スポーツ事象を用いた比喩表現に関する考察

—— スポーツと社会との類比関係を探る手掛かりとして——

芳 賀 健 治[†]

1. 序

今日、新聞・雑誌等では様々なスポーツに関連した事象を比喩表現として用いている例が数多く見受けられる。中でも、それらは隠喩（メタファー）として用いられている例が多いように思われる。例えば剛速球投手と変化球投手との類比関係が、ある二人の落語家の芸風の違いという、一見何のつながりも無いと思われる文脈に、ある類比的な関係が見出されている。本来ならば、野球の投手の話題など用いなくても、その二人の落語家の芸風を正確に記述できるにもかかわらず、隠喩を用いて表現しようとするのは、隠喩に『「味」としか言い様のない不確かな、従って分析を受けつけない或る含蓄[†]』を含んでいるからと考えられる。また、正確に記述すれば長い文章となってしまうが、一言で「剛速球投手」と言ってしまうと、文章が簡略となり、逆にその含む意味は、多義的で深淵なものとなる。ただし、ここで最も重要なことは、この文章の送り手側も受け手側も、野球というスポーツについてかなり詳しく知っているという前提の上にこの隠喩が存在しているという点である。

スポーツは国家や社会、文化を反映しているとはよく言われることである。本研究ではこうした類比関係を分類、整理することにより、日本人がスポーツのどのような側面に関心を示し、またスポーツのある局面と社会現象のある局面が類比的であるとみなしているのかについて明ら

かにしていきたい。

2. 研究の方法

まず用例を1985年4月より1987年12月にわたり、逐次、新聞、雑誌、広報等からランダムに収集した。当初の段階では、どのような傾向が出現するかまったく予測がたてられなかったため、資料収集の範囲はできるだけ広い範囲にわたるよう心掛け、音楽雑誌や料理、医療・健康関係の雑誌、企業の広報誌などあらゆるジャンルの文献にあたった。このため、新聞の政治欄とか政治漫画といった一定の範囲から、期間を限定して継続的に資料を収集することを行わなかったために、年代順とか、全国誌といった対象の範囲を明確に限定しなかった。収集された用例の総数は約1000点であったが、広告文や雑誌の連載物のタイトルなどで重複して使用されているものや、類比関係が不明なものを除外し、最終的には400点を分析資料として採択し、この400点について対象を限定して考察を進めることにした。

当初の段階では明確に研究方法を定めることができなかったため、一通り資料が収集・整理された段階で、分析の視点を定めることにした。

資料の整理の段階では、各用例を各スポーツ種目および各種目のポジション等の事項別に分類し、これらの用例における類比関係について分析した。また、代表的なものについては用例を示した。スポーツと類比関係を持つ内容については分析できる範囲内で示したが、上述のように隠喩が多義的であり、なおかつ分析を受けつけない「含蓄」を含んでいるという事情から、

[†] A discussion on metaphor of sports, by Kenji HAGA (Tokyo Kasei Gakuin University).
^{††} 東京家政学院大学

それぞれの作者が意図した内容を十分に示すことはできなかったのではないと思われる。

しかしながら、広告文や対談における表現の中には、多義的で深淵な味わいを出すものとしてではなく、最も手取り早い簡便な表現法として用いられているのではないと思われるケースが数多く見受けられた。これらは、雰囲気や商品等のイメージをアピールするのみで、類比関係が非常にあいまいであったので、今回の検討の資料の中には含めなかった。ここでは、表現力をごまかす手段としてもスポーツの比喩

が使用されているのではないかという点が示唆された。また、広告のコピーの中にはテレビのコマーシャルフィルムの映像を補足する意味合いで比喩表現が用いられる例もみられた。

スポーツとマスメディアとの関係についての先行研究としては、佐伯・三本松²⁾、古屋³⁾らの先行研究があるが、スポーツの比喩表現に関しては、少なくとも松田・島崎の研究⁴⁾が一点あるのみであった。今回収集された資料は表1の通りであった。

表1. 収集された比喩表現の対象となったスポーツ事象

資料総数400点 数字は資料点数

野球122点
キャッチボール 12, セーフ 12, ヒット 10, サヨナラホームラン 5, キャッチ 5, 剛速球・剛速球投手 5, 速球 4, 全力投球 4, 代打 4, から振り 4, ホームラン 4, 続投 4, 降板 3, トップバッター 3, 外野 3, キャッチャー 3, 変化球・変化球投手 3, ストレート 3, バッター 2, 9回裏満塁 2, トレード 2, (以下資料点数はすべて1) 守備, 一発逆転, チップ, ハーフスイング, チェンジアップ, カーブ, 三冠王, ジャストミート, 勝利投手, 牽制, ピッチング, ダブルヘッダー, カット, 悪送球, エラー, ダブルプレー, トリプルプレー, サイクルヒット, 遊撃手, ブルペン, リリーフエース, 連携プレー, チームカラー, スクイズ, オーバーラン
陸上競技・徒競争77点
ゴールイン, ゴール 14, マラソン・マラソンランナー(走者) 13, スタート, スタートライン 10, バトンタッチ 6, ダッシュ 5, スプリンター・100m走者 4, ハードル 3, ホップ・ステップ・ジャンプ 3, 折返し(地点) 3, 第4コーナー 2, ラストスパート 2, ジョギング 2, レース 2, (以下資料点数はすべて1) スタートダッシュ, スキップ, デッドヒート, 第3コーナー, かけ足, 高とび
相撲 31点
横綱(クラス) 6, 土俵 4, 土俵際 4, 力士 3, 黒星 3, (以下資料点数すべて1) 寄り切り, うっちゃり, まわし, はり手, 四つに組む, 相撲にならない, 白星, 十両, 二枚腰, 粘り腰, 押しの一手
ボクシング 21点
KO・ノックアウト 3, ダブルパンチ 3, 先制パンチ 3, ボクシング 2, (以下資料点数すべて1) サンドバック, ゴング, ヘビー級, リング, 4回戦・10回戦
ゴルフ 14点

コンペ 3, ハンデ 2, ホールインワン 2, (以下資料点数すべて1) ダブルボギー, バーディー, OB, サドンデス, マッチプレー, ストロークプレー, パー
テニス 12点
ダブルス 4, スマッシュ 3, テニス 2, (以下資料点数すべて1) 精神の集中, リターン, サーブ
柔道 9点
一本背負い 5, 教育的指導 3, 技あり 1
バレーボール 5点
(資料点数はすべて1) オーバータイム, ブロック, ローテーション, エースアタッカー, 一人時間差
ラグビー, サッカー, フットボール 15点
スクラム 5, タックル 3, シュート 3, ノーサイド 2, キックオフ 1, フットボール選手 1
体操 6点
ウルトラC 3, 体操 3
スキー 4点
直滑降 3, シュプール 1
その他 84点
アタック 22 (種目名不明のものも含む), スポーツ的, スポーツ心 7, フェイント 6, グラウンド 4, 選手 4, 運動 3, パス 3, フットワーク 3, 運動神経 2, トレーニング 2, パワー 2, 速攻 2, レスリング 2, (以下資料点数すべて1) タイムアウト, 独走, フェア, ピッチ, フリースロー, 完敗, バサロスタート, 正射, 粘り, 大極拳 (立禅), トライアスロン, アプローチ, ドーピング, 突っ走る, ピンポン, ルール, イメージトレーニング, 予選, アクロバット, サーカス技, オリンピック, ドリブル

3. 結果と考察

3.1 スポーツ事象を用いた比喩表現の事例

さて、スポーツの比喩表現の具体的な事例について見ていくことにしたいが、事例は無数に存在しており、すべてを紹介できない事は自明の事であろう。ここに紹介するものは、各種出

版物という大海の中のほんの一滴の水の如くでしかない。しかし、一滴ではあってもその成分を探ること、つまりスポーツの各種場面と現実との類比関係を探ることは可能であろう。

いくつかの事例を整理していくと、ほぼ類型化されたグループがいくつか存在していることがわかる。ここでは、用例を示した方が理解し

やすい、あるいは用例を示す以外その多義性を示すことができないと思われる場合にはその用

例を示した。また、使用頻度が高く同様の用例が二つ以上ある場合には、出典等も省略した。

表 2. スポーツ事象を用いた比喩表現の事例

項	目	類 比 関 係 に あ る 内 容
(1) 野球		
a) キャッチャー		
①キャッチャーのポジション	テレビドラマの配役の性質	
小寺和男って役は、野球でいえばキャッチャー。扇の要みたいなもので、いつもうしろ姿を見せている役。劇的なシーンがあるわけじゃないし、まわりの動きをジッと見つめているんだね。『「炎熱証人」に出演して』 週間テレビガイド 1984. 5. 4		
②キャッチャーのポジション	作詞家の存在（作曲家をピッチャーにたとえて）いかにメロディーを壊さないようにするか	
③キャッチャーのポジション	社長業の役割（全体を見る目）	
④キャッチャーの球の受け方・技術	ストレスからのダメージをいかに受けるか	
b) ピッチャー		
①・剛速球投手 ・変化球投手	落語家桂文楽の芸風 落語家古今亭志ん生の芸風	
（用例）剛速球投手が、スピードが落ちた時に、うまく変化球投手に変身できる人もいるが、文楽はできないタイプだった。一方の雄、古今亭志ん生は、いわばズーッと変化球をあやつっての名人だった。「山藤章二さんと酢豆腐をきく」 朝日新聞 1984. 5. 27 p12		
②剛速球投手	ウィスキーの味	
ストレート・バーボンウィスキーは大リーガーのピッチャーが投げるド真ん中の直球のようなものだ。切れ味がよい。逃げない。グイときてズドンと胸に響く。～中略～ブレンドをしないという精神が、変化球では味わえない骨太さ、たくましさをかんじさせる。 週間ポスト 1985. 11. 1 広告欄		
③剛速球投手	ルポルタージュ集の評価	
～略～いまこうして一冊のルポルタージュ集にまとまって、通読してみると、たしかに球筋は荒れてときにビーンボールまがいの球がとんでくることはあっても、結局バツバツと三振にうちとる剛速球投手の投球をみているような痛快さをおぼえるのは～略～「書評クリニック」 諸君 1978. 11 植田康夫		
④剛速球投手一点ばり	中曽根首相の俳句を評して「命の限り」という表現がオーバーで「融通」がきかない」、「酒脱さがない」というマイナスイメージで、	
⑤剛速球（チェンジアップ）	チェンジアップはやや「ひねくれた」「肩ひ	

(用例)「江本孟猛のチェンジアップ人生論」	じをはらない」の意か.
⑥リリースエース (用例)「カイロ界のおさえのエース」	使い捨てカイロの広告「最も優れた」の意か.
⑦降板・続投	降板はある役職から身を引く, 続投はそのまま居座るの意.
⑧ブルペン, 登板	人生における現実と未来
(用例) つまり, ブルペンの出来, 不出来という現実を登板という未来にまで引きづらなかったというわけです. Big tomorrow 1984. 5. 1 p22	
⑨遊撃手 (用例)「街の遊撃手」	自動車のフットワークが軽快であるの意か.
⑩外野 (用例)「外野はひっこめ」	その場に直接タッチしていない者の意.
c) バッター・打者	
①トップバッター	単に「一番最初に何かやる人」の意
②ヒット, クリーンヒット	「物事がうまくいった」の意
③ホームラン	ヒットと同じ, あるいはヒットの場合よりもさらにうまくいったの意
④バント	奇策. 通常とは違う意表をついたやり方
(用例) 一番打者意表のバントは成功したが, 後援ありや否や. ドル安高作戦の正念場, これから. 朝日新聞夕刊 1985. 10. 11	
⑤バッターボックスに立つ	「スタートラインにつく」, 「リングに上がる」等と同義.
⑥常にホームランを期待されるバッターの心境	用例参照
でも, それは常にホームランを期待されるバッターと同じで不可能です. 同時にプレッシャーも感じます. だから, 時には三振もしまっせ, という心づもりでいたんです. 「たったひとつの才能を開花させればよい」 Big tomorrow 1984. 7	
d) その他	
①キャッチボール	
イ)「心のキャッチボール」	イ) 心が通い合うこと.
ロ) キャッチボール	ロ) 相互情報通信
ハ) キャッチボール	ハ) ボールのようにもて遊ばれる
(用例) 三浦報道では, この「像」が, メディア間でキャッチボールされているうちに, 次	

第に現実味を帯びるという奇妙な過程をとった。 朝日新聞 1985. 10. 14 p11	
ニ) 二人のキャッチボールが基本になってチームプレーができる。	ニ) コンピューターの基礎概念の説明
ホ) キャッチボール	ニ) 意見のやりとり
<p>～テレビコメディの演出がおもしろくてたまらなかった私は、香川さんに強い球を投げまくる。だが、だんだん返ってくる球が弱くなり、うまくキャッチボールをしてくれなくなったきた。～中略～私が渾身の力をこめて藤永さんにボールを投げると、強くはないが正確な球が返ってくるのがうれしい。 朝日新聞 1985. 10. 26 笑ビジネス30年 沢田隆治</p>	
②ゲーム展開	
イ) 三塁ベースのオーバーラン	イ) 政局の解説
<p>(用例) 代議士諸氏が走り過ぎて三塁ベースを回った、外野の好返球にあわててベースに戻ったが、まにあわない。審判である最高裁がアウトを宣告した、というのが実情だろう。～中略～審判や観客が熱心に目を光らせている場合はいい。審判が不在で、見物人が関心を失ってそっぽを向いているうちに、徐々に積み重なる政治のオーバーランは恐ろしい。 朝日新聞1986. 1. 10 天声人語</p>	
ロ) ピンチ	ロ) 人生の苦境
<p>だから、どんな人間が素晴らしいかというと、自分でその苦境をたのしんでいるやつが一番いいね。プロ野球でいえば、江夏ワンアウト・フルベースなんかでスクイズやってくるかどうか、それを考えている自分がすごく嬉しいんじゃないかって気がするのね。「自分の苦しさを楽しめる人間ほど面白い」 ビートたけし Big tomorrow 1984. 7. 1 p35</p>	
ハ) チーム	ハ) 会社組織の経営
<p>イ) 教えられたことを忠実に守り、その枠内で行動する「優等生」を求める動きは何も管理野球に限ったことではない。 あごら 29号 1983. 12. 20 p39</p>	
<p>ロ) その発足当初は基本動作の再確認、連携プレーのとり方等、シーズン前のプロ野球と同じ準備と技術論が行われ、委員会内チームメンバーの共通意識に多くの時間を要しました。 コンパス 1984. 6. 1 某社社内報</p>	
ニ) プロ野球チームの特徴	芸風 (関西でしか人気がないの意)
<p>つまり、大阪の落語家でいえば三枝、文珍、さんまがジャイアンツで、八方がタイガースなのだ。 『ザ・コメディアン』ドリブ 1985. 11 p162</p>	
(2) ゴルフ	
①サドンデス	政局の説明。いつまで続くかわからないが、突然終わるの意。
②コンペ (用例) 総裁コンペ	競争, 総裁の座を争うこと
③マッチプレー・ストロークプレー (他の種目ではマッチレース)	女性セールスマンの多い会社での経営方針。 マッチプレー (レース) は特定の二人の勝ち

	負けを指し、ストロークプレーは全体の中で の成績を指す。
④パー	予算, 目標
⑤イメージトレーニング	仕事に対処する方法
<p>最高に能力を発揮する人々はたいいてい困難な仕事や重要な仕事に取りかかる前に望ましい と思われる行動を頭の中に繰り返し描いてみている。～中略～有名なプロゴルファーのジャ ック・ニクラウスはまず最初に、自分のスウィングの描く線やボールの飛び方、落下点を頭 の中に描いてみてからでなければ、決してボールを打たない。「あなたの才能は眠っていな いか」 リーダーズダイジェスト 1982. 2. 2 p84～85</p>	
⑥ハンディ	障害, 困難
<p>「こんな状態で自由化に突入したら、腕前が同じなのにおおきなハンディのついたゴルフを やるようなもの」と訴えた。 読売新聞「視界」 1985. 10. 30</p>	
⑦ルールを守る。	政局の解説。「党則順守」の意。
(3) 相撲	
②十両, 大関, 横綱	ランク, 階級
<p>イ) 大関, 横綱を張って王道を行くタイプ的女優さんてそうはいないんだけど, あなたは横 綱の道を歩いているね。 「対談, 渡辺淳一, 松坂慶子」 週間朝日 1984. 5. 11</p>	
<p>ロ) 官庁の人事は相撲の番付けと対局のものだといわれる。角界は実力本位。～中略～それ に比べ、官界は入省年次がすべてだ。 「エリート遊泳術」 朝日ジャーナル 1984. 6. 8 p19</p>	
<p>ハ) 議会の力は相撲でいうと十両クラス, 大統領府は横綱, まったく相撲にならないので す。「比国選挙アキノは生きている」 週間サンケイ 1984. 6. 7 p46</p>	
③土俵	勝負の場
<p>土俵に上がる。土俵を降りる。土俵を割る。 土俵際。</p>	
④二枚腰。ねばり腰。	政局の解説等
⑤四つに組む	
⑥うっちゃり	最後の局面で逆転すること
⑦相撲にならない	相手にならない
⑧黒星	失敗
(4) 陸上競技, 徒競争	
①デッドヒート	激しい競争
②長距離ランナー	イ) 人生というレースを走るランナー

	ロ) 広告等で長距離バス・トラックの比喩として
③短距離ランナー (スプリンター)	人生というレースを猛然と走る人, あるいはそのあり様.
④レース (用例) 人生というレース	
⑤ジョギング (用例) 食べるジョギング	健康に良いの意.
⑥第3コーナー, 第4コーナー	政局の説明等. 物事が後半の段階にさしかかっているの意.
⑦バトンタッチ	交替すること.
⑧障害, ハードル, 障害物競争	・人生における困難なこと. ・目的を達成する際にでくわす困難
(用例) 女の人生は障害物競争で…….	
⑨ゴール, ゴールイン, フィニッシュ	目標. 結婚. 物事の終わり.
(5) マラソン	
(用例) 先頭集団に入っていなければ取りかえしがつかなくなる.	
イ) マラソンをするときに目標を決めないで走るやつはいないって. 40何キロのペースで走り始めるはずだ. ところが世の中には, “人生の目標を決めないで, ただ駆けちゃってる人がいっぱいいる” ってわけね. やはりね, 自分がこうなりたいという具体的イメージをもってコツコツ努力するということが必要だと思うんですね.」『対談, 松本康夫, 大河原伸行 Big tomorrow p172 1984 No.49	
ロ) 人生はマラソンと同じ. 初めのうち, いくら順調に駆けても, 後半を走らないと, 力を蓄えてきた人に抜かれてしまう. ぼくは60をすぎてから, 語学を友に懸命に走り出した. 「すずめのお宿」 朝日新聞 1984. 5. 31	
ハ) 生存競争という言葉があるけれど, これはいつかも記したようにマラソンだからね. スプリントのように派手なスピードを競うものじゃないんだ. 自分のペースで完走する. 人を抜くような派手なことをしなくても, だまってじっとペースを守っていれば, 先を走っている選手が脱落してくれるからね. 「うらおもて人生録」 毎日新聞 1984. 5. 13 p12	
②かけ足 (用例) かけ足の人生	
(6) テニス	
①スマッシュ (用例) 彼の言葉はスマッシュのように私の心をとらえた	「強く突きささるように」の意か. 他の種目でも同様に「サッカーという愛のシュート」という用例が見られた.

②ダブルス	
(用例) マル優満期金をさらに大きく「ふやすダブルス」～略～アドバンテージの大きいひとつ上の強力コンビです。長銀ワイド・ワリチョー 朝日新聞1986. 10. 19 広告欄他	
③ダブルスのペア	言葉を交わさなくてもお互いがどのように動く(行動する)かがわかっている息の合った二人の意。
(7) ボクシング	
①(ノック)ダウン	元気がない, 病気になる, 調子が悪い等の意。
②ノックアウト	明白な形で勝負事に勝つ, やっつけるの意。
③リング	勝負の場。土俵に同じ。
④ゴングが鳴る。	スタートする。物事がはじまる。
⑤イ)パンチ, 先制パンチ	イ)相手に何等かの形でダメージをあたえるの意
協調介入第一幕は, 通貨当局の先制パンチに市場が不意をつかれた形でよろめいた。 朝日新聞朝刊 1985. 10. 10 p 9	
ロ)ダブルパンチ	ロ)「泣きっ面にハチ」の意か。
⑤4回戦, 10回戦	十両, 横綱と同じようにランク, 階級を表す。
⑥サンドバック	「たたかれる, 責められる」の意。
「代表質問から予算委員会まで, 靖国, 防衛でサンドバックのようにたたかれるよ」 朝日新聞朝刊 1985. 10. 10 p 2	
(8) 体操	
①ウルトラC	素晴らしい事, 意表をついた奇策。
ホテル追放にウルトラC 住民の建築協定 市認可 朝日新聞朝刊 1985. 10. 22	
(9) 柔道	
①試合展開	政局の解説
〈定数は正ゲーム〉中曽根選手は取り組みにも消極姿勢が目立ち, 再三, 指導, 注意を受けた。「不愉快きわまりない」という警告もでたが, 手をださぬまま時をかせぎ, ずるずると予選落ちになった。 朝日新聞, 天声人語, 1985. 8. 10	
②一本背負い	豪快な投げ技。転じて豪快ではっきりと勝敗のつく形での勝ち方。
③技あり (用例) 技ありワリチョー	華々しく明快ではないが, 相手より一歩抜き出ているの意か。

(10) 複数の種目 (比較)	
①二つの種目間の違い	タイミング・間合い等の違い
(用例) 二つの種目の対比が見られるもの	
イ) 100m走者とマラソンランナー	イ) CM製作者と映画人
ロ) ボクシングとレスリング	ロ) 下記用例の通り
<p>同じ格闘技であっても、ボクシングとレスリングではルールが違う。そのため、リング上でボクサーとレスラーが闘うことはめったにない。既製のアカデミズムとニューアカデミズムにも、ほぼこの譬えがあてはまる。両者は、おたがいに刺激を与えあいながら平和共存を維持してゆける相互補完的間柄にあるのである。「ニューアカデミズムをどうみるか」 世界 1984. 5 p26</p>	
ハ) テニスとピンポン	ハ) 間合いの違いなど
<p>漫画のプロとしても、テニスの選手が、形は似ていても、ゲームの呼吸やルールが微妙に違うピンポンをやっているような気がずっとしていた。「漫画家ルリーのさよならニッポン」 朝日ジャーナル 1984. 3. 16 p22</p>	
②複数種目からの寄せ集め	
<p>①(用例) 転送電話の広告文 「①プログラム転送 一人時間差②三者間電話会議 トリプルプレー③4ヶ書順次転送 サイクルヒット」 週間文春 1986. 10. 9号 p51</p>	
<p>②(用例) 大統領候補になるには、殉教者の献身、マラソン走者の決意、フットボール選手のスタミナ、心臓外科医の正確さ、ゲリラ指導者の不屈の精神が要求される。「実像を知られぬうちに人気が出たゲーリー・ハートは第2のケネディになれるか？」 週間朝日 1984. 3. 23号</p>	
(11) スポーツ全般	
①スポーツ的	動的である、ダイナミックであるの意.
<p>(用例イ) 彼のように、感覚面での抜群の冴(さ)えと音楽のスポーツ的力学的側面での優秀さの点で秀でていた人にとって～略～ 朝日新聞夕刊 音楽展望 吉田秀和 1985. 11. 15 p7</p>	
<p>ロ) そうした〈知〉のアクロバットやサーカス技は私も好きだし～ 朝日新聞朝刊 教養 1985. 8. 3</p>	
②スポーツ的	遊び心で、楽しくの意か (下記用例の場合)
<p>イ) スポーツ心で学べます。優良通信教育口座10月情報 朝日新聞 1985. 10. 9 広告欄</p>	
③グラウンド(プレイグラウンド)	何等かの活動の場
<p>議会政治、民主政治のグラウンドの整備に関する重大問題～略～ 朝日新聞朝刊 天声人語, 1985. 8. 1</p>	

④軽快なフットワーク	自動車の足まわり（駆動性能）が良い、スイスイと走りまわる等の意。
⑤運動、体操、トレーニング （用例）「頭の体操」、「知的トレーニング」、「心の運動量」等	精神的な活動を比喩するものとして「体操」は、柔軟に頭を働かせるの意か。
⑥粘り（ゲーム展開の文脈で用いられている場合）	しぶとい、なかなか負けない等の意。
⑦パワー（ゲーム展開の文脈で用いられている場合）	力強い、力で圧倒するの意か。
⑧運動神経	自動車、機械のメカニズムの比喩
⑨綱引き	二つの相反する力の様子、政局、予算の折衝、人間関係等の様子を示す。
⑩大極拳	下記用例の通り。 大極拳に立禅というのがある。立ったまま黙想をし、深く長い呼吸をし、雑念を払う。～中略～人生に深呼吸が必要なように、今はまさに時代そのものが深呼吸を必要としているのではないか。 朝日新聞 天声人語 1984. 4. 28
⑪スクラム	力を合せてグイグイと押すの意か。 （用例）3 八銀－4 九金のスクラムが柔軟にして堅固で、飛車を渡しても打ち込まれる隙がないことを見越している。 名将戦 週間文春 1986. 10. 9 p117
⑫突っ走る	政局の解説 （用例）〈論理ゲーム〉政府・与党選手はひたすら田中問題を避けたまま、表向きは政治論理の文字を背にして突っ走り、野党選手を圧倒した。 朝日新聞天声人語 1985. 8. 10

3.2 一般語化したスポーツの比喩表現

スポーツ事象を用いた比喩表現の中には、「ゴールイン」、「土俵」などのように、ほぼコードの定まった表現が存在している。スポーツとは無縁の、男女の人間関係を扱う文脈の中で「ゴールイン」といえば「結婚」を意味するし、物事のはじめについても「スタートラインにつく」といったほぼ定型化された表現が見受けられる。これらは、とりたてて説明を加えなくてもほぼ相手に意味が通じると思われるものである。しかも、その使用例の多くは、その比喩の対象となっているスポーツの種目についてはほとんど意識されていないと思われる例が数

多く見受けられた。たとえば、「スタート台」は本来、競泳のスタート台を指すものと思われるが、このことはほとんど忘れ去られているように思われる。

さて、以下に示す事例はコードがすでに一義化している。あるいは一義化の方向をたどっていると思われるものであり、本論では一般語化した表現」として取扱うことにした。これらは使用頻度が高く、中には国語辞典にすでに掲載されているものもある。ここでは一般語化したか否かの判断については3.2.1代表的な国語辞典に掲載されている表現、3.2.2意味のコードが一義的であり、仕様頻度が高いと著者が判断

したもの分けた。

3.2.1 代表的な国語辞典に掲載されている表現

以下は各国語辞典に掲載された比喻表現の事例である。

イ) 広辞苑⁵⁾

「土俵際」, 「四つに組む」, 「うっちゃり」, 「相撲にならない」, 「黒星」

ロ) 学研国語大辞典⁶⁾

「黒星」, 「白星」, 「うっちゃり」, 「四つに組む」, 「土俵」, 「土俵を割る」, 「土俵際」, 「相撲にならない」, 「相撲に勝って勝負に負ける」, 「横綱」, 「一本」, 「一本勝負」, 「一本槍」, 「トップバッター」, 「全力投球」, 「外野」, 「スタートダッシュ」, 「スタートライン」, 「ハイペース」, 「ラストスパート」, 「ゴールイン」, 「バトン」, 「バトンタッチ」, 「バトンを渡す」, 「ノーサイド」, 「パンチ」(用例としてカウンターパンチ, ダブルパンチ, ワンツーパンチ), 「ノックアウト」, 「デッドヒート」, 「ウルトラC」, 「綱渡り」

以上はごく一部の事例であるが, 大正期, 昭

和30年代までの辞書には見当たらず, 比較的新しく編集された辞典には比喻として用いられる事例を紹介しているように思われた⁷⁾。

今後も国語辞典に掲載される項目が増えていくのではないかと思われた。

3.2.2 意味のコードが一義的であり使用頻度が高いと著者が判断したもの

これを表3に示す。今回の収集では以上の如くであったがこの他にもいくつか存在していると言えるであろう。ある特定の表現がある一部の人々には一義的に, 他の人々には多義的に受取られる可能性もあるので, ある特定の表現が一義的なものとなったかどうかについての判断は, マスメディアにおける使用頻度の高さ, 国語辞典等への掲載といった客観的要因に依存するであろうが, 今回はとりあえず著者の判断に頼らざるを得なかった。

さて, これらの語がスポーツの世界における専門用語から一般語化していくためには, その条件として, マスコミによって繰り返し繰り返し同一のコードによって人々に伝えられなければならないであろう。たとえば, 「続投」, 「降板」という野球用語は, 1986年当時の中曽根首相の後継者争いまではさほど使用頻度は高くなかったと思われる。それがひとたび当時の中曽根首相をとりまく政局を解説する用語として極めて頻繁に用いられるようになり, 以後コードが固定した一般語となっていったと考えられる。

表3. 意味コードが一義的で, 頻度の高い例

続投, 登板, 降板, キャッチボール, バント, ヒット, ホームラン, チームワーク, 連携プレー, スタート台, キックオフ, ゴング, ゲームセット, ノーサイド, ゴール, チャンピオン, 四番打者, 先制パンチ, 綱引き, タッチ, リレーハードル, 障害物競争, オールラウンド(プレーヤー), ハンディキャップ, コンペ, レース, ゲーム, フットワーク, スクラム(を組む), アタック, トライ, (身体運動以外の躍動感を表現するものとして)(頭の)体操, 運動,

「続投」，「降板」の場合は，ある特定の期間に集中豪雨的に使用されることによってコードが一元化されていった例であろう。

このような例とは反対に，長い年月をかけて一般語化していく過程も考えられる。

このような一般語化した言葉を見ていくと，恐らく最も古くから用いられてきた用語は相撲用語であろう。上述のように，既に辞典類でも，本来の意味から転じた意味を紹介している。相撲用語が歴史上いつの頃から比喻表現として用いられ始めたのかについては興味あるところだが，今後の検討課題としたい。

相撲の次に一般語化したのが野球用語であろうと思われる。「全力投球」，「トップバッター」等の用語は，相撲用語の場合と同じようにすでに一般化している。現在では野球に関係する用語が最も一般語化していく可能性のあることは「続投」，「降板」の例でも明らかであろう。さらに，他の種目でも，「ウルトラC」等の事

例に見られたように，突発的に極めて印象的な競技場面が一般語化していく可能性もあるであろう。

3.3 スポーツ事象を比喻表現として用いる目的

さて，次に文章の送り手側はどのような意図のもとにスポーツ事象を比喻表現として用いているかについて分析を行った。ここでも，先行研究の分類の事例が見当たらなかったのも，著者の判断によって分類を行った。ここでは予想したよりも少ない分類項目数に収まったが，この分類項目だけでは収まりきらない他の項目も恐らく存在するであろう。

各項目の資料点数をカウントしようと試みたが，それぞれの文章が多義的な意味を含み，また中にはあいまいな類比関係を示す表現がかなりあるため，資料点数のカウントは断念した。

表 4. スポーツ事象を比喻表現として用いる目的

1) 壮快さ，豪快さなどスポーツ固有のダイナミックなイメージを伴いながら，明確に優劣がついていること，あるいは明確にその事物が他の事物よりも優れていることを表現するため
・クリーンヒット，ホームラン，ホールインワン，ウルトラCノックアウトなど。
2) 技巧派，巧みであることを示すため。上述1)のグループほど明確に優越性は示されない。この中には優越性が示される反面，少しズル賢いといったニュアンスが含まれる場合もある
・変化球投手，チェンジアップ，技ありなど。
3) 音楽や文章などの躍動感，ダイナミズムを伝えるものとして
・フットワーク，スポーツ的，運動，体操，アクロバットなど
4) 力強さを示すものとして
力士（具体的な力士名も含む），剛速球，スマッシュ，シュートなど
5) ランク，程度およびその程度の差を示すものとして
横綱，大関，4番打者，相撲にならない等
6) 奇策，意表をついたことを表現するため

バント, ウルトラC, スクイズ等
7) 物事の始まりを表現するため
ゴング, プレーボール, トップバッター, キックオフ等
8) 物事の継続を表現するため
続投, リレー, (バトン) タッチ
9) 物事の終わりを表現するため
ゴールイン, サドンデス, ノーサイド, ゲームセット, 降板等
10) 活動の場, 競争の場, ある局面・ある一定の範囲を表現するため
グラウンド, 土俵, リング, 第4コーナー, 折返し点, パー等
11) ある局面の展開を表現するため
うっちゃり, 逆転満塁ホームラン, 綱引き, 野球のゲーム展開など
12) 人と人との交流あるいは対立・競争関係を示すため
キャッチボール, マッチレース, ダブルス, デッドヒート, ストロークプレー等
13) 人間あるいは機械の能力や特性, 商品の特性を表現するため
オールラウンドプレイヤー, 長距離ランナー, 剛速球投手, 遊撃手など
14) 個人と個人あるいはグループが協力することを表現するため
スクラム, 連携プレー, チームプレー等
15) 人生, 人の生き方あるいは組織のあるべき姿, 価値を説明するため
マラソン, 障害物競走, 野球のゲーム展開(ピンチの場面)等
16) 機械のメカニズムを説明するため
運動神経, フットワーク, キャッチボール, パワー等
17) 将棋, 囲碁, マージャン等のゲーム展開を説明するため
スクラム, 一本背負い, プロレスの技の名前等
18) 何等かの誤りを表現するため
黒星, ミスショット, 三振等
19) 困難, 障害となるもの
障害物, ハンディ, ハードル等

20) ある事柄のタイミング, 間合いの違いを表現するため
テニスとピンポン, 剛速球投手と変化球投手, ボクシングとレスリング等複数種目の比較から為される例が多い.
21) 相手から責められる, やられるということを表現するため.
サンドバッグのようにたたかれる等

3.4 スポーツ事象の比喩表現の多義性について

比喩表現が理解されるためには, 文章の送り手側と受け手側双方において, たとえば「剛速球投手」といった時にそれがどのようなものなのかを双方がある程度同じように理解していなければならない。

たとえば, 今回の収集では, 自動車の広告コピーとして「街の遊撃手」という表現が見られたが, これは一部の人々には恐らく「フットワークが優れている」の意味で理解されるが, 一方ではその意味するものが不明である人々も数多く存在する. 特に野球に対する関心が男性に比較して低いと考えられる女性の場合, 広告の送り手が本来意図した意味とは異なった受け取り方をしているのではないかと考えられる. そこで女子学生111人にこの広告コピーを配付し, その意味するところを自由に複数回答で記載させたところ, 以下のような理解の仕方がみられた (合計121点)⁸⁾.

1 小回りがきく, すばしこい, フットワークがよい, よく走る, 軽快に走る	37
2 よくわからない	29
3 遊び感覚, 遊び心がある, 楽しい	15
4 狭い道でも走れる, どこへでも行く	13
5 自由気まま, 自由に走りまわる	8
6 テレビのコマーシャルフィルムの映像イメージ	5
7 ピッチャーほど目立たないがそれ相	

当の活躍はする	4
8 小さい, 可愛イメージ	4
9 華麗に走る, 目立つ	3
10 安心	2
11 ショートが投げるボールのように早く走る	1

この結果を見ると, 実に多様な受け取り方があることが分かる. 「遊び感覚」, 「自由気まま」といった回答は恐らく「遊撃手」の「遊」の字が多分に影響しているのではないかと思われる. また, テレビのコマーシャルフィルムの映像イメージがこの比喩表現の理解に大きな影響を与えていることも示唆された.

送り手側は「遊撃手」という比喩表現を送り出す段階で, すでに多義的な意味をこの広告コピーに持たせているのであるが, この結果から受け取る側もかなりあいまいに理解していることがわかる. ここには, 送り手側のあいまいさ (多義性) と受け手側のあいまいさ (多義性) という「二重のあいまいさ」が存在しているように思われる.

本来は, 「遊撃手」がどのようなスポーツ種目の, どのような性格を持つポジションなのかを受け手側が理解していなければ, そこに存在する類比関係は理解されないであろうが, この場合には「遊」の字が持つイメージと, テレビの映像イメージが, 本来の類比関係と並んで理解されていることがわかる.

4. 結論と今後の課題

4.1 比喩表現に用いられるスポーツ事象の特性

スポーツが比喩として用いられるのは、目に見えない、あるいは理解しにくい現象を、はっきりとイメージできる場面を借りて明快に説明したいためであろう。比喩として用いられるスポーツの場面は、まず一般の人々がそのスポーツについて熟知し、イメージ化しやすいものでなければならない。特に劇的な場面は比喩表現の素材となりやすいように思われる。「逆転満塁ホームラン」、「ウルトラC」、「うっちゃり」などはその好例であろう。ボクシングは競技人口からすれば他の種目に比較して圧倒的に少ないにもかかわらず、比喩表現における使用頻度が高い。これは、その劇的印象の強さによるものと考えられる。

スポーツと社会の類比関係がどのような側面においてみられるのかについては、3.3の「スポーツ事象を比喩表現として用いる目的」のところでもまとめたものとオーバーラップする。

表4をさらに整理・統合して基本的な枠組みにまとめてみると、「関係」、「展開」、「価値」の三要素にまとめられるのではないかと考えられた。

- (1) 競争, 対立, 協調, ランク付など人間や社会における関係を示すもの 1), 2), 12), 14), 21)
- (2) 物事の展開を示す 6), 7), 8), 9), 10), 11), 17), 18), 19), 20)
- (3) 価値を示す 3), 4), 5), 13), 15), 16)

松田、島崎の研究では「スポーツの基本的枠組み・構成を「1対1の競争」に置いている。」としているが、「1対1の競争」とどまらず、協調、複数要素の関係など尚いくつかの要素も

含まれており、基本的な枠組は「競争関係」だけでは説明しきれないように思われた⁹⁾。

さて、比喩表現に用いられるスポーツ事象について検討してみると、スポーツのごく表面的な側面に限られている場合が多いことは先に示した事例においても明らかであろう。これをマスメディアがとりあげ、繰り返し報道することによって、日本の社会に、ある特定のスポーツ事象と社会のある特定の事物との類比関係のコードが形成されたと考えられる。

4.2 マスメディアの影響力

マスメディアは〈送り内容〉を正当化し、威信を与え、地位を付与するといわれている¹⁰⁾。マスメディア自身が自ら送り出した報道の内容が、スポーツを素材とした比喩表現を理解するための共通の基盤となっているといえる。つまり、実際にスポーツを実施する者の感情や思考とはほとんど無関係に、観戦する立場の報道関係者の意識、思考を通して、スポーツの比喩表現の理解の基盤が形成されている場合が圧倒的に多いのではないかと考えられる。たとえば、「剛速球投手」のイメージは、本来肯定的イメージにも否定的イメージにも成り得るものが、一般的に肯定的イメージで統一されているのは実は、マスメディアの力なのだということに気付かされる。本研究で採択した比喩表現の事例をみる限り、スポーツをする人自身の心情が表現された比喩表現は極めて少なかった。

スポーツを実際に行っている人意識や、スポーツをする人同士のパーソナルコミュニケーションが、スポーツの比喩表現理解の主要な地位を占めているとは考えにくい。スポーツの比喩表現理解のためのカギは、マスメディアにほとんど握られているといっても過言ではないだろう。

マスコミとスポーツの関係に関する古屋の論文では、マスコミはスポーツに関する知識やイメージづくりといったごく表面的な役割を担っているものの、そのスポーツに関する理解が深

まるにつれ、スポーツの情報源としてマスコミュニケーションの占める比率が減少し、逆にパーソナルコミュニケーションの比率が増加すると指摘している¹¹⁾。

以上の点を総合すると、スポーツの比喩表現の理解の基盤となっているのは、各種スポーツのごくごく表面的な側面に限定され、かつ繰り返しまスメディアによって報道されるスポーツ事象が大部分であることがわかる。また、文章の送り手側がスポーツを素材とした比喩表現を使用し得る範囲は無限に広いのに対し、受け手側のチャンネルは意外に少ないということに気付かされる。

さらに、スポーツ事象を用いた比喩表現をマスメディアが使用する場合、〈送り内容〉を発信する段階ですでに多義的な意味を含み、受け手側が受け取る段階でさらに多様な理解の仕方が存在するという「二重のあいまいさ」がここには存在している。

4.3 今回の収集において気付いた点

今回の収集において気付いた点をいくつかあげておきたい。

まず、スポーツ事象と類比関係にあった社会事象の大部分が「もの」ではなく、「人」に係る事象であったことがあげられる。また、「人」に関しても、プレーヤー単独の行動が比喩される例は少なく、二人あるいは複数の人間関係についての比喩が多いように思われた。これは、比喩表現が遠回しの表現となるためであろう。演技の形で競技される種目では唯一「ウルトラC」の表現が見られるにすぎなかった。

送り手側が男か女かに注目してみると、圧倒的に男の方が多かった。女性の使用例を見ると、上述の「一般語化した比喩表現」を除外すれば男性がよく用いる野球や相撲、ボクシング等の場面を借りた表現は見当たらず、マラソン、スポーツ的、障害物競争、テニスのダブルスといったところに限定され、使用の範囲が狭かった。

次に、どのような分野に関係した文章にスポーツ事象を用いた比喩表現がみられるかに着目してみると、政治情勢、経済情勢、商品広告、芸術（特に音楽）、芸能、人生論、エッセイ、人物評、書評、一般の事件記事、医療、科学関係の説明、将棋・囲碁・マージャンの解説記事に限られており、意外に範囲が限定されているように思われた。どのような分野に関係しているものが多いか数量的にカウントしようとしたが、人物評と政局といったように、ひとつの項目が複数の分野にまたがっていることが多く、またあいまいな表現が多かったために数量化は断念せざるを得なかった。

また、スポーツ事象を用いた比喩表現がまったくみられなかった分野もあった。女性が主たる対象である料理関係や被服関係の本数十冊にもあたってみたが、スポーツに関係した比喩表現は皆無であった。

商品広告においてスポーツの比喩表現が数多く使用されていたことも特筆すべき事項であろう。企業がスポーツの持つイメージを利用して商品や企業のイメージアップを図る傾向は、年ごとに強まってきているように思われたが、本論ではそれを数量的に証明するまでには至らなかった。広告とスポーツとの関係について佐伯らは次のような指摘をしている。

宣伝媒体としてのスポーツは、スポーツに対して一般の人々が抱いている健康的で明るいイメージを利用したり、人々がスポーツのスター選手に対してもつ偶像崇拝的な傾向を巧みに利用したりして、極端にいうと、企業のイメージのすりかえを行ったり、あるいは商品の持つ使用価値にそれ以外のプラスの印象を付加することによって成立しているのである¹²⁾。

今回の収集において、スポーツと類比関係にあった商品は、自動車（3種）、電話機、電車（輸送力）、ウィスキー、お菓子、金融商品等

であった。これらの商品の特性を考えると、いずれも一般の人々が他社の商品と比較してその良し悪しを判断することがかなり難しいと思われる商品ばかりである。恐らく、それだからこそスポーツの躍動感、壮快感などのプラスのイメージを借りる必要があったと思われる。

4.4 隠喩としてのスポーツ

以上の点を総合するとスポーツの比喩表現は、隠喩としてある特定の方向にスポーツを意味づけする役割を果たしているのではないかと気付かせられる。隠喩とは「主題の持つ特性を選び出して強調しさらにそれを枠にはめて組織化する」¹³⁾機能であるといえるであろう。隠喩の理解についてターナーは、「専門的な知識とか特殊な知識は、メタファーを理解するうえで、必要ではなく、ただありふれた知識さえあればよい」¹⁴⁾と述べている。

隠喩としてのスポーツの場合も、スポーツの多様な特性の中から読者に理解させるうえで都合の良いものを選び出し、強調し、ある特定の方向に意味付けしているのではないかと考えられるのである。

さて、それではある一定の方向とはどのような方向であろうか。今日の健康ブームについて波平は「病気と治療の人類学」の中で、その根底にあるものとして現代人の「病気への不安」¹⁵⁾を示唆している。一般的には健康と病気の関係はちょうど反対称の関係にあるとみなされているものである。隠喩としてのスポーツについて考えてみると、そこには健康、清潔、強さといった意味付けが為されている。今回の収集では広告文にとどまらず一般的な文章においても、類比関係が不明瞭で、ただ単にスポーツに特徴的なイメージを借りようとする安易な文章の表現法が数多く見受けられた。これは、スポーツという言葉がすでに隠喩として健康、清潔、強さといったある特定の方向への意味付けが為されているためではないかと思われる。これらの曖昧な比喩表現では、「スポーツ」と漠然と示

ただけでも健康、清潔といったプラスのイメージの意味づけが為されていると考えられるのである。

「病気 対 スポーツ」という対比関係からそれぞれの隠喩についてとらえてみると非常に興味深い内容が浮び上がってきた。

「隠喩としての病い」のなかでスーザン・ソングはつぎのような指摘をしている。

重大な病気であるのに物理的な原因が判らず、これといった治療法もないとなると、とかく意味また意味の波にもまれやすいものである。まず、深い恐れの対象となるもの（墮落、頹廃、汚染、無秩序、弱さ）が病気と同一視される。病気そのものが隠喩となる。ついで、その病気の名において（とは、つまり、それを隠喩として使って）、他のものまで無理やり恐怖の対象とされる。病気が形容詞化するのである。これは病的であるといえ、それは胸がむかつく、醜いという意味になる¹⁶⁾。

この指摘は重要である。なぜならここに示された、「深い恐れの対象となるもの（墮落、頹廃、汚染、無秩序、弱さ）」は、まさしくスポーツの隠喩において用いられている場合とちょうど正反対の方向を示すものだからである。

つまり正の価値を持つものとして、善の目印としてのスポーツの隠喩、負の価値、悪の目印としての病気がらみの隠喩という、対比関係がここに見えて来ないだろうか。

スポーツの隠喩の場合は、ソングが病気の隠喩として示したまさしく正反対の方向の意味付けとして、偉大、真面目、清潔感、秩序、強さといったものが示されているのではないかと思われる。このことは今回収集された事例において明らかである。スポーツの比喩表現は病気の比喩と表裏の関係にあるといえるのではないだろうか。

性急な結論付けは控えたいが、今日のスポー

ツがらみの比喩表現の氾濫は「病気への不安」という現代人の潜在意識が影響しているのではないかと考えられるのである。また、隠喩としてのスポーツについて考察するための枠組みとしても、隠喩としての病気との対応関係に視点を据えて検討されるべきではないかと思われる。

隠喩としての病いについてソントグは、主に結核と癌の例を示し、それらの病気の固定化されたイメージから、病気が隠喩として利用されることで、どれだけ正当な病に対する認識を妨げているかについて論評している¹⁷⁾。

ソントグが指摘した負の表象としての病いの場合に対応するように、正の表象としてスポーツを一面的に意味づけることは、スポーツそのものをありのままに見、受け取り、取り扱う態度を我々の文化から奪い取っているのではないかと懸念されるのである。今日のスポーツを用いた比喩表現の氾濫は、むしろ、我々の社会から、スポーツに対する豊かな意味づけを抑制しているのではないかと思われるのである。正当な評価が与えられるべき事象に対して隠喩としてスポーツを利用することは、物事の本質を見誤らせる可能性のあることを指摘しておきたい。

このようにみえてくると、スポーツは神話と同じような作用、すなわち、ある特定の方向に意味づけされたモデルを示すことで一挙にパターンを与え、了解させる神話的な作用を持つものだといえるかもしれない。

尚、本研究に関する基本的なアイデアは、筑波大学片岡暁夫氏から戴いたものである。

注

1) 滝浦静男「メタファーの構造と論理」, 「記号論理 メタファー」, 岩波書店, p195, 1986.

2) 佐伯聡夫, 三本松正敏, 「スポーツとコマーシャ

リズム」に関する社会学的研究の視点について」, 「スポーツ行動の文化社会学的基礎」所収, p83～p98, 道和書院, 1979.

3) 古屋正俊, 「スポーツへの関与に及ぼすコミュニケーションの影響に関する考察」, 上記2) 所収, p99～p122.

4) 松田恵示, 島崎 仁「スポーツ現象を用いた隠喩にみられるスポーツの意味世界に関する研究～コミュニケーション的行為としてのスポーツへの言語的アプローチ～」日本体育学会第40回大会号 p133, 1989.

5) 新村 出 編, 「広辞苑」第二版, p1615, 岩波書店, 1969.

6) 金田一春彦, 池田弥三郎編「学研国語大辞典」1978, 学習研究社.

7) この他, 以下の文献にあたって調べたが, 比喩として用いられている事例は見当たらなかった。
「修訂大日本国語辞典」大正4年 富山房,
大槻文彦「新編大言海」1956 富山房,
「大辞典」平凡社 1935.

8) 1989年11月調査実施.

9) 前掲4)

10) 早川善次郎, 「マスコミの社会的機能」, 「社会学の基礎知識」, 有斐閣, p346, 1978.

11) 前掲3), p119.

12) 前掲2), p93.

13) ヴィック・ターナー「象徴と社会」, p27, 紀伊国屋書店, 1981.

14) 前掲注13), p26.

15) 波平恵美子, 「病気と治療の人類学」, p1, 海鳴社, 1984.

16) スーザン・ソントグ, 富山太佳夫訳「隠喩としての病」(下), p4, 思想, 1978, 9月号 岩波書店.

17) 前掲16) および「隠喩としての病」(上), 思想, 1978, 8月号.