

Title	スポーツとレトリック：日本野球におけるメタファー
Sub Title	Metaphors of baseball in Japanese culture
Author	松井, 真人(Matsui, Mahito)
Publisher	慶應義塾大学藝文学会
Publication year	1998
Jtitle	藝文研究 (The geibun-kenkyu : journal of arts and letters). Vol.74, (1998. 6) ,p.240(119)- 252(107)
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00072643-00740001-0252

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

スポーツとレトリック

——日本野球におけるメタファー——

松井 真人

1. 序論

伝統的なレトリックでは、メタファーは、メトニミーやシネクドキーなどの他の言葉の綾と共に効果的な表現のための技巧であると考えられていた。しかし今世紀後半になって、メタファーを単に言語だけに関与する問題としてではなく、人間が身の回りの世界を認知（意味づけ）する際の重要な方略として捉えようとする新しいメタファー研究が見られるようになった。このような認知的なアプローチにおいては、メタファーは「より抽象的で分かりにくいカテゴリーに属する対象を、より具体的で分かりやすいカテゴリーに属する対象に見立てることによって、世界をよりよく理解する方法」（瀬戸(1995a) p. 55）と規定される。別の言葉でいえば、メタファーとは明確な構造を持った概念領域を明確な構造を持たない概念領域に写像して、後者を構造化するという認知プロセスである。認知的視点からのメタファー研究を最初に明確な形で提示したのは Lakoff and Johnson (1980) であり、この本の中でレイコフらは、我々の概念体系の大部分がメタファーによって構成されていると主張し、このような考え方を支持する証拠として、日常的な言語表現や我々の思考や行動の隅々にまでメタファーが浸透していることを多くの実例を以て示した。以下では、概念としてのメタファー (conceptual metaphors)、概念としてのメタファーが反映した言語表現、概念としてのメタファーが反映した行動パターンを区別するために、それぞれをメタファー、メタファー表現、メタファー行動と呼ぶことにする。これらの関係をレイコフらが挙げている TIME IS

MONEY というメタファーを例にして説明しておく。まず次のメタファー表現を見よう。(例文の訳は渡部他訳に従う。)

You are *wasting* my time.

〈君はぼくの時間を浪費している。〉

This gadget will *save* you hours.

〈この機械装置を使えば何時間も節約できる。〉

I don't *have* the time to *give* you.

〈君にやれる時間の持ち合わせはないよ。〉

How do you *spend* your time these days?

〈この頃どんなふうに時間を使ってるの。〉

That flat tire *cost* me an hour.

〈あのパンクしたタイヤを修理するのに1時間かかった。〉

レイコフらの説明によれば、これらのメタファー表現はすべて TIME IS MONEY というメタファーの反映である。すなわち、このメタファーによって時間という概念領域を金銭という概念領域に基づいて理解することが可能になり、その結果として上例のようなメタファー表現が生み出され、さらには我々の金銭に関する行動も影響をうける。たとえば西洋文化では、仕事に対して時給、週給という形で賃金が支払われるのが慣習となっているが、これはまさに TIME IS MONEY というメタファーが反映した行動パターンである。

さて、上で述べたように、レイコフらは、認識の方略としてのメタファーは言語活動や人間の思考や行動の様々な側面に反映していると主張し、その証拠も提示しているが、その多くは言語表現に関するものである。その一方で、他の研究者によって、メタファーが反映した思考や行動に関する研究もなされてきている。例えば、瀬戸 (1995b) ではメタファーと心理、経済、科学との関連が示されているし、メタファーを特集した田中 (編) (1991) を見ると、「心理治療におけるメタファー」「大学をメタフ

一する」「宗教におけるメタファー—真言密教の隠喩法について」「比喩の力—現代建築の場合」「マンガとメタファー」等のタイトルがついた論文が並んでおり、メタファーが言語の領域を越えていかに我々の思考や行動の中に浸透しているかを知ることができる。

以上のように現在ではメタファーは言語、認識、行動といった多角的な視点から研究されている。本稿もメタファーを上で述べたような人間の認知様式の一形態と捉え、認知様式としてのメタファーが、スポーツという文化項目に関わる言語表現や我々の行動パターンの中にいかに反映しているかを、現代の日本のスポーツ界の中で最も重要な位置を占めていると考えられる野球に焦点を当てて考察していく。

2. 日本文化における野球

日本野球とメタファーの関係を論じる前に、後の議論の準備として、日本文化に野球が定着した過程を簡潔に説明しておく。

野球というスポーツは十九世紀中ごろアメリカにおいて、クリケットを基にしたランダースというスポーツから発展したものであり、今や“America's national pastime”と呼ばれるほどにアメリカの文化に定着している。日本に野球が伝えられたのは、明治六年のことであり、開成学校教師のウィルソンと大学予備門教師のマジェットというアメリカ人が学生たちに教えたのが最初であるとされている。その後、日本の野球は一高、早慶等の学校チームを中心に発達し、次第に大学の野球熱が中等学校にも波及するようになった。そして大正四年には後に夏の甲子園大会として発達を見る全国中等学校優勝野球大会が開催されるようになり、現在では、春と夏の甲子園大会は日本国中が参加する一つの祭りと言って良いほどに日本文化の中に定着している。また、プロ野球は、大正九年に芝浦野球協会というチームが生まれたのがその始まりであるが、公式リーグ戦が始まったのは昭和十二年のことである。その後昭和十九年には太平洋戦争の激化に伴って一時的に中止された時期もあったが年とともに着実に発展し、現在においては、テレビ、新聞などのマスメディアがプロ野球を取り

上げる量や試合会場への観客動員数は他のスポーツに比べて圧倒的に多く、長い歴史を持つ相撲と並んで日本で最も注目されているスポーツとなっている。

3. 「喩えるもの」としての野球

第一節でメタファーは、ある対象（「喩えられるもの」）を別の対象（「喩えるもの」）で理解する認知プロセスであると規定したが、メタファーの基本的構成要素である「喩えるもの」と「喩えられるもの」がそれぞれ具体的にどのようなものであるかということはメタファー研究にとって重要な問題である⁽¹⁾。野球という概念領域は「喩えるもの」にも「喩えられるもの」にも関与している。そこで本節においてはまず「喩えるもの」としての野球を考察していく。

「喩えるもの」すなわちメタファーの素材には普遍的なものもあるし、文化固有のものもある。普遍的なものの候補としては Lakoff and Johnson (1980) が「現れ出る概念」と呼んでいるもの、すなわち、他の概念に頼らずに、我々の日々の身体経験から直接的に理解される〈上一下〉〈前—後〉〈内—外〉〈遠—近〉などの概念が考えられる。一方、「喩えるもの」を文化の側面から考えると、「文化的な重点領域にまつわる語彙は、比喩的に他の脈絡でも使われることがある」（Hickerson (1980) 光延訳 p. 254）という仮説を立てることができよう。この仮説は日本語の野球表現からの証拠によっても支持される。というのも、第二節で述べたように、日本文化において野球は重要な文化項目であり、日本語には野球に基づくメタファー表現が数多く存在しているからである。以下に幾つか例を挙げてみよう。

(1)歌合戦のトップバッターとして歌う。

(2)彼のピンチヒッターとして僕がその仕事をやろう。

(3)ヒット曲。

(4)作戦が空振りに終わった。

- (5) 滑り込みセーフで新幹線に間に合った。
- (6) うるさいなあ、外野は黙っていてくれ。
- (7) 二人の絶妙な連携プレーで彼の命は助かった。
- (8) 今は受験勉強に全力投球している。
- (9) 総理大臣の続投が決まった。
- (10) 不祥事を起こして番組から降板する。
- (11) 9回裏2アウト満塁での登板だ。
- (12) ウィーンフィルの一軍メンバー。
- (13) 牽制球を投げて相手の出方をみる。
- (14) 変化球を投げる。(=間接的な言い方をする。)

もちろん、日本語には野球以外のスポーツに基づくメタファー表現も多くある。特に、他のスポーツとは比較にならないほどの長い歴史を持ち、現在でも野球と並んで非常に人気がある相撲に関するメタファー表現は多い。例えば「ひとり相撲を取る」「土俵際まで追いつめられる」「同じ土俵の上で勝負する」「肩透かしを食う」「勇み足だ」「軍配が上がる」「～番付」「仕切り直し」「水入りとなる」「黒星がつく」「人の禰で相撲を取る」等の表現は相撲に関する慣習化したメタファー表現である。その他のスポーツに関するメタファー表現としては、柔道の「一本とられた」「技ありだ」「寝技に持ち込む」、ボクシングの「ノックアウトされる」「激しいジャブの応酬」、陸上競技の「ハードルを越える」「ラストスパートをかける」「バトンタッチをする」「ゴールインする」などがあるが、野球や相撲に関するメタファー表現ほどは多くない。したがって日本語では、数多くのスポーツの中で、相撲と並んで野球はメタファーの素材として最も大きな役割を果たしていると考えられる⁽²⁾。

4. 「喩えられるもの」としての野球

前節では、野球が現代の日本文化の中に深く定着しているために、野球以外のものを喩えるものとして機能していることを見た。しかしその一方

で、野球が日本文化の中に定着していく途上では、野球自体に対して様々なメタファーによる意味づけがなされてきた。そこで本節では、日本文化において野球がどのようなメタファーによって理解されているかを考察していく。すなわち「喩えられるもの」としての野球の検討である。

日本文化においては数多くのメタファーによって野球が理解されている。例えば「投手陣の立て直し」「チームの再建」「ローテーションの柱」「鉄壁の守備」は建築のメタファー、「チームの初白星」「投手が勝ち星を上げる」「投手のひとり相撲で試合に負ける」は相撲のメタファー、「ピッチャーがノックアウトされた」はボクシングのメタファー、「投打の歯車が噛み合う」「打撃フォームの改造」は機械のメタファー、「開幕ダッシュ」「首位を走る」「中盤の追い上げ」「同点に追い付く」は陸上競技のメタファー、「チームの貯金」「チームの借金」は金銭のメタファー、「持病のノーコン病」は病気のメタファーである。しかし言語表現ばかりでなく行動にまで大きな影響を与えているという意味で、日本野球に最も深く関与しているのは戦争のメタファーである。

まずは、戦争のメタファーが生み出すメタファー表現から見ていこう。新聞のスポーツ欄や野球雑誌では次のような表現が頻繁に使われる。

- (1)攻撃や防御に関する表現：「一回表の攻撃」「三回の攻防」「イチロー攻略法」「巨人の反撃」「バントによる奇襲作戦」「中日の快進撃」「遊撃手」「守備陣」「防御率」
- (2)砦や陣営に関する表現：「進塁」「本塁」「敵のピッチャー」「味方のエラー」「首脳陣」「投手陣」「打撃陣」
- (3)殺人に関する表現：「封殺」「併殺」「三重殺」「補殺」「松井殺し（＝松井選手に強い投手）」
- (4)生死に関する表現：「盗塁死」「憤死」「本塁へ生還」
- (5)軍人に関する表現：「V9戦士」「斬り込み隊長（＝一番打者）」「指揮官」「参謀（＝コーチ）」
- (6)軍隊に関する表現：「一軍と二軍」「巨人軍」「両軍の選手」

- (7)戦闘に関する表現：「敗戦処理投手」「戦線離脱」「戦列復帰」「オープン戦」「中日巨人戦」「10・8ナゴヤ決戦」「主戦 (=主力投手)」「新戦力」「戦力補強」
- (8)兵器に関する表現：「主砲」「長距離砲」「MK砲」「スライダーが武器」「ロッテの秘密兵器」「満塁弾」「決勝弾」「弾丸ライナー」「三連発」「チームの核弾頭 (=一番打者)」「打線爆発」「破壊力抜群の打線」
- (9)刀や槍に関する表現：「本塁で刺す」「刺殺」「内野ゴロに討ち取る」「三振に斬って取る」

「刺す」「討ち取る」など、刀や槍を使っていた時代の戦争の表現を含めて、以上の表現から、野球の試合は戦争における戦闘に見立てられていることがわかる。要するに日本文化においては、指揮官や参謀の指揮の元に、斬り込み隊長を先頭に、鉄砲や大砲を撃って敵の守備を破壊しながら塁 (=とりで) から塁へと進んで本塁へと生還しようとする攻撃陣を、守備陣が刺したり殺したりしてそうさせないようにする軍人同士の戦闘というイメージで野球を捉えているのである。

もちろん英語の野球表現にも戦争や戦闘に関係があるものがある⁽³⁾。例えば offense 「攻撃」、defense 「守備」、surprise bunt 「奇襲バント」、bullet 「弾丸 (=弾丸ライナー)」、rookie 「新兵 (=新人選手)」、field general 「グラウンドの将軍 (=監督)」、explosion 「爆発 (=打線爆発)」、bomb 「爆撃する (=長打する)」、squad 「分隊 (=チーム)」、rifle 「ライフル銃で撃つ (=ものすごい速さで投げる)」、fire a fast ball 「速球を射つ (=速球を投げ込む)」などがある。一方で、「反撃」は rally, 「～戦」は game, 「死」は out, 「生還する」は score, come, come back, cross home など、「刺殺する」は pick off または put out, 「補殺する」は assist, 「一軍」は major league, 「斬り込み隊長」は lead-off batter, 「敗戦処理投手」は concede pitcher 又は mop-up man, 「主砲」は anchorman, 「長距離砲, 大砲」は slugger, heavy hitter, power

hitter, 「参謀」は coach, 「三振に斬って取る」は strike out または fan であり, これらは語源的に戦闘や戦争とは特に関係がない。これらの日本語と英語の表現から考えると, 野球という領域における戦争による見立ては日本語の方がより徹底しているように思われる。

以上の野球表現から日米両文化に「野球は戦争」というメタファー存在することが明らかになった。そして実際に日米両文化の野球において, 相手の戦力を分析して, 作戦を立てて, 様々な攻撃をしかけるというような, 「野球は戦争」というメタファーに基づくメタファー行動が見られる。しかし「野球は戦争」というメタファーに関して興味深い点は, 我々が持っている戦争という概念を構成する知識（「戦争スキーマ」）には, 戦争の戦闘的側面（兵士が銃を撃ったり爆撃したりして殺し合いをするという側面）に関する知識ばかりではなく, それぞれの文化によって異なる軍隊内の人間関係であるとか, 軍人の行動規範なども含まれており, 日本文化ではこの知識が野球という概念領域に写像されたために, 日本野球独特のメタファー行動が生まれたということである⁴⁾。有山（1997）によれば, 野球を戦争や戦闘に関する言葉で表現することは日本野球の草創期からすでに行われていたから, 「野球は戦争」というメタファーが成立したのもその時期である。その当時の軍人の行動規範について考えてみると, 旧日本軍では軍人が実際の戦闘ではほとんど役に立たない軍刀を持っていたことからわかるように, 軍人は武士に見立てられていたのであり, 彼等の行動規範は封建時代の武士道精神に基づいていた。例えば, 帝国軍隊の最高典範として明治十五年に公布された「軍人勅諭」の中で重んずべきものとされている「忠節」「礼儀」「武勇」「信義」「質素」という五つの徳目は, Nitobe（1899）が武士道において尊ばれる徳目として挙げている「義」「勇」「仁」「礼」「誠」「名誉」「忠義」とほぼ一致する。要するに「軍人精神」は「武士道精神」のメタファーによって理解されていたわけである。その結果, 軍隊内では上下関係が非常に厳格で上官の命令には絶対服従であり, 個人より全体を重んじ, 絶対に降伏せずに最後の兵まで死にものぐるいで闘うというような日本独特の軍人精神が形成された。現

在において一般的な日本人が持つ「戦争スキーマ」や「軍人スキーマ」にこのような軍人精神に関する知識が含まれているとは言えないかもしれないが、野球が日本に紹介され発達した軍国主義の時代には多くの日本人が共有する戦争に関する知識であったであろう。日本文化においては、戦争スキーマの中の戦闘的側面に関する知識ばかりでなく、上で述べたような「忠節」「礼儀」「武勇」「信義」「質素」という五つの徳目を尊ぶ軍人の行動規範に関する知識も野球という概念領域に写像されたためにアメリカ文化とは異なる独特の野球の概念化がなされたわけであるが、これは日本野球における次のようなメタファー行動として顕現している⁽⁶⁾。

まず、軍人勅諭では「忠節」、すなわち主君（=天皇）や国家に対して従順に仕えることを一つの徳目とし、さらに、「下級の者は上官の命を承ること実は直ちに朕が命を承る義なり」とも規定していたため、軍隊内ではどんなに理不尽、不合理なものであっても上官の命令には絶対服従するという行動パターンが存在していた。これと平行した日本野球の特徴的な行動パタンの一つとして、チーム内の上下関係が非常に厳しく、選手たちは監督、コーチ、先輩の指示には絶対服従であり、プロ野球の場合これに反すると試合に出られなくなったり、トレードに出されたり、マスコミに批判されたりするということがあるが、これはまさに天皇としての監督、上官としてのコーチや先輩に対する「忠節」を重んずる行動パターンであると考えられる。高校野球において審判のジャッジに全くクレームをつけることができないのも上官としての年長者に対する絶対服従の精神に基づく行動パターンであろう。また、メジャーリーグに比べて日本のプロ野球では犠牲バントが2.5から3倍多いが、これは個を殺して国家としてのチームに奉仕するという忠義の精神に基づいていると思われる。

次に「礼儀」を尊重する行動であるが、これはアマチュア野球の試合前に、両軍がホームプレートを挟んで整列して挨拶を交わすという日本野球独特の行動となって現れている。また、プロ野球でもアマチュア野球でも多くの選手がグラウンドを去るときに帽子をとってグラウンドに対して一礼する。これは神聖な道場としてのグラウンドに対して礼を尽くしている

のである。

また、軍人勅諭の「武勇」という徳目や、戦場における軍人の行動規範として昭和十六年に出された「戦陣訓」の中の「生きて虜囚の辱めを受けず、死して罪禍の汚名を残すこと勿れ」という徳目に基づいて、旧日本軍では降伏して敵の俘虜になることは最大の恥であり、いよいよ望みのない状況に追い込まれたら自決するか、敵中に最後の突撃を敢行して玉砕するべきであるとされていた。そして戦時中に実際にそのような悲劇的な行動をとる軍人は数多くいたが、これは高校野球でよく見られるような、明らかにアウトになるとわかっているにもかかわらず猛然とヘッドスライディングをするというような行動と平行しているように思われる。まさにこれも「野球は戦争」というメタファーが生み出すメタファー行動である。

次に「信義」を尊重する行動パターンであるが、これは日本野球において不正行為が極端に嫌われているということに現れている。例えば、わざとボールにグリースや唾をつけたりする反則投球はアメリカではしばしば見られるが日本ではほとんどみられない。

また、軍人勅諭にある「質素」という徳目は武士道においても重んじられたものであり、軍隊においても武士道においても金銭に対する執着は悪徳であった。日本でもアメリカでも、プロ野球選手は契約更改に際してチームと合意に達しなかった場合には第三者によって構成される調停委員会による調停に訴えることができるが、アメリカに比べて日本ではこの制度を利用する選手の数は非常に少なく、たとえ調停に訴えても選手は一種の騒動を起こした者としてマスコミに非難されることがある。また、アメリカでは契約更改交渉が長引いてキャンプへの参加が遅れる選手が毎年何人かいるが日本ではそのような選手は非常に稀である。これらの行動パターンは日本野球においては金銭に執着すべきでないという精神が重んじられている証拠である。

日本野球における以上の行動パターンはすべて、「野球は戦争」というメタファーに基づくメタファー行動であり、旧日本軍における軍人の行動パターンと平行しているといえよう。これらの行動は日本の野球に特徴的なも

のであり、アメリカの野球では普通見られないものである。野球に関する英語のメタファー表現からわかるように、アメリカ文化にも「野球は戦争」というメタファーは存在すると考えられるが、戦争という概念領域から野球という概念領域に写像されるのは単に戦闘の側面だけであり、軍人の行動規範という側面までは写像されていないようである。（アメリカの軍隊でも上下関係は厳しいはずである。）たとえそれが写像されたとしてもそれは武士道精神に基づいたものではないから、日本野球に見られるような行動パターンと全く同じものは見られないはずである。

有山（1997）が数多くの資料に基づいて示しているように、日本野球界では一高に野球が紹介された時代から、多くの指導者によって武士道精神に基づく野球が奨励されてきた。これは明治期の野球導入時に野球の試合と戦争の戦闘的側面との間に見いだされた類似性に基づいて「野球は戦争」というメタファーが成立し、このメタファーによって軍人の行動規範（＝武士道精神）と野球選手の行動規範との間に新たな類似性が生みだされた結果であろう。まさに認知的なメタファー論が主張しているように、メタファーによって新たな類似性が見いだされ、日本文化では他家のアメリカにはないような野球に対する新しい意味づけがなされたわけである。

5. 結語

本稿では、日本文化において野球という文化項目がメタファーとどのような関係を持っているかを論じた。まず、日本文化の重点領域となっている野球は「喩えるもの」として多くのメタファー表現の素材となっていることを見た。そして、「喩えられるもの」としての野球は様々なメタファーに基づいて理解されているが、野球という概念領域を構造化している最も強力なメタファーは戦争のメタファーであり、このメタファーは言語表現ばかりでなく野球に関する行動面にも強い影響を与えていることを明らかにした。その結果メタファーはスポーツという文化項目にも深く関与していることが明らかになった。本稿では日本野球とメタファーの関わりを主として扱い、比較の視点を取るためにアメリカ野球にも若干言及したが

ら論を進めたが、今後の研究の方向性としては、日米以外の野球が盛んな地域（例えば、韓国、台湾、キューバ等）で野球という同一の対象がどのようなメタファーで理解され概念化されているかを検討することによって、さらに深く人間の認識の普遍性と多様性を探ることができると思われる。

注

- (1) 「喩えるもの」と「喩えられるもの」は、認知的アプローチにおいては「起点領域」(source domain)と「標的領域」(target domain)と呼ばれることがある(Lakoff (1987))。
- (2) 人生の様々な側面を野球に見立てるメタファー表現は英語にもある。Hickerson (1980)には次のような例が挙げられている。He made me a grandstand play. (これみよがしの派手な行為) She threw me a curve. (突然聞かれても答えようがない) She fielded my questions well. (質問に見事に答える) You are off base. (やり方がわるい) You're batting 1000 (500, zero) so far. (答えが全部(半分, ゼロ)合っている) What are the ground rules? (なにかこの場だけの決まり事)
- (3) 英語における野球表現については主として山田・吉井(1976)を参考にした。
- (4) 武士道及び旧日本軍の行動規範に関しては、主としてBenedict (1946), 南(1953), Nitobe (1899)を参考にした。
- (5) 日本野球の特徴に関しては主として玉木・ホワイトティング(1991)及びホワイトティング(1991)の記述を参考にした。

参考文献

- 有山輝雄 1997『甲子園野球と日本人』吉川弘文堂
- Benedict, R. 1946 *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*, Boston: Houghton Mifflin Co. 長谷川松治訳
- 1967『菊と刀—日本文化の型』教養文庫
- Hickerson, N. P. 1980 *Linguistic Anthropology*, New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc. 光延明洋訳
- 1986『ヒトとコト—言語人類学入門』大修館書店

- Lakoff, G. & M. Johnson 1980 *Metaphors We Live By*, Chicago: The University of Chicago Press. 渡部昇一他訳 1986『レトリックと人生』大修館書店
- Lakoff, G. 1987 *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, Chicago: The University of Chicago Press. 池上嘉彦他訳 1993『認知意味論』紀伊国屋書店
- 南博 1953『日本人の心理』岩波新書
- Nitobe, I. 1899 *Bushido: The Soul of Japan*, Philadelphia, The Leeds and Biddle Co. 矢内原忠雄訳 1938『武士道』岩波文庫
- 瀬戸賢一 1995a『空間のレトリック』海鳴社
- 瀬戸賢一 1995b『メタファー思考』講談社現代新書
- 玉木正之・ホワイティング, R 1991『ベースボールと野球道』講談社現代新書
- 田中一彦(編) 1991『メタファーの心理』(『現代のエスプリ第286号』)至文堂
- 山田和男・吉井徹郎 1976『野球の英語』文建書房
- ホワイティング, R 1991『菊とバット』松井みどり訳 文春文庫