OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	野球実況における視点人物選択の言語外的要因 : 打者が受身文の主語となる場合
Author(s)	麻, 子軒
Citation	待兼山論叢. 日本学篇. 2017, 51, p. 61-78
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/71408
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

野球実況における視点人物選択の言語外的要因

――打者が受身文の主語となる場合――

麻　子軒

キーワード：プロ野球／視点／受身文／言語外的要因／コレスポンデンス分析

1. はじめに

本稿の目的は、野球の実況放送において話し手がその視点を置く（重ねる）人物（視点人物）を選択する際の言語外的要因を明らかにすることである。野球中継は本来、試合の経過を第三者が客観的な立場に立って伝えるのが基本だが、時には実況者が敢えて特定の選手の視点から発話する現象が見られる。例えば、ボールカウントが2ストライクという場面を描写するためには、「○○（投手）が追い込んだ」と「○○（打者）が追い込まれた」との2通りの表現がある。どちらを用いるかによって視点の置き方が変わり、前者は投手寄り、後者は打者寄りの視点[1)]が採られていると考えられる。

本稿では、受身文という言語形式を構文的手掛かりにし、特に打者が視点人物（受身文の主語）として選択される際の言語外的要因に注目する。野球中継に限らず、一般的な会話でも、起きた出来事を能動文（無標）で描写するのが通常である。しかし、時には敢えて受身文で描写する文が用いられる場合がある。受身文は、無標の能動文とは対照的に、有標である。有標の形式で表すということは、一般的でない状況であることを意味する。その一般的でない状況とは具体的にどのような言語外的要因によって規定されるものであるかを、野球実況という個別のレジスターにおいて解明するのが本稿の狙いである。

方法論としては、まず言語外的要因を構成すると考えられる変数群を設定

し、その後収集した受身文と能動文のデータをそれぞれコレスポンデンス分析で分類し、その結果を比較することによって視点人物の選択に影響する言語外的要因を見つけ出すというアプローチを取る。本稿の結論は最終的に、特定の出来事を言語化する際に、能動文か受身文かが選択される基準を考える手掛かりに繋がるものと期待される。

2. 先行研究

受身文と視点との関係については、これまで多数の先行研究が見られる。例えば、奥津（1983）の「視点固定原則」が代表的である。また、久野（1978）は「談話法規則」のなかで「共感度」という概念を挙げて、視点との関係について論じている。以下では主に本稿と最も関連性が高い、久野の研究を紹介する。

久野（1978）は、受身文その他の言語事象を話者の視点という観点から分析するに際して、まず「カメラ・アングル」という用語で、話し手がどこにカメラを置いて文中の出来事を描写しているのかを問題とし、そのカメラ・アングルの変化を、1つの尺度から表わすために、「共感（Empathy）度[2)]」という概念を導入している。そして、一般的に言って、話し手が主語寄りの視点を取ることが最も容易であるため、例えば「Mary was hit by John」という文では、Mary ＞ Johnという共感度関係が成立し、話者はMary寄りの視点を取っていることが分かると述べている。これを「表層構造の視点ハイアラーキー」という。

このように、久野（1978）が示した共感度と表層構造の視点ハイアラーキーの考えによれば、受身文は視点がどこに置かれるかを判断する一種の構文的手掛かりになる。本稿は、この久野の考え方に基づき、なぜ実況者が打者に共感し、敢えて有標の受身文を用いて打者の視点から発言するかを明らかにするものである。

金水（1992）は、無情物受身文の場合は視点的に中立なものであると述べ、受身文を採用する動機を「行為対象に対する視点的接近」だけで説明する久

野（1978）の議論に疑問を呈したが、本稿で扱うのは有情物受身文であるため、「受身文の主語に視点が置かれている」という久野の考え方は有効であると思われる。また、松名（1987）は認識論という異なる観点から久野の「受身文の主語に視点が置かれやすい」ということの裏付の欠如を指摘したが、久野の理論をそのもの否定するわけではない。

そのほか、中浜・栗原（2006）、山本（2015）、加藤（2016）は小説を対象に、受身文と視点との関係を明らかにしようとしたが、いずれも久野（1978）や奥津（1983）から出発した言語内的要因についての考察であり、言語外的要因に関する先行研究は見られない。実際、本稿で対象にした野球実況の受身文のような、動作主と対象が両方とも第3人称の人名詞の場合、どちらが主語として選択されるかという問題は、これまでの久野（1978）の「談話法規則」や奥津（1983）の「視点固定原則」などの言語内的要因だけで説明するのは難しい。本稿は、能動文か受身文かを選択する要因のうち、言語内的なもののほかに、言語外的なものも存在することを野球実況という個別の事例で明らかにし、将来的にこの分野のほかの事例にも応用するための手掛かりを提供したい。

3. 調査概要

3.1 調査資料

調査資料に関しては、NHKラジオ第1で放送される「プロ野球」中継を利用する。NHKラジオ第1では、週に2試合程度の頻度でプロ野球の公式戦を放送している。これを調査資料に選んだ理由は、NHKは比較的中立的な立場に立って中継すると思われるからである。地方のラジオ局やテレビ局では立場が偏ることが予想されるため、今回は敢えて選ばなかった。本稿で実際に調査資料として使用したのは、表1に示したNHKラジオ第1で放送された10試合である。チームによる偏りがないよう、試合の選定はなるべく異なるチームが入るように調整した。

表 1　調査資料となる試合の一覧

日付	試合	日付	試合
2017年5月12日	DeNA 対 阪神	2017年6月9日	西武 対 DeNA
2017年5月18日	巨人 対 ヤクルト	2017年6月16日	広島 対 ソフトバンク
2017年5月19日	日本ハム 対 オリックス	2017年6月28日	楽天 対 オリックス
2017年5月25日	阪神 対 巨人	2017年6月29日	中日 対 阪神
2017年5月26日	日本ハム 対 ソフトバンク	2017年6月30日	広島 対 中日

なお、テレビ中継ではなくラジオ中継にしたのは、テレビ中継では常に映像を伴っているため、実況者が試合中で行われたプレイを一々説明しないからである。それに対し、ラジオ中継では映像がないため、視聴者は試合の様子を実況者の発言でしか知ることができず、実況者が基本的にすべてのプレイを細かく伝える必要がある。また、テレビ中継の場合は、画面に映し出された映像も要素として考慮に入れなければならないため、ラジオの場合より複雑であると思われる。

3.2　調査対象

話し手が投手と打者に視点を置くその要因はそれぞれに異なると予想されるため、本稿ではまず打者寄りの視点に当たる用例を検討し、投手寄りの視点のものは今後の課題とする。調査対象は、動作主と対象がそれぞれ投手と打者となるような、「れる・られる」を伴った受身文である。つまり、通常は動作主＝投手に視点を置くところを、敢えて受身文を用いて対象＝打者に視点を置くような文である。また、その結論と対照するために、投手を動作主、打者を対象とする能動文も取り出して比較する。

その際、「差し込まれる」のような慣習的に受身で用いられる動詞や、受身文が従属節に現れる場合など、言語内的要因に当たる用例は除外する。また、文中の参与者を対戦中の投手と打者の両者に限定したため、「昨日の楽天戦で2回に一気に6点**取られて**…」のような他試合での状況描写も対象外とする。なお、「ピッチャーとしてはなんとか次の1点をね、**取られない**よ

うにというのが仕事なんですけどね。」のような一般論的な発言や、「甲子園球場は暗闇に**包まれて**…」のような景色を描写するものは視点の置き方と関係がないため、こちらも調査対象から除外する。以上の条件でデータを収集した結果、得られたサンプルは受身文66例、能動文153例である。能動文が受身文より2倍以上多いのは、より一般的な状況を表わす無標形式の特徴が用例数に反映したものと思われる。

4. 分析方法

分析方法は、まず視点人物の選択に影響すると考えられる言語外的要因の変数を挙げ、これらの変数と実際に収集した受身文のサンプルとの関係を見るアプローチを取る。視点の選択に影響する変数は多数存在すると思われ、すべてを網羅することは不可能であるため、本稿ではまず大きく、人的要因と状況的要因との2つに分けて考える。なぜなら、スポーツの試合中に最も注目されるのはその場にいる選手たちと、その選手たちが試合においてどのような状況にあるかとの2つの要素だと思われるからである。

人的要因とは試合中にプレイしている選手に関わるもので、本稿で対象とするのは打者寄りの視点の受身文であるため、その打者に関する何らかの要因が視点の選択に関与すると考える。それに関わる要因も多数あるが、以下では代表的なものとして、「打率」「直近打率」「当日出塁数」「日本代表回数」「球宴選出回数」「タイトル獲得数」を変数として設定する。それぞれの定義は表2に示す。

表2　人的要因の一覧

変数名	定義
打率	対象となる試合前時点での今シーズンの打率を指す。「打率＝安打数÷打数」で求まる [3]。
直近打率	最近5試合の打率を指す [4]。
当日出塁数	対象となる試合のなかで、これまで塁に出た回数を指す。塁に出ることとは安打と四死球のことである。
日本代表回数	国際大会の日本代表として選出された延べ回数を指す。国際大会は便宜上「ワールド・ベースボール・クラシック（以下WBC）」と規定する。
球宴選出回数	毎年行われているオールスター戦のプレイヤーとして選出された延べ回数を指す。
タイトル獲得数	ホームラン王、ベストナイン、ゴールデングラブなどのタイトルを獲得した延べ回数を指す。

状況的要因とは、上に挙げた選手によるものとは異なり、試合の客観的な環境を示す要因である。それに関わる要因も多数あると思われるが、代表的なものとして、「イニング」「ストライク数」「ボール数」「アウト数」「チャンス」「ビハインド度」を設定する。詳細の定義は表3に示す。

表3　状況的要因の一覧

変数名	定義
イニング	試合がどの段階まで進んでいるかを示す指標であるイニングを指す。表と裏の違いはこの変数に反映されない。
ストライク数	対象となる打者の現在の打席においてのストライク数を指す。
ボール数	対象となる打者の現在の打席においてのボール数を指す。
アウト数	対象となる打者の現在の打席において、このイニングのアウト数を指す。
チャンス	塁に走者がどれほどいるかを示すものである。1塁なら1、2塁なら2、2・3塁なら2+3=5と設定する。
ビハインド度	相手のチームにリードを許している点数を指す。スコアが「2：5」の場合、この変数の値は3である。

以上設定した変数は受身文の使用と如何に関わるのかを見るために、本稿ではコレスポンデンス分析という統計手法を用いる。コレスポンデンス分析

は、多変量解析の一種で、フランスのBenzecriによって1960年代に提唱された解析方法である。その主な目的は、分析対象となる複数の変数を2次元の散布図に表わすことによってケースの分類を行うことだが、副次的に変数の要約もできる。

なお、数学的な原理上、コレスポンデンス分析はデータ間の絶対的な関係ではなく、相対的な関係を求めるため、本稿のように変数それぞれのスケールが異なっても結果に影響しないメリットがある。

5. 考察

本稿でコレスポンデンス分析を行うために使用した統計ソフトウェアはR[5]である。収集した受身文のサンプルにそれぞれ変数の値を付与し、Rのcorresp関数で解析した結果が図1の散布図である。■は4節で設定した各変数を、◆は受身文のサンプルを表わす。なお、本稿のデータの場合は、理論的に11の次元の解を得ることができる[6]が、第2次元までの累積寄与率が72.50%と、7割を超えるため、第2次元まで見ればおおよその傾向が分かると判断し、第3次元以降は検討しないことにする。

図1の散布図を見て、サンプルの分布に合わせ、変数群もいくつかのグループに分かれているのが観察される。まずは右半分にある、「タイトル獲得数」「日本代表回数」「球宴選出回数」の3つの変数のグループ（以下Aグループ）である。次に、左半分にはそれぞれ、上に「ビハインド度」「チャンス」の変数グループ（以下Bグループ）と、下に「打率」「直近打率」「当日出塁数」の変数グループ（以下Cグループ）とがある。最後に、原点付近に「イニング」「ストライク数」「ボール数」「アウト数」の変数が集中しているのが観察される。

異なるレベルの変数が混在しており、軸に対して一貫性のある意味を与えることは困難であるため、ここでは無理に軸の解釈は行わないが、最も影響力が強い第1次元はAグループとB・Cグループを分けており、そして第2

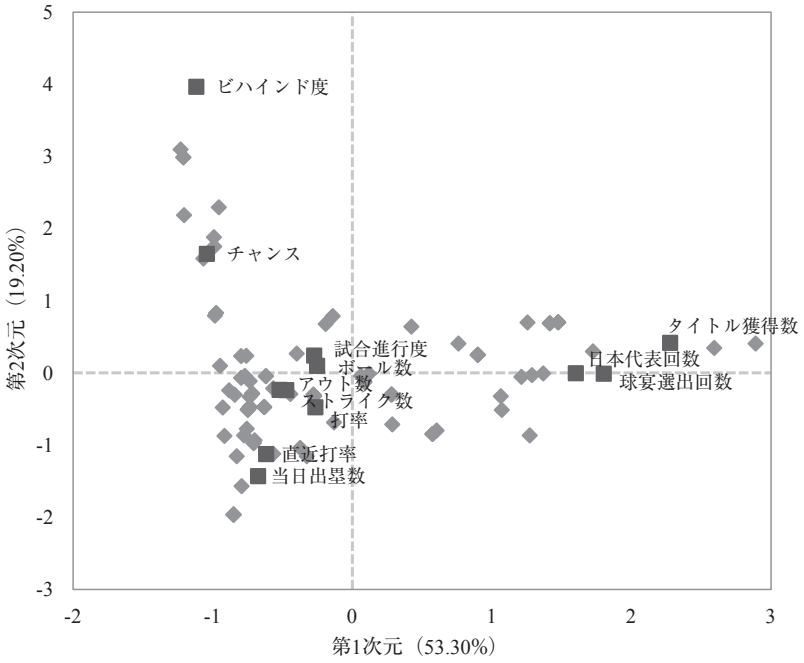

図 1　受身文サンプルと変数との関係を示す散布図

次元はBグループとCグループの違いを表わしていることが散布図から見て取れる。

Aグループの変数は、選手の長期的な実力と人気度を表わしている人的要因の集合だと思われる。タイトルを獲得することも、国際大会の日本代表として選ばれることも一時的ではなく、持続的かつ安定した好プレイが求められる。オールスター戦に選ばれることは、実力と人気度が同時に必要であるが、どちらも時間を要するステータスである。

Bグループの変数は、反撃のチャンスとなる状況的要因の群れと見なすことができる。特に塁に走者がいるかどうかを示す「チャンス」という変数は得点に繋がるという反撃のきっかけとなる状況的変数である。また、点数が

ビハインドしていることも、「反撃する」という状況を満たすための必要条件となっている。

Cグループの変数は、選手の最近の実力を反映している人的要因の集まりだと考えられる。特に最近5試合の状況を表わす「直近打率」と、対象となる試合での貢献度を示す「当日出塁数」とがそれである。

原点の近くに集まっている「イニング」「ストライク数」「ボール数」「アウト数」は、試合の勝敗には直接繋がりにくい状況的要因である。原点付近にプロットされるということは、それほど影響力のある変数ではないことを意味する。

次に、受身文の分析結果と対照するために、今度は能動文のデータにもコレスポンデンス分析を行う。その結果が図2の散布図である。■は4節で設定した各変数を、◆は能動文のサンプルを表わす。使用した変数は受身文と同様のため、この場合も11の次元を抽出することができる。累積寄与率を確認すると、第2次元までの値が60.61％と、6割程度のデータしか説明できていない。つまり、能動文の使用を決める要因は、受身文と一部重なる部分もあるが、異なる部分もあることを意味している。ここでの目的は受身文を決める要因を能動文のそれと対照することであるため、能動文の散布図も受身文の図1に合わせて、第2次元までの傾向を示すことに留める。

図2を見て、変数がプロットされた位置関係は図1と類似していることが確認できる。これは、変数間の構造を反映するコレスポンデンス分析の仕様によるものだと思われる。特に「タイトル獲得数」「日本代表回数」「球宴選出回数」の3つは、受身文か能動文に限らず、いかなる状況においても互いに相関関係が高い変数であるため、散布図では必然的に同じ側にプロットされることが予想される。また、「ビハインド度」「チャンス」は図1では同じ側に位置するが、図2では反対側にプロットされている。このことからは、受身文と能動文が選択される仕組みが若干異なることがうかがえる。その他の変数に関しては、ほとんど原点の近くに点在しており、それほど影響力のないものである。

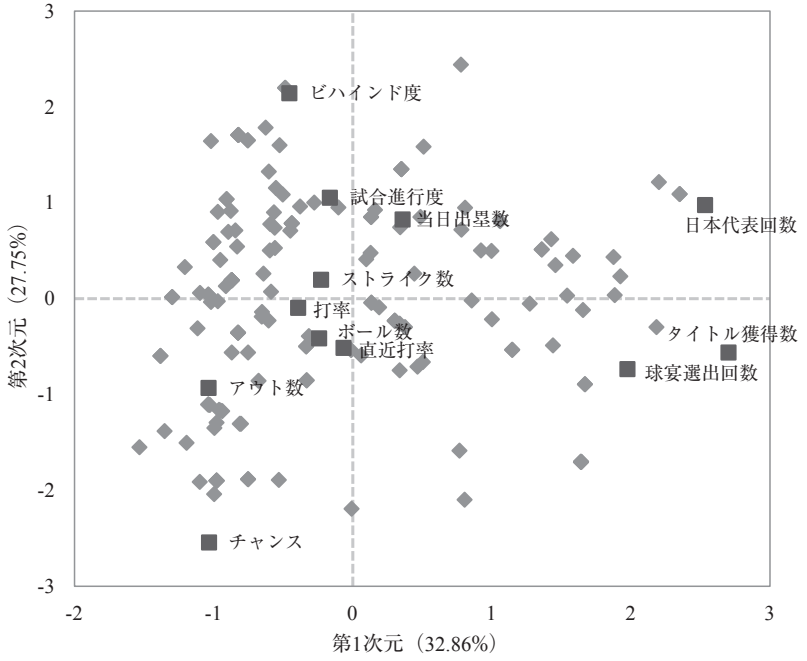

図２　能動文サンプルと変数との関係を示す散布図

ここで注目したいのは、変数よりもサンプルの分布である。図1ではサンプルの集まりが原点の近くを中心に、グループAとB・Cの変数群が位置する右、そして左の上下方向に帯状に延びているが、図2ではサンプルと変数群との相関はあまり見られず、散らばっているように見える。つまり、変数間は受身文と能動文と一部類似した構造をもつにもかかわらず、実際に変数とサンプルとの相関は受身文のほうが強いということである。両散布図における寄与率の違いもそれを裏付けている。以上のことから、能動文のデータから抽出された要因は受身文の結果と類似しているものの、サンプルの分布においては両者が対照的であることが分かる。つまり、能動文は、実力や人気のない打者、反撃のチャンスでもない局面、短期的に活躍もしていない打

者の場合にも選ばれるということになる。このことは、受身文のデータから抽出された要因が少なくともそれを仮説として提示し得る程度の信頼性はもつことを示すものと考えられる。

以下ではグループごとに、各変数群に該当する受身文の用例をそれぞれ具体的に見る。

5.1 A グループ＝選手の長期的実力・人気度

すでに述べたように、Aグループにあるのは「タイトル獲得数」「日本代表回数」「球宴選出回数」のように、選手の長期的実力及び人気度を反映する変数である。これらの変数の近くにプロットされる用例に以下のようなものがある。

(1) 今日山田、2打席目です。第1打席は、最後は少し内側に入ってくるような、速いボール、サードゴロに**討ち取られています**。(170518・4表)
(2) ま、速いボール、緩いボール、そして落ちるボール、最後は速いボールに**討ち取られました**。(170518・4表)

(1)(2)は実況者の、ヤクルトの山田哲人に対する発言である。山田はこれまでタイトルの獲得数が9つと、非常に多い。その上、彼は2017年のWBC日本代表で、オールスター戦にも3回選出されたという、実力も人気も有する選手である。

(3) 村田に対して第5球投げました。直球打ちました。打ち上げました。これも**押された**ような形、ライトへのフライ。(170518・8裏)
(4) フィールドシートに入っていきました。ファウル。2ボール2ストライク。村田は、**押されている**んですか。(170518・8裏)
(5) 大きな当たりですが、ライト線切れてファウル。3ボール2ストラ

イクは変わりません。まだ村田**押されています**か。（170518・8裏）

（6） でもやっぱり**押されている**もんだからこうファウルですよね。（170518・8裏）

また、（3）～（6）は巨人の村田修一に対する一連の発言である。村田もこれまで計9つのタイトルを獲得している上、第2回WBCの日本代表としても選ばれ、さらにオールスター戦に5回も選出された人気を集めた選手である。

以上の用例を見て分かるように、打者に「人気度が高い」「長期間にわたって安定した実力がある」といった特質があれば、実況者は敢えて受身文を用いて、視点を彼らに置く傾向があることが観察される。

5.2 Bグループ＝反撃のチャンスとなる局面

Bグループにあるのは「ビハインド度」「チャンス」のように、反撃のチャンスとなる試合の状況を表わす変数である。これらの変数の近くにプロットされる用例に以下のようなものがある。

（7） スライダーです。1ボール2ストライクです。代打の亀井**追い込まれました**。1対0、追いかける巨人。9回の裏の攻撃です。（170518・9裏）

（8） 9回の裏、代打の亀井がまず**討ち取られて**。そして、代打橋本到。1ボール2ストライクです。（170518・9裏）

（7）（8）は巨人対ヤクルト戦の9回裏、巨人が1点ビハインドの場面での用例である。1点を追う緊張感のある場面において、反撃のチャンスとなる得点に繋がるバッティングをしてほしいと、巨人は代打の亀井善行と橋本到を続けて送った。実況者による「1対0、追いかける巨人」という表現も、ビハインド状況での反撃の機運を意図的に明示しているものだと思われる。

（9）　5番の宮崎。第1球投げました。打ちました。ファウル。ここもストレートに少し**押されている**ようなファウルになりました。（170609・1表）

（10）　2球目投げました。アウトコース打ってファウル。これも直球、**押されました**。（170609・1表）

（11）　投げました。インコース打って、フラフラと打ち上げた。これも勢いに**押されました**直球でした。（170609・1表）

（9）～（11）は塁に走者がいる場面の用例である。これは西武対DeNA戦の1回の表、走者が1・2塁の状況において、打者の宮﨑敏郎に対する一連の発言である。このように点が入りそうなチャンスでも、打者に視点が置かれることが観察される。

（12）　6対2。4点を追いかけるオリックス。8回の表。試合が終盤に入ってきました。この回先頭の6番ファーストモレル1ボール2ストライクと、**追い込まれてます**。（170519・8表）

（13）　鍵谷1球目を投げました。直球打ちました。打ち上げました。1塁側のスタンドファウルです。ストレートにやや**押される**ような形になりました。（170519・8表）

（14）　2ボール1ストライクです。武田も、ここはストレートを狙って打っていきました。**押されてます**か、やはり。（170519・8表）

（12）～（14）はもっと分かりやすい例である。こちらは日本ハム対オリックス戦の8回の表、オリックスが4点ビハインドの状況で、しかも（14）は走者2・3塁という絶好のチャンスである。ここでは実況者は続けて6番のモレル、8番の大城滉二、1番の武田健吾という3人の打者に視点を置いて発話している。

以上見てきたように、実況者はビハインドのチームが反撃のチャンスを迎

えたときに、打者に視点を置く傾向が見られる。

5.3 C グループ＝選手の短期的実力

最後に、Cグループにあるのは「打率」「直近打率」「当日出塁数」のように、選手の短期的な実力を示す変数である。これらの変数の近くにプロットされる用例は以下のようなものである。

（15） 右バッターボックス好調のロペス。**追い込まれた**状況で1塁ランナーが動いてきました。（170512・7裏）
（16） **追い込まれた**状況ではありますが、あの低めのスプリットに手を出しませんロペス。（170512・7裏）

（15）（16）は今シーズン平均打率が0.326、直近5試合打率が0.333、しかも当日の試合で2塁打を2本放ったロペスに対する実況者の発言である。（15）で「好調」という言葉を発していることからも、実況者がこの打者を好調であるととらえていることは間違いない。

（17） 手を出さなかったという、それはいいと思いますね。**追い込まれて**しまってからはね。それはそういうわけにはいきませんけどね。（170519・6裏）
（18） 今シーズンはこう、**追い込まれて**からも打ちに行きながら粘って、そしてファウルボールをしっかり取るというシーンもよく…（170519・6裏）
（19） 投げました。高めフォーク、ボール。フォアボール。ここも**追い込まれて**から、フォアボールをもう勝ち取ったという形です。（170519・6裏）
（20） 選んだ2つのフォアボールも、非常に打ちに行って、**追い込まれて**からの粘って勝ち取るというような…（170519・8裏）

（17）～（20）は、日本ハムの近藤健介が打者としてバッターボックスに立ったときの発言である。近藤はこの試合の時点で、打率が0.431、直近5試合打率が0.692と、非常に良い成績を残した選手である。当日の試合でも選球眼が優れており、8回までの時点で四球を2つも選んでいる。

（21）　近藤は手を出しませんでした。**追い込まれた**近藤、ここからどう対応していくか。バンデンハーク、第3球を投げました。（170526・1裏）

（22）　簡単に**討ち取られた**ことがない近藤ですからね。どうしてもピッチャーのほうから痺れを切らして、ボールが続いてしまって…（170526・7裏）

（21）（22）は別の日の試合になるが、同じく近藤健介に対する発言である。この時点でも近藤の打率と直近5試合打率がそれぞれ0.423と0.357と好調である。特に（22）の発言から、実況者は近藤の近況が良いことが分かっていると思われる。

以上から見られた共通点として、チーム内に近況の良い打者がいると、その選手に視点を置く傾向があることが挙げられる。

6. まとめと今後の課題

本稿では、NHKラジオ第1で放送されたプロ野球10試合を対象に、受身文による視点人物の選択に関わる言語外的要因をコレスポンデンス分析で検討した。

結論として、動作主と対象をそれぞれ対戦中の投手と打者に限定した場合、「選手の長期的実力・人気度」「反撃のチャンスとなる局面」「選手の短期的実力」という3つの大きな要因が存在し、これらの要因が働くと、実況者が投手よりも打者のほうに視点を置いて、受身文で発話する傾向が見られる。

その1つの理由は、打者に実力（しかも短期的実力より長期的実力のほうが影響力が強い）があれば人気度も上がることが多く、それによって皆に注目されやすくなるからだと考えられる。

今回取り上げたのは打者寄りの視点の用例のみで、今後は投手寄りの視点のものも合わせて考察する必要がある。また、視点の置きどころを判断する構文的手掛かりには、受身表現のほかにも多数存在する。例えば先行研究で言及された「授受表現」がそうである。そのほか、「これは打ち上げ**てしまいました**」のような表現も視点の置き方を判断する1つの材料になると考えられる。これらの言語形式も見る必要がある。以上挙げた未解決の問題点は今後の課題とする。

［注］

1） 視点は研究者によって、「どこから見るか（見る位置）」と「どこを見るか（見る対象）」との2つの意味をもっているが、本稿での視点は前者の意味を指す。
2） 文中の名詞句の指示対象xに対する話し手の自己同一視化を共感（Empathy）と呼び、その度合、すなわち共感度をE（x）で表わす。
3） コレスポンデンス分析の変数は整数である必要があるため、打率は0.050刻みに、0から変数を付与する。具体的には、0.000 〜 0.050は0、0.051 〜 0.100は1、0.101 〜 0.150は2というように変数の値を換算する。
4） 注3）と同様、変数は打率を整数に換算した値を用いる。
5） インターネットで公開されたフリー統計解析ソフトウェアである。（https://www.r-project.org/）
6） 解の次元数は、行数と列数の小さいほうから1を引いた数になる。ここではサンプルとなる受身文の数が66で、要因となる変数の数が12であるため、得られる次元数は11になる。

［参考文献］

奥津敬一郎（1983）「何故受身か？―＜視点＞からのケーススタディ―」『国語学』132巻
奥津敬一郎（1992）「日本語の受身文と視点」『日本語学』11巻9号

加藤晴子（2016）「日中対訳小説に見る受身形の使用状況と視点の関係」『日中対訳小説に見る受身形の使用状況と視点』92 号
金水敏（1992）「場面と視点―受身文を中心に―」『日本語学』11 巻 9 号
久野暲（1978）『談話の文法』大修館書店
中浜優子・栗原由華（2006）「日本語の物語構築：視点を判断する構文的手がかりの再考」『言語文化論集』27 巻 2 号
松名隆（1987）「受身文の話者の視点」『室蘭工業大学研究報告・文科編』37 巻
山本和恵（2015）「受身表現における視点人物の転換―夏目漱石『明暗』を通じて―」『同志社日本語研究』19 号

［参考サイト］

スポーツナビ　https://sports.yahoo.co.jp/　（最終アクセス：2017 年 8 月 26 日）
日本野球機構　http://npb.jp/　（最終アクセス：2017 年 8 月 26 日）

（外国人招聘研究員）

SUMMARY

External Factors of the Viewpoint Choice in Baseball Broadcasting: When the Batter is a Subject in Passive Sentences

Tzu-Hsuan MA

The purpose of this paper is to make clear how colorcasters place the viewpoint to batters in baseball broadcasting. On the situation that ball counts with 2 strikes, we usually say *oikonnda* because it is in the active voice (unmarked form). But in some cases we may say *oikomareta* by using the passive voice (marked form). By using correspondence analysis, it was found that there are 3 factors affecting colorcasters to use the passive voice instead of the active one because they have to place the viewpoint to the batters. The 3 factors are: player's long-term capability, chances for the behind team, and player's short-term capability.