

野球用語と認知

— 「フォークボール」を中心に —

森山 智浩

1. はじめに

2023年3月8日に日本・アメリカ・台湾で開催したWBC（2023 World Baseball Classic™）では、ダルビッシュ有投手や大谷翔平投手、ラーズ・ヌートバー（Lars Taylor-Tatsuji Nootbaar）野手など日本代表の全員がチーム一丸となって優勝を目指し、日本国民を興奮の渦に巻き込んだことは記憶に新しい。日本の投手陣は軒並み150km/hを超えるストレート（fastball）を投げ込み、多彩な変化球（breaking ball）で相手打者を打ち取る姿が幾度となく放映された。以下（1）はその雄姿の一端を物語る記事である。

- (1) 中国と韓国に連勝した日本。11日夜、1次ラウンドの第3戦でチェコと対戦し、岩手県陸前高田市出身でプロ野球・ロッテの佐々木朗希投手が東日本大震災から12年となる日に先発しました。佐々木投手は、1回に味方のエラーで1点を先制されました。しかし、2回以降は、160キロ台のストレートに140キロ台のスライダーとフォークボールを織り交ぜて追加点を許しませんでした。

— 『NHK 首都圏ナビ』, 「WBC 2023 日本準々決勝はイタリア 特徴 日程 1次ラウンド結果も」(2023年3月13日配信) (下線筆者)

上記(1)では、ストレートと変化球を対立軸に後者の細分化が行われており、投球を語る上でオーソドックスな解説がなされている。ここで、後者に見られるような変化球の「命名」に着目してみよう。たとえば、次の(2)の記事では、さまざまな変化球の名前が挙げられている¹。

- (2) 米大リーグのデータサイトによると、ダルビッシュがメジャー移籍後に投げた球種は「ストレート」「カットボール」「スライダー」「シンカー」「スプリット」「カーブ」「チェンジアップ」「スローボール」の8種類。カットボールとスライダーでは、曲がり幅が異なる複数の種類を使い分けており、変化球の豊富さはダルビッシュの持ち味となっている。

— 『読売新聞オンライン』, 「七色の変化球封印のダルビッシュ、渡米前スタイルでの投球裏目に…データで振り返る韓国戦」

(2023年3月11日配信) (下線筆者)

ところが、これら2つの記事を見ただけでも、変化球の命名に関して奇妙な言語現象が確認される。下記(3a-b)の2点についてである。

- (3) a. 「フォークボール」に対応する変化球として「スプリット」が用いられている。
b. 変化球命名のプロセスに統一性が存在していない。具体的には、「スプリット」ではボールの握り方という「出発点」がプロファイルされているのに対して、チェンジアップとスローボールを除くそれ以外の変化球名ではすべてボールの「軌道」がプロファイルされている。

そこで、本稿では(3b)に議論的を絞り、上記変化球名の中ではなぜ「フォークボール(スプリット)」だけが「*ドロップ」などと表現されるような軌道のプロファイルをなし得ないのかという図地分化に関わる認知のメカニズムを観察する²。

2. 先行研究の考察

筆者が知る限り、1-(3b)で示した変化球における命名プロセスの問題に光を当てた先行研究は存在していない。そうした中、日本語における野球認識の解明に踏み込んだ言語研究の一例に上野(1999)および上野・中桐(2004)が挙げられる。上野(1999)では種々の方向づけのメタファー(ORIENTATIONAL metaphor)を導入して勝利概念の実像にメスを入れる一方、上野・中桐(2004)では「野球は戦争である」という構造のメタファー(STRUCTURAL metaphor)の内部構造にまで考察が広げられている。以下(1)-(2)は各々における論考内容の一部を抜粋したものである。

- (1) 日本語には一位、二位、三位という順位における変動を様々な概念を用いて表す表現が豊富にある。以下では日本のプロ野球のペナントレースにおいて一リーグの六チームの順位の変動がどのような概念で捉えられているかを実例を挙げながら観察することにする。言語を問わず順位の上がり下がりには各々上昇概念、下降概念で表されるのが普通で日本語では

(32) ドラゴンズ首位に上がる。

(33) タイガース最下位に落ちる。

と表現されるし、英語では

(34) The Yankees *rose* to the first place.

(35) The Brewers *fell into* the last place. (口語では cellar 地下室)

‘rise’ (上がる)、『fall’ (落ちる) で表され、日本語、英語いずれも位を上がるときは「上昇」、位を下げるときは「下降」の概念で表されることが明らかである。このような順位の上・下が横の概念に転化されることはない。但し、順位そのものの表示でなくチームどうしがお互いにどのような位置にいるかを示すのに ‘The Angels is catching up with the Yankees.’ や ‘The Cardinals is far behind the Cubs.’ のように前後関係を用いる場合があるが、この前後関係、つまり上位チームを前に、下位チームを後ろに位置させる概念化は時間の経過とともに未来へ前進している人間の基本的な生き方に関係している。

－上野 (1999: 8)

(2) 以下でこの「野球は戦争である」のメタファーの言語上の証拠を挙げることにする。

1. 野球は勝敗を競うゲームである

- (1) 先制攻撃で大量点をあげ、戦況はタイガースに有利に進んでいる。
- (2) タイガース連戦連勝
- (3) ベイスターズ連戦連敗

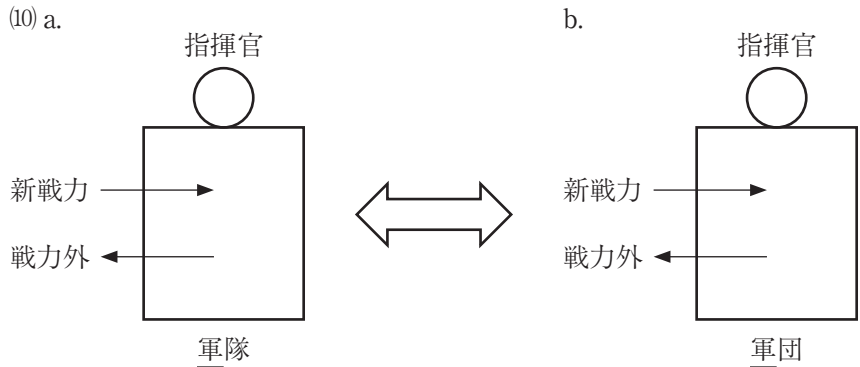
2. したがって、対抗する2チームが存在する

- (4) ペナントの行方を左右するジャイアンツとの3連戦、タイガース敵地に乗り込む。
- (5) 宿敵ジャイアンツとの頂上決戦
- (6) 敵将原監督曰く、「返り討ちだ」。

3. チーム構成は軍隊に見立てられる

- (7) 新しい指揮官星野監督が自軍の戦力を分析した。
- (8) 星野軍団の新陣容がうまく機能するかしないかは指揮官の采配次第だ。
- (9) 新戦力補強と戦力外通告が大量に行われた。

これら(7)–(9)から、次の(10)のようなイメージ図を描くことができる。



－上野・中桐（2004: 7）

上野（1999）および上野・中桐（2004）は、豊富な言語事例による実証を交えながら、認知言語学的知見を駆使して日本語の野球観にアプローチした非常に示唆に富む学術研究である。さらに、BASEBALL IS WAR というメタファーの存在を見つめることは、たとえば「石田投手が開幕を飾る」や「いつもは脇役の大和選手が今夜の試合は主役であった」など BASEBALL IS A PLAY（野球は芝居である）といった他のメタファーを背景化させている図地分化（FIGURE-GROUND segregation）に踏み込むことと同義であり、その分凝的視座の導入も意義深い。しかしながら、前者は勝敗に至る諸プロセスの概念化を対象とする研究範囲に留まり、かつ、後者は野球それ自体を目標領域（TARGET DOMAIN）としていることから、それぞれの知見に基づくメタファー認識だけでは変化球名を生み出す身体および知覚経験のメカニズムは明らかとならない。

このように先行研究が乏しい状況下、同様の認知言語学的視座から変化球用語に触れた数少ない学術研究の一つに森山智浩・福森・阿武・宮地・森山オアナ（2022）が挙げられる。そこでは、次の（3a-b）を実例として取り上げ、いわゆる「フレーム（FRAME）」を基にした比喩的意味拡張が観察されている。

(3) <「野球」がフレームとなる場合>

a. Roland: Sebastian may be resistant to me, but I'll get through. Life throws you curve balls. That's for sure.

（セバスチャンは僕に反抗しているのかもしれないけど、切り抜けるさ。人生はカーブボールを投げてる（＝予測不能だ）。それは確かだ）

－ *The Switch*（邦題：『アラフォー女子のベイベー・プラン』）（2010）

<01:06:29>（太字・下線・日本語訳筆者）

b. Fritz: I told you she'd play hardball.

(硬球でプレイしてくる (= 強硬な態度をとってくる) と言っただろ)

J.C.: I learned it from you, Fritz.

(厳しい交渉術はあなた譲りよ, フリッツ)

– *Baby Boom* (邦題: 『赤ちゃんはトップレディがお好き』) (1987)

<01:38:02> (太字・下線・日本語訳筆者)

– 森山智浩・福森・阿武・宮地・森山オアナ (2022: 5-6)

しかしながら、上記は日常生活に組み込まれたスポーツ文化が言語表現に反映される認知活動を見る上では有用であるものの、そうした「百科事典的知識 (encyclopedic meaning)」の範疇から光を当てるだけでは、変化球 (上記で言えば「curve balls」) の命名になぜ図地分化が生じるかという認知プロセスは依然としてその姿を現すことはない。

3. 図地分化の認知プロセス

3.1. 「出発点」のプロファイル

以下 (1) に記されるように、「フォークボール」は英語由来表現である。

- (1) フォーク ボール<人差し指と中指とでボールを握って投げる球で、ホームプレート近くで下降する>.

– *BPWF* (s.v. fork-ball, *n.*)

また、次の (2a-b) のような映画・ドラマ事例にもその存在が確認される³。

- (2) a. Ricky: You know, like Nolan Ryan's Express. I'm also working on *a forkball* / slider combination.

– *Major League II* (邦題: 『メジャーリーグ 2』) (1994)

<00:10:32> (斜体筆者)

b. Simon: Did he just throw *a forkball* ?

– *The Mentalist* (邦題: 『メンタリスト』), “Throwing Fire” (2009)

<00:19:00> (斜体筆者)

しかしながら、英語では上記のような使用事例は数少なく、フォークボールは “splitter” や “split-finger (fastball)” などと表現されるのが通常である。下記 (3a-b) がその実例である。

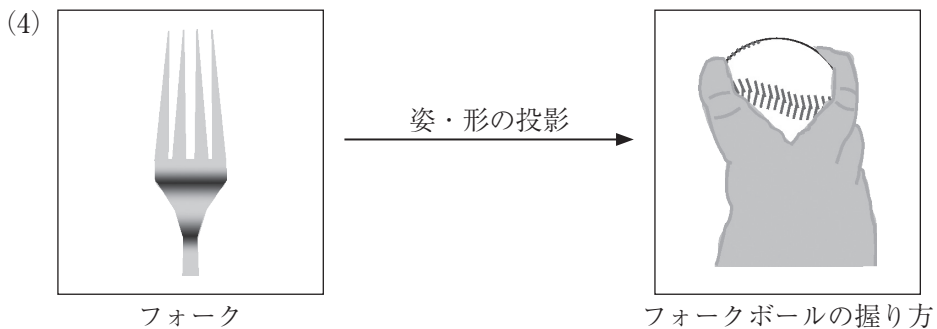
- (3) a. Schwarber cut the USA's deficit to 3-2 after a strong at-bat against Yu Darvish. After working the count to 2-1, Schwarber fouled off six consecutive pitches before getting hold of a *splitter* and hammering it 436 feet to right-center field to draw the Americans closer.

– *69 News*, “Behind Shohei Ohtani, Japan edges USA to claim WBC title”
(2023年3月23日配信) (斜体筆者)

- b. He threw his *splitter* in the zone 57% of the time. That in particular is a strong contrast from dominant *splitter* pitchers like Ohtani, who threw his *split-finger* out of the zone 71% of the time last season.

– *MLB Advanced Media*, “Roki Sasaki's stuff is as amazing as we thought”
(2023年3月23日配信) (斜体筆者)

まず、「フォークボール」について見てみよう。上述したように、フォークボールは forkball に由来することから、wineglass (< wine + glass) や girlfriend (< girl + friend) と同じく、fork と ball から形成された複合語 (compound word) である。したがって、下図 (4) に描かれるように、食器のフォークの姿・形がボールの握り方へ投影された、いわゆる「死喩 (dead metaphor)」表現であると言える⁴。



一方、“splitter / split-finger” はその名が示すとおり、split、つまり、以下 (5) に示される形での「指を割く (= 人差し指と中指を離す) 握り方」に焦点が当たっている。

- (5) to divide, or to make something divide, into two or more parts

– *OALD* (s.v. split, v., 1)

したがって、「フォークボール」、「splitter / split-finger」はそれぞれ、「形状」と「手

段」に凶地分化を起こしているとも言えるが、いずれもボールの「握り方」という一連のピッチング動作における「出発点」がプロファイル (PROFILE) されていることに何も変わりはない⁵。この点、たとえば後述するシンカー (sinker / screwball) はフォークボール (splitter / split-finger) と同じ「落ちる」系統の変化を生じさせる球種であるものの、出発点ではなく「軌道」がプロファイルされて命名されている。「カーブ」や「スライダー」など他の変化球の多くもその「軌道」がプロファイルされていることを鑑みると、「出発点」がプロファイルされた命名であるフォークボール (スプリット) は特異であると言わざるを得ない。

この点、日本では「フォークボール」と「スプリット」という2種類の言葉を使い分ける場合があり、海外の野球文化との差異から妥当的説明を与えることができるのではないかという考え方もあるかもしれない。次の(6)はNPB・MLBの両リーグで活躍した五十嵐亮太氏の発言であり、日本野球における「フォークボール」と「スプリット」の違いが端的に表されている。

(6) 「それから、フォークボールと言うかスプリットみたいなのが流行始めたじゃないですか。だから、その田中マー君とかもそんなに落差はないけれども、まあ、空振りが取れる。で、速さは真っ直ぐに近いというところのフォークが時代の流れによってそうやってきたのかなあと思います。」

－ 『フルタの方程式』, 「千賀? 佐々木? 上原? 歴代最高のフォークを投げる投手は誰だ!?!」 <15:03> (2021年12月3日配信) (下線筆者)

俗に、MLBでは「肩・肘に大きな負担を与える」という理由でフォークボール／スプリットを投げる傾向が少ないと言われている。実際、日本スポーツ企画編 (2018) によると、2017年の統計では、NPBでのフォークボール／スプリットの投球割合が8.3%であるのに対して、MLBでのそれは僅か1.3%に留まっている。そして、この1.3%の主流が、上記(6)で言うスプリット、つまり「落差は少ないものの、速さはストレートに近いフォークボール」である。また、下記(7)が示すように、日本で「高速フォーク」と表現されるのも、言語学的には「フォークボール=高速ではない」がプロトタイプ (PROTOTYPE) として位置づけられることによる⁶。

(7) 8番トーマスを3球連続145キロフォークで一ゴロで抑えると、9番バーンズは161キロ直球で三ゴロに打ち取った。三塁の村上が少しファンブルしながらもしっかりアウトにすると、グラブをたたきながら「OK！」と大きな声をかけ

た。バーンズへの4球目には150キロの高速フォークも投じた。

- －『日刊スポーツ』, 「【WBC】佐々木朗希、高速フォークで3回も
現役メジャーリーガー3人斬り3回まで球数41球」
(2023年3月21日配信) (下線筆者)

以上の定義づけから、「スプリットは『変化量を少なくしたストレートに近いフォークボール』であり、変化量が少ないからこそ、その命名には、カーブやスライダーのような『軌道』のプロファイルがなされなかった」という捉え方も浮上する。しかしながら、それが主たる理由であった場合、たとえば「高速スライダー (hard slider)」は(一部の投手が投げる高速スライダーを除き)通常のスライダーと比較して変化量を抑える代わりに球速を上げた変化球名であるが、スプリットとは異なり、その命名には依然として「軌道」がプロファイルされたままである。したがって、この仮説には再現性が確認されない⁷。また、上述したように、「落ちる」系統の軌道がプロファイルされる事例には「シンカー」などがあり、この仮説では、フォークボールに限ってなぜ軌道ではなく出発点である「ボールの握り方」がプロファイルされるかについても判然としない。これら図地分化のプロセスを明らかにするには他の変化球名との比較・対照が不可欠であることから、次節に論を譲る。

3.2. 「軌道」のプロファイル

3.2.1. ストレートと変化球の対立認識

それぞれ以下(1)－(3)の動詞形における本来の移動定義に見られるように、「カーブ (curveball)」、「スライダー (slider)」、「シュート (shoot / sinker / screwball)」はいずれもその命名に「軌道」がプロファイルされている⁸。

- (1) to move or make something move in the shape of a curve; to be in the shape of a curve

－ OALD (s.v. curve, v., 1)

- (2) to move easily over a smooth or wet surface; to make something move in this way

－ OALD (s.v. slide, v., 1)

- (3) a. to move suddenly or quickly in one direction; to make somebody/something move in this way

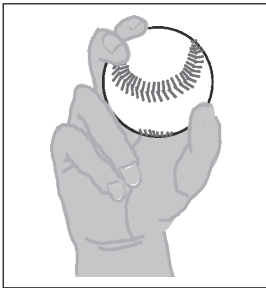
- b. to go down below the surface or towards the bottom of a liquid or soft

substance

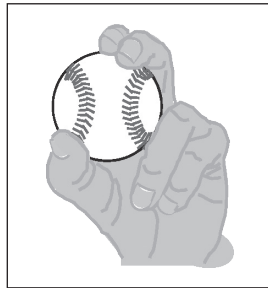
- OALD (s.v. shoot, v., 1; sink, v., 1)

これら軌道のプロファイルに対してなぜフォークボール（スプリット）では出発点がプロファイルされるのが本稿の中心的な論題であるが、その解明の鍵となり得るのが「ボールの握り方」である。まず、カーブ、スライダー、シュートを投げるためのボールの握り方を見てみよう。

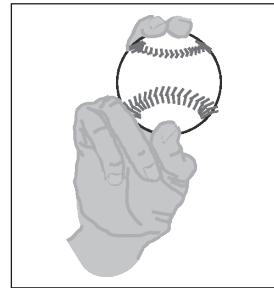
(4) カーブの握り方



(5) スライダーの握り方



(6) シュートの握り方



投手によって縫い目への指のかけ方には違いはあれども、いずれも（投手によって若干の開きがある場合でも）人差し指と中指を閉じる、もしくは、揃えていることが確認される。

ここで、3.1. で観察した“split”の概念に再び着目する。3.1. (4) - (5) で見たように、スプリットの命名には握り方、すなわち「指（＝人差し指と中指）を割く」という「出発点」がプロファイルされている。換言すると、これはわざわざ「割く」という言語化が行われていることから、その前提として「指を近づけて閉じる／揃える」握り方が存在していることは言を俟たない。そして、本稿冒頭の記事でも触れたように、野球における投球とは「ストレート (fastball)」と「変化球 (breaking ball)」から成り立つことを考えれば、この前提とは前者を指していることになる。以上の認識を踏まえると、「カーブ」や「スライダー」、「シュート」は、上図 (4) - (6) から明らかなように、ストレートと類似した「指を閉じる／揃える」握り方であり、指の配置・揃え方という点では出発点に顕著な相違は生じていない。ここから、ストレートが投球の主体であり、その「指を閉じる／揃える」握り方がプロトタイプであるとするならば、類似した出発点を持つ変化球の命名は必然的にその「軌道」がプロファイルされなければならないという仮説が導き出されることになる。

3.2.2. 仮説の検証

3.2.1. では、ストレートと類似した指の配置・揃え方による握り方、つまり「人差し指と中指を閉じる／揃える」という出発点を有する変化球の命名には「軌道」がプロファイルされるメカニズムを議論した。この妥当性について、裏を返すと、そうした出発点を有しない変化球の命名には、フォークボール（スプリット）と同じく、「出発点」がプロファイルされなければ論理に合わないはずである。そこで、まず、「ナックルボール (knuckleball)」を見てみよう。

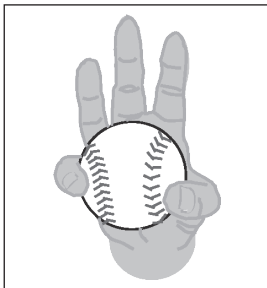
(1) ナックルボールの握り方



ナックルボールはその名の如く、こぶしの指関節部を使う握り方であり、空気抵抗によって不規則に揺れる変化球である。上図 (1) が示すように、「指を閉じる／揃える」というストレートの握り方とは大きくことなることから、その命名には「出発点」がプロファイルされていることが確認される。

次に、「パームボール (palm ball)」も検証してみよう。

(2) パームボールの握り方



上図 (2) が示すように、パームボールの握り方はストレートのそれとは明らかに異なる。したがって、その命名には変化の軌道ではなく「出発点」である「手のひら (palm)」がプロファイルされており、ここでも 3.2.1. で論じた仮説に違反していないことが

確認される。このことは、「サークルチェンジ (circle change)」や「スプリットチェンジ (split change / split finger changeup)」といった変化球名でも同様である。いずれも「チェンジアップ (changeup)」の一種としてストレートを待つ打者に対して緩急 (pace of change) をつけるための球種であるが、ストレートのような指を閉じる／揃える握り方ではないことから、それぞれ「(親指と人差し指で作る) 円 (circle)」、「割く (split)」という「出発点」がプロファイルされていることに何も変わりはない⁹。

他方、これまでの議論に当てはまらないように感じられる球種もわずかながら存在する。その典型的事例が「カットボール (cutter / cut fastball)」である。具体的には、以下 (3) に描かれるように「人差し指と中指を閉じた／揃えた」握り方であり、ストレートと類似した握り方の出発点であることから、これまでの論理であれば「軌道」がプロファイルされた命名でなければならないはずである。ところが、実際は「カット (cut)」、すなわちボールを (リリースの際に斜めに) 「切る」という独自の特性が反映されており、一見、3.2.1. の仮説とは趣を異にするように感じられるかもしれない。

(3) カットボールの握り方



しかしながら、それは「カットボール＝ストレートとスライダーの中間の球種」という誤解に基づくものであり、本仮説の反証事例とはなり得ない。なぜなら、本来、カットボールは「変化の方向に関係なく」、ストレートに近い球速で鋭く変化する球種に用いられる用語であるからである。Chris Langin 氏 (Director of Pitching at Driveline Baseball Enterprises, Inc) が「インフォーマル」としながらも分類・分析した下図のカットボールの特徴分類を見ても、その多様性の一端を垣間見ることができよう。

(4) Cutter Classifications, “informal” Summaries

Cutter Classifications													
"Generic CT"							"Cut Fastball"						
Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**	Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**
Walker Buchler	92.5	2850	10:55	-6	10	58%	Cy Sneed	93	2350	11:45	-1.5	18.5	91%
Carbin Burnes	93.2	2900	11:15	-4.5	9.5	53%	Andre Scrubb	92.8	2350	11:30	-3.5	16	85%
Kenley Jansen	90.9	2550	11:00	-8	13	76%	Wander Suero	91	2450	11:45	-2.5	13	68%
"Backspinner"							"Arrow"						
Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**	Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**
Martin Perez	88.8	2200	12:10	1	11	61%	Blake Treinen	94.3	2550	12:00	-5	9	50%
Yusnierio Petit	84.5	2150	12:00	0	15	77%	Chris Paddack	87.9	2150	11:30	-1.5	6	40%
Anibal Sanchez	87.4	2200	12:00	-1	12.5	66%	Dustin May	93.6	2650	12:00	0	7.5	43%
"Cyra"							"Slutter"						
Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**	Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**
Jace Fry	86.6	2450	10:50	-1	2	24%	Taijuan Walker	85.2	2450	10:00	-5	3.5	36%
Trevor Cahill	85	2200	10:50	-5	2	20%	Kyle Ryan	85	2100	10:35	-4	4.5	40%
Aaron Bummer	88.5	2200	10:30	-1.5	1.5	26%	Mike Clevinger	88.2	2550	10:35	-4	5	37%
"Generic Slider"							Inadvertent Cut 4-Seam (Likely Misclassified)						
Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**	Name	Velo	RPM	Tilt*	HB*	VB	Spin Eff.**
Trevor Bauer	85	2900	8:35	-6	-1.5	27%	Joey Lucchesi	90	2100	1:05	7.5	11.5	77%
Devin Williams	86.5	2450	9:20	-6	1.5	35%	Zach Davies	86.9	2200	12:40	5.5	14	78%
Yu Darvish	87	2700	9:05	-5	.5	35%							

@LanginTots13

*Normalized for RHP **Inferred

—Twitter: Chris Langin@LanginTots13, “Cutter Classifications”
(2021年4月6日配信)

したがって、ストレートと同じ出発点であり、かつ、軌道もスライダーのように単一の特徴で定義することもできないことから、その投げ方の特性がプロファイルされたと言わざるを得ない。他方、カットボールと異なり、「シンカー (sinker / screwball)」は認識上、その握り方に単一的な定義を与えることができない。したがって、出発点が背景化され「軌道」である「沈む (sink)」がプロファイルされることになる¹⁰。そして、握り方も軌道も単一の定義をし得ない球種が「チェンジアップ (changeup)」である。そもそも、下記 (5) と定義づけされていることから明らかなように、

- (5) チェンジアップ<打者のタイミングを外すため速球を投げるときと同じ動作で投げる緩球>. (CHANGE OF PACE, LETUP ともいう).

He’s no longer Louisiana Lightnin’, but his slider and *changeup* are marvelous.

—BPWF (s.v. change·up, change-up, *n.*)

チェンジアップはストレートと同じ腕の振りから投じられる遅い球速の変化球全般を指す用語であり、パームボールやサークルチェンジなどもここに含まれる総称的な表現である。したがって、出発点としての握り方に統一性がないこと、また、特徴的な変化軌道も定義づけできないことから、その最たる特性である「(ストレートに対して) 緩急をつける」ことがプロファイルされたと考えられるのである。

4. 図地分化プロセス

これまでの論考を基に、変化球命名の図地分化プロセスを以下 (1) としてまとめる。

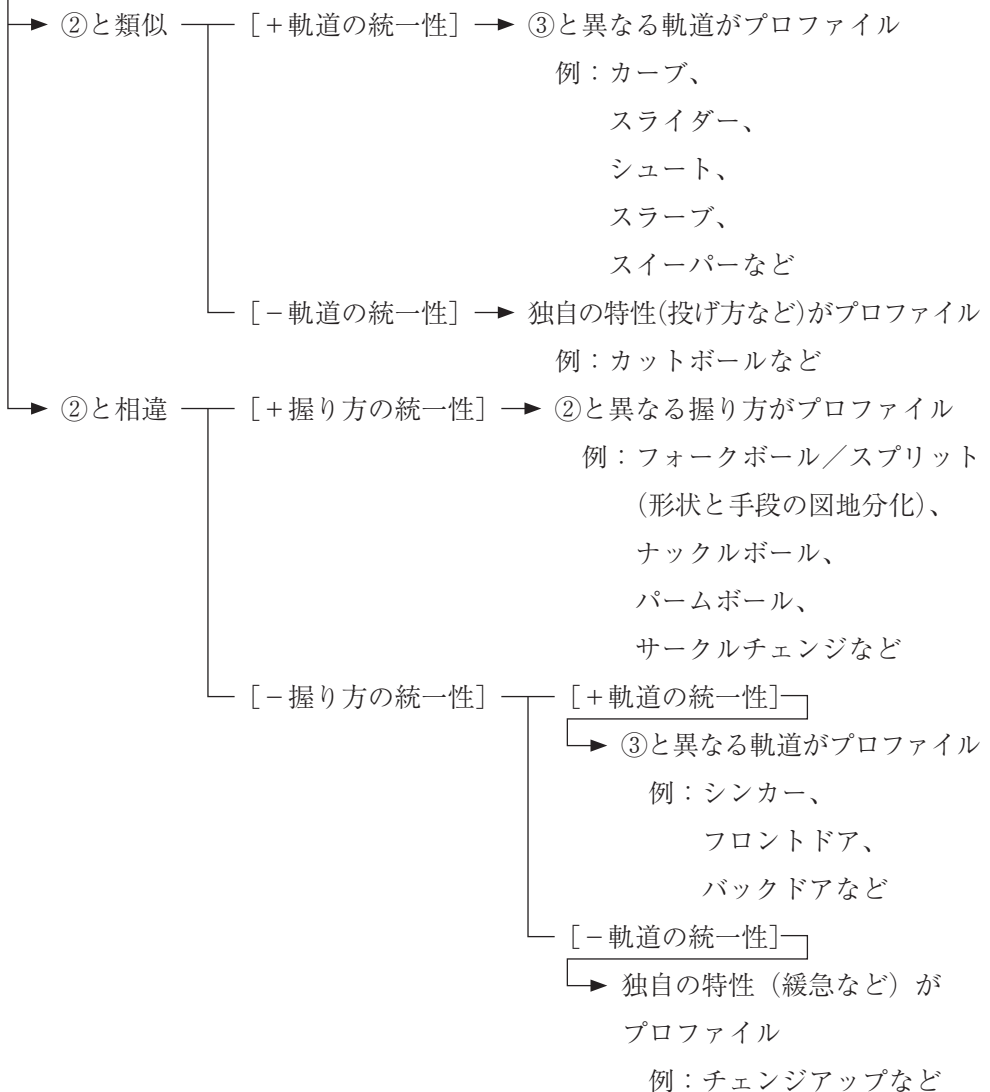
(1) 変化球命名の図地分化プロセス¹¹

<ストレートのゲシュタルト構造>

- | |
|---|
| ① 投球の主体：ストレート
② 握り方のプロトタイプ：人差し指と中指を閉じる／揃える
③ 軌道のプロトタイプ：直線 |
|---|

認知ドメイン内での照合

<変化球の命名プロセス>



5. おわりに

近年、本稿で論じたもの以外でも新しい変化球名が現れている。その代表例が「フロントドア (front door)」と「バックドア (back door)」である。右打者に対する右投手で言えば、前者が打者の内角側ボールゾーンからストライクゾーンに投げ込むスライダーやカットボールなど、逆に後者は打者の外角側ボールゾーンからストライクゾーンに投げ込むツーシームやシンカーなどの変化球を指す。しかしながら、いずれもホームベースを家屋に見立てることで軌道の出入り口がプロファイルされたメタファー表現であるがゆえに、その命名プロセスは依然として4-(1)で言う「軌道のプロファイル」の範疇に留まる。同様のことは、2023年WBC決勝戦の最後の打者であるアメリカ代表マイク・トラウト (Mike Trout) 選手に対して大谷翔平投手が投じたことでも脚光を浴びた「スイーパー (sweeper)」(概して、従来のスライダーに対して横方向に変化量が多いスライダーの変種)にも当てはまる。人差し指と中指を閉じる／揃える出発点であることから「軌道のプロファイル」が行われつつ、その変化軌道が「箒などで掃く (sweep)」かの如くというメタファー的視座が導入されているに過ぎない。詰まるところ、無限の事象を有限の道具立てで表示するには相応の論理体系が不可欠となるが、野球用語・表現も例に漏れず、必然的にその多くには人間の身体経験や知覚経験が如実に反映されていると考えられる。

参考文献

- Fillmore, C. J. (1977) "Scenes-and Frame Semantics". In Zampolli, A. (ed.), *Linguistic Structures Processing* (Fundamental Studies in Computer Science 5), 55-81, Amsterdam, Netherlands: North-Holland.
- Fillmore, C. J. (1982) "Frame Semantics". In The Linguistic Society of Korea (ed.), *Linguistics in the Morning Calm*, 11-137, Seoul: Hanshin.
- Lakoff, G. (1987) *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about The Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G. and M. Johnson (1999) *Philosophy in the Flesh: The Embodiment Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Lakoff, G. and M. Johnson (2003) *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Langacker, R. W. (1990) *Concept, Image and Symbol: The Cognitive Basis of Grammar*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- 上野義和 (1999) 「勝利概念に伴う動作・移動行為」『SELL』, 16, 1-15, 京都外国語大学

英米語学科研究会.

上野義和・中桐謙一郎 (2004) 「日本語のメタファー - 野球は戦争である」『Cosmica : Annual Report on Area Studies』, 34, 1-13, 京都外国語大学機関誌編集委員会・京都外国語短期大学機関誌編集委員会.

鍵村信正 (2001) 「認知的視点からの外来語研究 - 野球用語の言語学的考察 -」『Kwansai Review』, 19・20, 129-145, 関西英語英米文学会.

スギアルト, シギット (2018) 「野球用語「降板」の意味・用法の一般化」『名古屋大学人文学フォーラム』, 1, 77-91, 名古屋大学大学院人文学研究科図書・編集委員会.

日本スポーツ企画 (編) (2018) 『2018 プロ野球写真&データ選手名鑑』. 日本スポーツ企画: 東京.

松井真人 (1998) 「スポーツとレトリック: 日本野球におけるメタファー」『藝文研究』, 74, 240-252, 慶應義塾大学藝文学会.

初山洋介 (2006) 「スポーツに由来する日常の言葉 (1) 野球 (その1)」『名古屋大学日本語・日本文化論集』, 14, 93-123, 名古屋大学留学生センター.

初山洋介 (2007) 「スポーツに由来する日常の言葉 (2) 野球 (その2)」『名古屋大学日本語・日本文化論集』, 15, 101-123, 名古屋大学留学生センター.

森山智浩・福森雅史・阿武尚人・宮地英和・森山オアナ (2022) 『認知言語学ノート 13 + 1 の基本概念 - 映画英語表現による実践も交えて -』. デザインエッグ: 大阪.

辞書・辞典

[OALD]: Hornby, A. S. (ed.) (1995) *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.

[DBD]: McAfee, S. (ed.) (2011) *The Dickson Baseball Dictionary*. New York: W. W. Norton & Company.

[BPWF]: 水庭進 (1988) (編) 『野球の英語活用辞典』. 南雲堂: 東京.

オンラインウェブ・ソーシャルメディア

MLB Advanced Media, "Roki Sasaki's stuff is as amazing as we thought".

URL : <https://www.mlb.com/world-baseball-classic/news/breaking-down-roki-sasaki-s-statcast-data> (アクセス: 2023年3月24日)

69 News, "Behind Shohei Ohtani, Japan edges USA to claim WBC title".

URL : https://www.wfmz.com/sports/mlb/behind-shohei-ohtani-japan-edges-usa-to-claim-wbc-title/article_1d8f51cb-baea-54cc-a9d7-1d1f252fbbaa.html (アクセス:

2023年3月24日)

Twitter: Chris Langin@LanginTots13, “Cutter Classifications”

URL : https://twitter.com/LanginTots13/status/1379230676088614912?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1379230676088614912%7Ctwgr%5E47f24f89bb4a779cd6ff02ac118af804b255fc86%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fnote.com%2Fbaseball_namiki%2Fn%2Fn6190f8087bcc
(アクセス：2023年4月9日)

『NHK 首都圏ナビ』, 「WBC 2023 日本準々決勝はイタリア 特徴 日程 1次ラウンド結果も」.

URL : <https://www.nhk.or.jp/shutoken/newsup/20230313a.html> (アクセス：2023年3月24日)

『日刊スポーツ』, 「【WBC】 佐々木朗希、高速フォークで3回も現役メジャーリーガー3人斬り3回まで球数41球」.

URL: <https://news.yahoo.co.jp/articles/c161bc76134cb82468864ea894dfc14ab42d426b>
(アクセス：2023年3月24日)

『フルタの方程式』, 「千賀？佐々木？上原？歴代最高のフォークを投げる投手はだ!？」.

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=OzaGCDkwSZQ> (アクセス：2023年3月24日)

『読売新聞オンライン』, 「七色の変化球封印のダルビッシュ、渡米前スタイルでの投球裏目に…データで振り返る韓国戦」.

URL : <https://www.yomiuri.co.jp/sports/wbc/20230311-OYT1T50084/> (アクセス：2023年3月24日)

映画・ドラマ

Baby Boom (邦題：『赤ちゃんはトップレディがお好き』), Directed by Shyer, Charles. (1987), United States: MGM/UA Communications Co.

Major League II (邦題：『メジャーリーグ2』), Directed by Ward, David S. (1994), United States: Warner Bros.

Memphis Belle (邦題：『メンフィス・ベル』), Directed by Caton-Jones, Michael (1990), United States: Warner Bros.

The Mentalist (邦題：『メンタリスト』), “Throwing Fire” (Season 2, Episode 10), Directed by Michell, Martha (2009), United States: Primrose Hill Productions; Warner Bros. Television.

The Switch (邦題：『アラフォー女子のベイビー・プラン』), Directed by Speck, Will.

別物であり、「カットボール＝スライダーの変種」という相関関係は成立しない（詳しくは本論3.2.2.を参照）。また、「ジャイロボール」は本稿の研究射程に入らない。ジャイロボールは本来、ボールの回転の一種を指す言葉であり、変化球名ではないからである。

- ⁸ 英語圏の野球用語では“shoot”は19世紀－20世紀初頭に使用されていたものの、日本とは異なり、現在 *sinker*, *screwball* などと表現されるのが通常である（cf. *DBD* (s.v. *shoot*)). なお、「スクリューボール (*screwball*)」はスクリュープロペラのように投球するときの腕を回転させる、もしくは、ボールがそのように回転するなど、その由来に諸説があるが、本論3.3の仮説に従うと、「出発点」がプロファイルされる前者ではなく「軌道」がプロファイルされる後者が妥当であると考えられる。事実、*BPWF*でも、以下(1)のように記載されている。

(1) スクリューボール<手首と腕を内側に回して投げるいわゆるシュートボール；球は左腕投手が投げると左へ、右腕投手が投げると右へ曲がる；ねじのように回転して落ちるのでこの名がある>.

—*BPWF* (s.v. *screw·ball*, *n.*) (下線筆者)

他方、「シンカー (*sinker*)」の図地分化プロセスについては本論にて後述する。

- ⁹ 「スプリットチェンジ」は「スプリット」と「チェンジアップ」から合成された複合語であり、フォークボールと同様に人差し指と中指の間にボールを挟んで投球されるチェンジアップの一種である。このように、同じチェンジアップでも握り方が一義的に定義され、かつ、ストレートの指の揃え方とは異なることから、その命名には出発点である「スプリット」が前景化されることになる。「ナックルカーブ (*knuckle curve*)」なども同様である。他方、近年、NPBでも「フォーシーム (*four-seam fastball*)」、「ツーシーム (*two-seam fastball*)」という球種名が使われるようになってきたが、これらは縫い目 (*seam*) にかける指の本数に焦点を当てた球種の総称名であることから、本稿の議論には含めない。

- ¹⁰ 実際、フォークボールとは異なり、*BPWF*でも握り方ではなく軌道を前面に出した定義づけとなっている。

(1) シンカー<プレート近くで右にも左にも曲がらず鋭く沈む(投)球>.
(*SINKERBALL* ともいう).

—*BPWF* (s.v. *sink·er*, *n.*)

- ¹¹ この図地分化プロセスには、ヨシボール(阪急ブレーブス、オリックス・ブルーウェーブで活躍した佐藤義則氏が開発・使用した変化球名)など個別に開発・命名され、その投球が一般に普及していないものは含まない。なお、「シェイク」(ロッテオリオンズ

(千葉ロッテマリーンズ) や横浜ベイスターズなどで活躍した小宮山悟氏が開発・使用した変化球名) も同様の理由でこの図地分化プロセスには含まれないが、あえて本プロセスと照合した場合、一見、矛盾を起こしているように感じられるかもしれない。なぜなら、シェイクは人差し指と中指を閉じる／揃えるような握り方ではない一方でフォークボールの握り方に酷似した〔+握り方の統一性〕で捉えられること、かつ、(ナックルボールとは多少の違いはあるものの揺れながら落ちるという意味で) 特徴的な軌道の定義づけも行えること、以上のプロセスを通すとナックルボールのように「握り方」がプロファイルされなければならないところ、その軌道が前景化した命名であるからである。しかしながら、シェイクはフォークボールの握り方を利用したものであり、出発点のプロファイルはし難いがゆえにその独特の軌道が前景化されていると考えられる。したがって、シェイクは「揺らす」ことを目的に開発され、それを具現化するために「既存」のフォークボールの握り方が利用された球種であることを鑑みると、その命名プロセスは、本論4-(1)における、

- ・「②と相違」に続く〔±握り方の統一性〕のフィルターがスキップされる。

↓

- ・結果、「シンカー」などと同じ〔+軌道の統一性〕(=シェイクでは「揺れる」という軌道の統一性) →③と異なる軌道がプロファイル」に行き着く。

というフローで捉えられ、何ら矛盾を起こしてはいない。