選手間コミュニケーションの対照研究

―試合中の戦術決定はいかになされているか―

八木橋宏勇（杏林大学）

1. はじめに

団体競技において，試合中に選手同士が声を掛け合うことは非常に重要なことだと言われている．「2アウト，フルカウント，ランナー走るよ！」（野球）や「逆サイド！空いてる！」（サッカー）など，声を掛け合うことにより，状況の確認・動作のシミュレーション／指示といった機能が果たされている．このような選手同士の試合中の掛け声を耳にする機会は多いように思われるが，戦術を決定するような議論をしている場面にはなかなか立ち会うことができない．

本発表は，（選手が監督・コーチの指示を伝え合うような声掛けではなく）試合中に選手同士が議論を展開して戦術を決定する場面に焦点をあて，主として日本語と英語でどのような特徴が観察されるか議論する．

2. これまでの日英対照研究と日英語の志向性

日英対照研究は，両言語で好まれる事態把握・表現／談話展開パターンが存在することを，言語構造の様々なレベル（語・文・談話）で検証してきた．英語と日本語それぞれを特徴づける志向性として主なものを挙げると，「線的論理・点的論理」「スル・ナル」「人物中心・状況中心」「話し手責任・聞き手責任」「客観的把握・主観的把握」「ポライトネス・わきまえ」「結果志向・過程志向（＝結果重視・経過重視）」「自己発信型談話・融合型談話」「対話・共話」「概要説明先行型・状況説明先行型」など，様々な着眼点で活発な議論が展開されてきた．花崎（2012）は，池上嘉彦氏による日英対照研究の一連の議論について，日本語は出来事を〈出来事それ自体〉として，英語は〈因果関係〉として捉える傾向が強いことを指摘しつつ，以下のように整理している．

> この2つの分類は（中略）〈ナル〉と〈スル〉の対立と同じラインでとらえることができるであろうし（中略）〈経過重視〉と〈結果重視〉とも同じラインでとらえることができるであろうし（中略）〈無界性〉〈有界性〉の対立としても捉えることができるであろう．〈出来事自体〉を描写するということは，出来事がどう〈ナル〉あるいはどういう〈経過〉をたどってその出来事が起こるかを描写することであり，出来事であるので境界線がはっきりしない〈無界〉的な描写といえるであろう．一方，動作主・被動作主の対立でとらえるということは，そこに〈因果関係〉を認め，動作主が何を〈スル〉のかに注目し，何かをした〈結果〉を重視し，そして，動作主・被動作主という個体を表すのであるから〈有界〉的な描写となるわけである．（花崎 2012：29）

この〈出来事それ自体・ナル・経過重視・無界的〉は日本語の，〈因果関係・スル・結果重視・有界的〉は英語の「型（スキーマ）」であり，両言語の典型的な特徴を端的に示したものである．

3. 有界的な場面設定での議論と選手間コミュニケーション

本発表で主に取り扱うスポーツは（東京オリンピック・パラリンピックの競技種目ではないことはお許しいただき）カーリングである．試合中の選手同士の会話がマイクで拾われていることが多く，実況・解説者も我々も，戦術を練るプロセスをリアルタイムに確認することができる．

試合中に選手同士が戦術を練る時間は極めて限られている．時間的制約に加え，次の一手をどう攻めるかという結論を必ず出さなければならないという意味でも，有界的な性質を帯びている場面である．典型的には，無界性・経過を志向する日本語にあって，この有界的な場面ではどのようなコミュニケーションが繰り広げられているのだろうか．また，有界性・結果を志向する英語であっても，この時間的制約が議論の展開にどのような影響を与えているのだろうか．さらに，そのやり取りを通して戦術を事前に把握できていることが，実況や解説，我々の試合の見方に影響を与えるのか否か．多くの事例から試合中の選手間コミュニケーションの姿を考察していく．

参考文献
花崎美紀(2012)．言語と文化の相同性　開放系言語学への招待，21-36.