終わる場合がほとんどだった。解説者やゲストが話し終えたところで、どちらの相づちもなく実況モードに移行したのは、176のコメントのうち、34回（19.3%）

であった。比較すると、ゲストのコメントで多かったようだが、これは、図07の0712行に見られるように、解説者が実況アナの相づち（0711行）に自分も相づちを返すというスタイルが多かったからだと思われる。「なるほど」や「そうですねか」が、対話から実況モードへの移行地点に位置することも多かったが、そうでないこともあった。

3-3. ベンチリポート 実況アナ、解説者とゲストに加えて、この放送中にその肉声が聞かれた発声者が2人のベンチリポーターである。試合中には、1塁側担当のリポーターが6回、3塁側担当のリポーターが3回「リポート」を入れている。これらは、タイムリーヒット（4回）やホームラン（1回）を打った選手と、先発投手（3回）の談話を中心である。1塁側からのリポートが多いのは、横浜の選手がタイムリーヒットを数多く打ったという事情からである。

図12. ベンチリポート

[T 2-3 : 06:31 - 07:03]

- | | | |
|------|-----|------------------------------|
| 1201 | 椎野： | さあ、ノーアウトランナー1塁3塁。第一戦のこれは3 |
| 1202 | | 回の裏、<大きな>、一つのヤマがやって参りまして、 |
| 1203 | → | 3番の鈴木尚典、先ほどタイムリー。第、>1球変化球 |
| 1204 | | インコーナー、ボール<。はずれました。ワンボール。 |
| 1205 | 戸崎： | → 椎野さん、 |
| 1206 | 椎野： | → はい。 |
| 1207 | 戸崎： | → そのタイムリーですがねえ、鈴木は真ん中やインコー |
| 1208 | | スよりのスライダー打ったそうですね。 |
| 1209 | 椎野： | はい。 |
| 1210 | 戸崎： | → 甘めの球でうまくバットを振り抜けたと、 |
| 1211 | 椎野： | はい。 |
| 1212 | 戸崎： | → 正直いって最初、ヒット出てほっとしていると、かなり緊 |
| 1213 | | 張したそうですねえ。 |
| 1214 | 椎野： | =そうですね [ねえ。 |
| 1215 | 戸崎： | [これで、楽になりましたという、次の打席 |
| 1216 | | です。 |
| 1217 | 椎野： | もう、今日はゲーム前のバッティング練習の時に声をか |
| 1218 | | けても、もう、顔が青白いほどでした。緊張しないわけ |
| 1219 | | がないと（笑い）いていた、この鈴木尚典。 |

図12は、3回裏に入ったベンチリポートである。現在打席に入っている打者

が、前の打席で「タイムリー」ヒットを放ったのだが、その「談話」である。打った投球（「真ん中ややインコースよりのスライダー」1207-1208行）と打った感触（「うまくバットを振り抜けた」1210行）、そしてその感想（「正直いつて最初、ヒット出てほっとすると、かなり緊張したそうですねえ。これで、楽になりました」1212-1215行）が伝えられている。

実況アナと解説者やゲストとの対話が、相づち以外であまりオーバーラップしないようにうまく組織されているのは、これまで見てきた図などに明らかだ。これは、同じアクションを同じ放送席から見ながら、アクション間時間を見てとったり互いの息づかいを感じとったりして達成されているのだろう。ベンチリポーターと実況アナとの調整も、同じアクションという手がかりが使われていると思われる。リポーターから実況アナへの呼びかけ（1205行）でリポートは開始されている。これは、リポートの対象である選手が打席に入って、第1球が投げられてからのことだ。タイミングをよく見計らっている。また、場面からも実況アナが期待していたものと言えるだろう。実況アナが「はい」（1206行）と応じて、すぐにリポーターがリポートの本体に入っている。「そのタイムリー」（1207行）と、実況アナの「先ほどタイムリー」（1203行）という発話に言及して、話題の関連を作り上げている。

タイムリーヒットやホームランを打った選手、先発投手がベンチリポートの話題となると述べた。これらは、「活躍」した「ヒーロー」であり、試合終了後のインタビューでも、このような活躍をした選手がインタビューとなる。「ヒーローインタビュー」という名称が一般的に使用されているのも、このためであろう。このような業績を挙げた人物に加えて、ベンチの様子そのものもリポートのトピックとなる。別のリポート（T1-30）では、ベンチから「声はよく出てい」ることが伝えられていた。このリポートでは、リポーターが実況アナに呼びかけたあと、「ライオンズサイドですけど」と自身を特定する発話が見られたのが特徴的だった。ベンチリポートの終結においては、「1塁側からベ이스ターズ、サイドリポートは、あゝ、戸崎貴広アナウンサーでした」（T2-11）と実況アナが発話する例が見られたが、つねにそうするというわけではなかった。

4. 結語：シリーズの盛り上げ

実況アナによるアクション中継と状況描写、解説者とゲストによるコメント、リポーターによるベンチリポートと、発声者ごとに産出資源を整理してきた。実況アナが、眼前のいまここで繰り広げられているアクションというローカルな産出資源に大きく依存しているのにたいして、解説者やゲストは、過去の経験に裏打ちされた技術や心理を放送に持ち込んでいる。産出資源と同時に、アクション中継における絶叫口調や対話における相づちといった特徴的な発話ツールの使用も見た。これらによって、聴取者に球場でなにがおこっているかとともに、臨場感も合わせて伝えているのだ。

本論は、日本シリーズの第一戦を分析対象としているが、上記の分析は、基本的にプロ野球のラジオ中継全般にあてはまるものだと考えている。だが、明らかに例外と考えるべき要素もある。それは、レギュラーシーズン135試合のリーグ戦で優勝したチーム同士の対戦であり、この年のチャンピオンを決定する7戦シリーズの初戦という、この試合の位置づけから生じるものである。レギュラーシーズンの試合では、放送スタッフにゲストが加わることはない。選手が整列してのオープニングセレモニー（図01）もない。球場の来歴を紹介すること（図06）もないだろう。そして、選手がそれほど緊張することもない（「かなり緊張したそうですね」1212-1213行）。

放送に関して気がついたことは、シリーズの呼称へのこだわりである。「日本シリーズ」を「にっぽんシリーズ」と呼んでいたのだ。実況アナは、「にほんシリーズ」と言って、あるいは「にほん」と言いかけて、「にっぽんシリーズ」ないし「にっぽん選手権シリーズ」と言い直したことが9回あった。言い直さなかった回数は2回であったが、いずれも、過去のシリーズに言及したときのことであった。解説者が「にほんシリーズ」と2回言っていたが、自分で言い直したり、実況アナが訂正したりすることはなかった。このことが、シリーズを特別視して盛り上げようという意図を反映するものであるかどうかは不明である。だが、聴取者にとっては、シリーズを特別なものと感じさせる結果となっていることは間違いないだろう。

註

- 1) 本論の研究の実施にあたり、成城大学特別研究費の助成を受けた。
- 2) テープカウンタは、ソニーのトランスクライバー BM-76 のものだが、実際の時間よりも4パーセントほど多めに出るようだ。全部で4時間30分弱のはずのものが、各テープの録音時間を合計すると4時間40分47秒となってしまうのだから。いずれにしても、本論では、所要時間などは厳密なデータというよりも、目安程度にとらえている。
- 3) 本文中でトランスクリプト(図)の部分に言及する場合、その行数で示す。行数は、上2桁が図の番号、下2桁がその図のなかでの行番号を示している。トランスクリプトで注目すべき部分(の開始行)には、矢印を付している。なお、トランスクリプト中で使用している記号としては以下がある。

:	(コロソ)	前の音が引き延ばされていることを示す。
_	(下線)	強調されて、発音されていることを示す。
<	言葉	前後の部分よりもゆっくり発話されている部分。
>	言葉	前後の部分よりも早く発話されている部分。
(数字)		発声者の発話の切れ目(ポーズ)を秒で示す。ストップウォッチで3回計時した平均である。
(.)		1秒以下だが、普通の切れ目(「、」で表現)よりもやや長めのもの。
=	(等号)	前の話者の発話と切れ目なく始まっていることを示す。
[(カギ括弧)	発話の重なりが始まっている部分を示す。
- 4) これを、業界用語でなんと呼ぶのか不詳にして知らない。アメリカの放送では、“station identification”と言っている。アナウンサーが「ここで“station identification”を入れよう」などと言ってくれるのでわかるのだ。
- 5) 数字の「2」を英語読みするときに、このアナウンサーは「ツー」と「トゥー」という2つの読みをしている。トランスクリプト作成の際にはできるだけ忠実に再現した。だが、本文中では日本語における一般的表記である前者に統一してある。「チーム」と「ティーム」に関しても同じである。
- 6) 「四球」と表記されるが、「しきゅう」と発音されることはほとんどなく「フォアボール」と言われる。「死球」と混同されるからだろうか。
- 7) 0806行から「いまわたくしも思わず、エンドラン、空振りという、申し上げたんですけども」と実況アナが述べている。だが、この場面では、これ以前にヒットエンドランだと断定している発話は見あたらない。
- 8) このような「相づち」を発話の順番を占めるものとするかどうかは、どのような

分析を行うかと関係している。ここでは、発話の「組織」を明らかにするために別の順番としている。だが、0915行に2つの相づちをまとめているなど、相づちの数を最大にするようなものとはなっていない。

付表1. 各イニングの中継時間

イニング	開始	終了	中継時間	得点	特記事項
1 回表	42:50	52:24	9:34	0	テープ反転で62秒; 試合開始6時41分
1 回裏	53:28	63:49	10:21	1	
2 回表	64:55	75:50	10:55	0	
2 回裏	76:55	85:33	8:38	0	
3 回表	87:37	95:23	7:46	0	交通情報; 局IDなし; テープ1終了
3 回裏	01:47	28:45	26:58	3	テープ2開始; 投手交代のため1分中断
4 回表	29:49	40:17	10:16	0	16秒重複
4 回裏	41:21	55:54	13:56	3	テープ反転で37秒
5 回表	56:57	61:52	4:55	0	3人で攻撃終了
5 回裏	62:56	66:56	4:00	0	3人で攻撃終了
6 回表	69:37	80:32	10:55	2	番組クイズ; 局IDなし
6 回裏	82:13	90:39	8:26	1	当選者発表; 局IDなし
7 回表	91:43	15:09	18:47	2	95:28でテープ2終了; 0:07よりテープ3開始 投手交代のため1分中断
7 回裏	16:11	25:16	9:05	0	
8 回表	27:32	45:32	18:00	0	交通情報; 局IDなし
8 回裏	46:39	49:53	13:28	1	テープ反転で105秒
9 回表	64:52	75:07	8:51	0	番組延長の知らせで15秒

文 献

Erickson, F. 1982. Money tree, lasagna bush, salt and pepper: Social construction of topical cohesion in a conversation among Italian-Americans. In D. Tannen ed. *Analyzing discourse: Text and talk*. Georgetown University Press: 43-70.

Goffman, E. 1983. Radio talk. In *Forms of talk*. University of Pennsylvania Press: 197-330.

- Gumperz, J. J. & S. C. Levinson 1996. *Rethinking linguistic relativity*. Cambridge University Press.
- Hansen, A. D. 1999. Narrating the game: Achieving and coordinating partisanship in real time. *Research on Language and Social Interaction* 32-3: 269-302.
- Lucy, J. A. 1992. *Language diversity and thought: A reformulation of the linguistic relativity hypothesis*. Cambridge University Press.
- Potter, J. 1996. *Representing reality: Discourse, reality and social construction*. Sage.