

女子ラグビーの体育授業で使用される

スポーツオノマトペの実態調査

A Survey on Actual Condition on Sports Onomatopoeias

Used in Physical Education Class of Women's Rugby

藤野良孝*¹ 梶山俊仁*¹ 中本光彦*² 庄司直人*¹ 薫田真広*³

Yoshitaka FUJINO, Toshihito KAJIYAMA, Mitsuhiko NAKAMOTO, Naoto SHOJI, Masahiro KUNDA

要 旨

本研究は、ラグビー指導で使用されるスポーツオノマトペ(以下オノマトペ)の実態及びオノマトペ指導の興味・関心、理解度、定着度に及ぼす影響を明らかにすることを目的とした。結果、(1)オノマトペは 32 語記述され、主にスピード[16]、イメージ[12]、パワー[10]、タイミング[6]の内容で使用されていた。(2)同一音で複数の使用内容を内包している音の存在を確認した。(3)音韻的特徴は、語頭が濁音で始まる語と語末に特殊拍の撥音、促音が伴う語が多く観察された。(4)興味・関心、理解度に及ぼす影響は、オノマトペを「使わない」より「使う」指導の方が有意に高かった。(5)定着度は、全項で平均 4.0 を超える肯定的な結果が示された。

1. はじめに

昨今、スポーツや遊びの意識が軽視されるなかで、学校教員(主に小学生、中学生)やスポーツ指導者は、学び手が楽しく継続的に体を動かすための様々な工夫が求められている。学び手が楽しく継続的に体を動かしたくなるアプローチ法の1つに、「スポーツオノマトペ」を用いたコーチングがあげられる。スポーツオノマトペ(以下オノマトペ)とは、スポーツで発声される「ンガー」「ジョー」「サーッ」など身体にはたらきかける音と、体育・スポーツで使用される擬音語・擬態語を合わせたもの」と定義している(藤野 2008、藤野 2017^a)。この効果に関して、藤野(2016^a)は、小学生を対象に長座体前屈、握力、垂直跳びをオノマトペの発声に伴いながら運動させた結果、無言よりもオノマトペを発した方が、運動パフォーマンスが上がる可能性を報告した。また、藤野・清水(2008、2009)、藤野(2014)は、柔道の微妙な技をオノマトペで学べるビデオデータベースシステムを設計・開発し、そのユーザビリティと有用性を示した。さらに藤野(2016^b、2017^{b,c})は、小学生を対象にオノマトペを活用したシンプルで楽しい指導法を開発し、教育関係者並びに教員に役立つ参考教材を提案した。

以上のように、オノマトペを活用したアプローチ法は、学び手が楽しく分かりやすく運動を学ぶ契機を与え、冒頭で触れたスポーツや遊びの継続性に寄与することが期待される。しかしながら、使用可能なオノマトペの共有は、一部の競技に限定されている為、他競技で使用されるオノマトペの収集、有用性の検証、データベースの蓄積が求められている。そこで、今回はラグビー競技に着目し、指導現場で使われているオノマトペの実態調査を行うこととした。

1.2. 目的

ラグビー・オノマトペのデータベース化、一般性確立の第一段階として(1)ラグビー実技指導で使用するオノマトペの実態調査、(2)調査から抽出されたオノマトペの音韻特徴の分析、(3)オノマトペの有用性(興味・関心、理解度、定着度)を明らかにすることを目的とした。

図 1 に、本研究の全体像と位置づけを点線で示す。

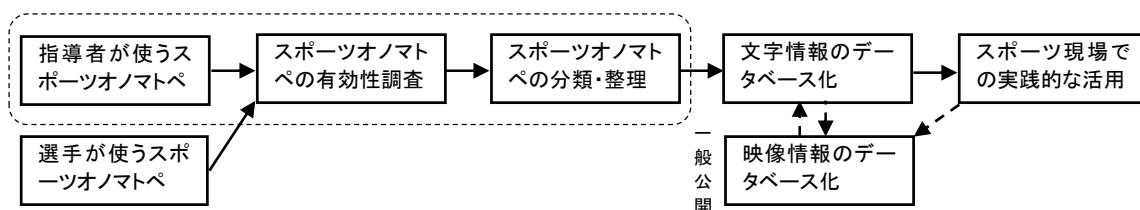


図 1 本研究の全体像と位置づけ

2. 方法

2.1. 調査時期

2018 年 1 月 19 日、A 大学の講義室を借りて実施。

2.2. 調査協力者

大学でラグビー実技を履修しているスポーツ女子学生 17 名(平均 18.76 歳)。

2.3. 調査内容

2.3.1. オノマトペの記述と内容整理

調査は、ラグビー指導で使用されるオノマトペとその使用場面を記載させた。学生が、指導で使用されるオノマトペを鮮明に喚起できるように、現場と同じ環境(身振り手振りを付随しながら思い出す。)から語を喚起するように促した(図 2)。記述されたオノマトペを整理するため、表 1 に挙げたオノマトペの使用内容 10 項の内、最も当てはまるものを複数回答で求めた。

2.3.2. オノマトペの興味・関心、理解度、定着に関する設問

質問紙の設問内容は、ラグビーの興味・関心に関する項目 3 設問「1. わかりやすい」「2. たのしい」「3. 自発的に声をだしたい」、ラグビーの理解度に関する項目 3 設問「4. 頭のなかで動きがイメージできる」「5. 動きの問題点を理解できる」「6. 聞いたことを自分でもできそう」、ラグビー



図 2 オノマトペの喚起

表 1 オノマトペの使用内容

- | | |
|-------|-----------|
| (1). | パワー |
| (2). | スピード |
| (3). | リズム |
| (4). | タイミング |
| (5). | フォーム |
| (6). | リラックス |
| (7). | やる気・不安解消 |
| (8). | リセット |
| (9). | イメージ |
| (10). | 集中力アップ |
| (11). | その他(自由記述) |

※上記は、藤野(2016^b)を参照した。

の定着度に関する項目 4 設問「7. 聞いたオノマトペを他の選手にも伝えられる」「8. オノマトペで動きを学ぶ方法はあっている」「9. オノマトペで学ぶと記憶に残りやすい」「10. オノマトペの内容を誰かに伝えられる自信がある」とした。回答は 5 段階評価を用いた。数値が1に近づくほど「思わない」を、5に近づくほど「思う」を示し、最もあてはまる番号1つに丸印をつけて回答してもらった。

3. 結果と考察

3.1. オノマトペの記述結果

表 2 に、ラグビー指導で使用されるオノマトペの全記述、使用場面、使用内容の一覧を記す。なおラグビーのコーチングを専門とする研究者に、記述データの一覧を確認してもらい、指導では明らかに使用されないと判断された「コテコテ(ドリブルしているとき)」、「バーン(幅の踏切)」、「タンタン(ももあげ)」などは除外した。結果、32 語のオノマトペが抽出された。そのうち重複した語を除き、再集計を行ったところ、19 語となった。

表 2 ラグビー指導で使用されるオノマトペ及び使用場面と使用内容の一覧

オノマトペ	使用場面	使用内容										
		(パ)	(ス)	(リ)	(タ)	(フ)	(ウ)	(ヤ)	(リ)	(イ)	(集)	(そ)
1. スパーン			1									
2. ドン		1										
3. フッ							1					
4. サッ			1									
5. グッ		1										
6. ドキュン	パスをもらって間を抜くとき	1	1		1			1			1	
7. ビュッ	相手をかかわすとき		1									
8. ズドーン	2:1で間に入るとき											
9. ズドーン	2:1で相手の間に入り込むとき		1							1		
10. サッ			1							1		1
11. ガッ		1								1		1
12. ズドーン	相手を抜くとき		1							1		
13. ズドーン	トライを入れる時(速攻)	1	1					1				
14. ビッ パス ボーン	リスタート		1					1		1		
15. ズドーン	ギャップに入る時。				1					1		
16. ドーン	人の間に入る時	1								1		
17. シュッ	人を抜く時		1									
18. グッ	踏み込む時	1			1					1		
19. ボンボン	ジャンプ			1								
20. ズドーン	攻め	1	1									
21. スッ	位置とり											
22. タンタタン	ステップ											
23. ガッ	スクラムを組む動き			1						1		
24. ドキュン	人をおかわして走る動き		1							1		
25. ドッキュッ パン		1								1		
26. ズドーン	速攻のときに突っ走る人の動き		1									1
27. ズドーン	2vs1の時に間に入る		1		1					1		
28. スッ	位置とり				1							
29. ターターン	シュートを踏むリズム			1	1	1						
30. ドキューン	攻める時の素早い動き		1									
31. パシッ	ボールを打つとき	1										
32. サッ	うごくとき		1									

(注) 表頭の頭文字は、(パ):パワー、(ス):スピード、(リ):リズム、(タ):タイミング、(フ):フォーム、(ウ):リラックス、(ヤ):やる気・不安解消、(リ):リセット、(イ):イメージ、(集):集中力アップ、(そ):その他の略である。

図 3 に 19 語の記述割合を示す。最も多く記述されたオノマトペは、「ズドーン(8)」で、次に「サッ(3)」、「ドキュン(2)」、「スッ(2)」、「グッ(2)」、「ガッ(2)」の順であった。残りのオノマトペ「ポンポン」「ビュッ」「ドーン」などは、1 記述ずつであった。

使用場面は、様々な記述が散見されたが、特に「抜く」「入る(り)」といったキーワードを始め、「7.相手をかわすとき」「22.ステップ」「24.人をかわして走る動き」「26.速攻のときに突っ走る人の動き」など、足の動作を象徴したオノマトペの記述が顕著であった。ラグビーでは、真っすぐ走る、真っすぐ当たる以外に、ステップする、立ち止まる、急に走り出す等、様々な走り方が求められているので、対象の指導者はそこに重点を置いて指導していたことが推察される。また、「グッ(踏み込む時)」「ガッ(スクラムを組む動き)」のオノマトペは、実際の運動パフォーマンス促進にダイレクトに対応しており、技術の伝達以外にも相互的・循環的關係として活用している可能性が窺える。

図 4 に、オノマトペの使用内容別の回答数を示す。内訳上位は、「スピード(28.6%)」、「イメージ(21.4%)」、「パワー(17.9%)」、「タイミング(10.7%)」「リズム(5.4%)」であった。

回答数 1 番の「スピード」について考えて見ると、「相手をかわす」、「抜く」、「入る」など、足の動作を意味するオノマトペが多く抽出されたことが使用内容にも反映され、回答数が増えたと推察される。

2 番目に多い「イメージ」について考えて見ると、オノマトペは通常の言葉で伝える指導法と違い、音の感覚で動きのフォームを描ける可視化的役割を有している利便性から、使用頻度が増えた可能性が高いと考えられる。すなわち、指導者は言葉で言い表せないことを、音のイメージに置き換えて、学び手に情報伝達していたが多かった

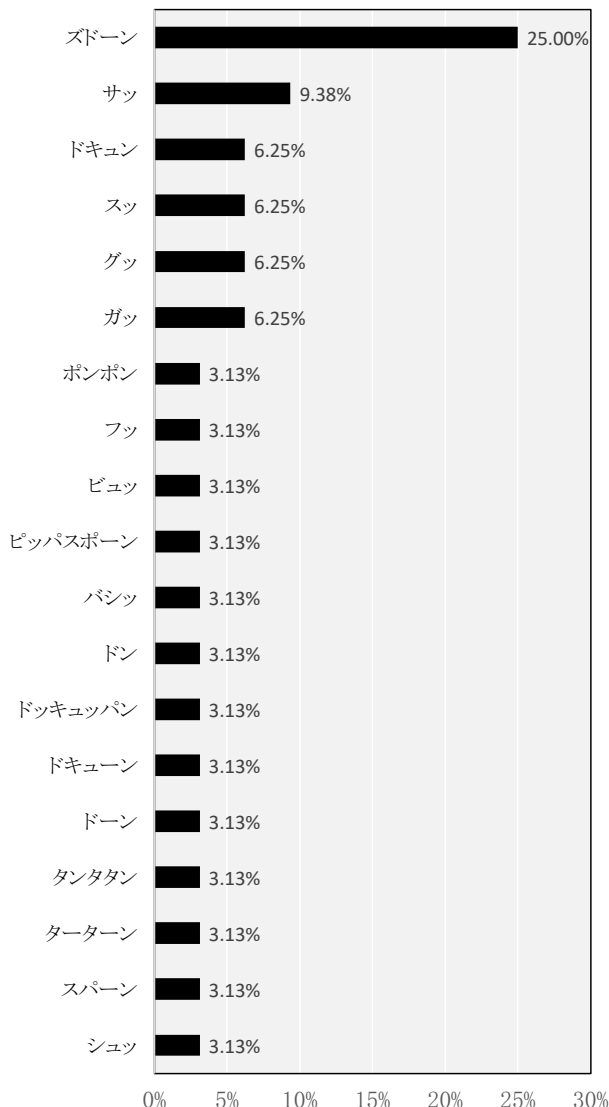


図 3 オノマトペの記述数の割合

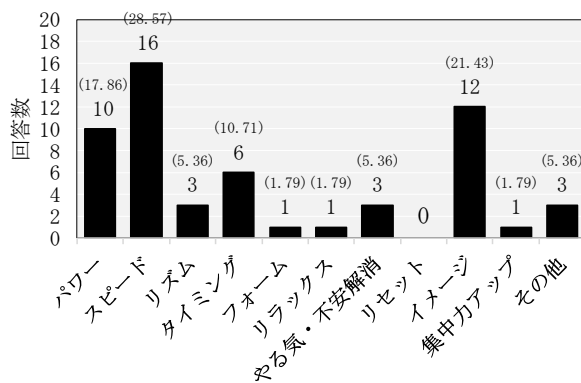


図 4 使用内容別の回答数と割合

と捉えることができる。

3 番目に回答数が多かった「パワー」は、「ズドーン」「ドン」「ドーン」「グッ」「バシッ」など、濁音が伴ったオノマトペに多い傾向が分かった。パワーをチェックしたオノマトペを見ると、語頭が全て濁音で構成されていることが示された。その他、「やる気・不安解消(5.4%)」「フォーム(1.8%)」「リラックス(1.8%)」「集中力アップ(1.8%)」は、少数回答であったが、ラグビーの多様な動き、心理的側面をシンプルな音を通して、指導している様子が窺えた。

記述頻度がトップの「ズドーン(25.0%)」にフォーカスを当て、その使用内容について考察してみると、同一音であるにも関わらず「スピード」「パワー」「イメージ」「タイミング」と広範な要素が含まれていることが分かった(図5)。しかし、「スピード」を重視して「パワー」を發揮するのか、両方を同等に重視してパフォーマンスを發揮するのかなど、本結果だけでは、内容の根幹部分まで断定することはできない。従って、本知見を参考にしながらも、どのような使用内容かは、実際にオノマトペが使用される運動場面と照合させながら、指導者と話し合いを行った上で、内容を確定する必要性が指摘される。

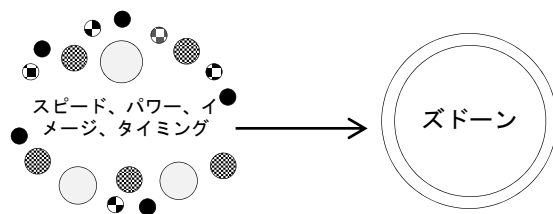


図5 複数の意味を有する同一音のオノマトペ

3.2. 音韻的特徴

表3に、抽出されたオノマトペ19語の音韻的特徴を示す。各オノマトペの音韻に含まれる「清音」「濁音」「半濁音」「促音」「長音」「撥音」「重複」「複合」の特徴に「+」を記した。

全体的に見て、語頭は、「グッ」「ガッ」など濁音(10)から始まるオノマトペが最も多いことが分かった。語頭と語中を含めたオノマトペは、「サッ」「シュッ」など清音(11)が多く含まれることが分かった。語頭が半濁音のオノマトペ(°:「ポンポン」)及び語中に半濁音が含まれるオノマトペ(「スパーン」)、1まとまり(一連の動き)の中に半濁音が含まれるオノマトペ(「ピッ パス ポーン」「ドッキュッ パン」)は、全体で4語と非常に少ないことが分かった。特殊拍は、語中に長音

表3 19語の音韻的特徴

オノマトペ	語頭・語中			特殊拍			形態	
	清音	濁音	半濁音	促音	長音	撥音	重複	複合
1. スパーン	+		+		+	+		
2. ドン		+				+		
3. フッ	+			+				
4. サッ	+			+				
5. グッ		+		+				
6. ドキュン	+	+				+		
7. ビュッ		+		+				
8. ズドーン		+			+	+		
9. ガッ		+		+				
10. ピッ パス ポーン			+		+	+		+
11. ドーン		+			+	+		
12. シュッ	+			+				
13. ポンポン			+			+	+	
14. スッ	+			+				
15. タンタタン	+					+		+
16. ドッキュッ パン	+	+	+	+		+		+
17. ターターン	+				+	+		+
18. ドキュン	+	+			+	+		
19. バシッ	+	+		+				
合計	11	10	4	9	6	11	1	4

注) 語頭・語中・語末に含まれる音韻特徴に+印を示した。10.の「パス」はオノマトペではないので、除外する。

(一:「スパーン」「ターターン」)、語末に促音(ッ:「ガッ」「スッ」)と撥音(ン:「ドン」「ドキュン」)が含まれるオノマトペが一際多く観察された。重複語(「ポンポン」)は、オノマトペの特徴の 1 つであるが、今回の調査からはあまり使用されていないことが分かった。複合タイプ(「タンタタン」「ピッパス ポーン」「ドッキュッパン」)のオノマトペは、感受性や個の動きに落とし込んでいく可能性があり、一般的な表現か否かを、引き続き検討する必要があると考える。

3.3. オノマトペの有無が興味・関心、理解度に与える影響の比較

ラグビーの興味・関心に関する項目 3 設問、ラグビーの理解度に関する項目 3 設問の結果と検定結果を表 4 に示す。総合的に見ると、オノマトペを使わない指導の評価平均値は、最小 2.12～最大 2.71 に対して、オノマトペを使う指導の評価平均値は、最小 3.39～最大 4.76 と高いことが示唆された。最も高評価だった設問は、「たのしい」(平均 4.76)であった。オノマトペは、幼児言葉、子ども言葉と言われるように、端的で分かりやすく、響きが楽しいと言われている。そうした利点が、学生のラグビー指導においても、適合することが示唆された。次に、「わかりやすい(平均 4.59)」、「自発的に声を出したい(平均 4.53)」が高評価であった。オノマトペの表現は、1 音節～3 音節、2 音節の繰り返しが多いのでシンプルで分かりやすい点や声を出す心理的に積極性が増す点などが、評価に反映されたと考えられる。残りの「頭の中で動きがイメージできる(4.29)」「聞いたことを自分でもできそう(4.12)」についても、4.0 以上の高評価を得ている。「動きの問題点を理解できる(3.39)」は、今回の対象者がラグビー経験を有していない、あっても経験年数が少ない理由から、動きの問題点を理解する段階には達していないことが、評価に影響を及ぼしたと考えられる。

t検定を用いて、オノマトペを使わない・使う指導における、ラグビーの興味・関心、理解度の 6 設問において、統計的な差があるかどうかを比較した。結果、「1. わかりやすい」($t(16)=-5.26, p<0.001$)、「2. たのしい」($t(16)=-6.74, p<0.001$)、「3. 自発的に声をだしたい」($t(16)=-3.35, p<0.01$)、「4. 頭のなかで動きがイメージできる」($t(16)=-5.27, p<0.001$)、「5. 動きの問題点を理解できる」($t(16)=-4.48, p<0.001$)、「6. 聞いたことを自分でもできそう」($t(16)=-4.97, p<0.01$)で有意差が認められた。以上のことから、オノマトペを用いた指導は、学び手の興味・関心、理解度を促す蓋然性が高いことが示された。

表 4 オノマトペの有無がラグビー指導の評価的項目に及ぼす影響の結果

項目	使わない Ave	使う Ave	t値 df	P
	(SD)	(SD)		
1. わかりやすい	2.35 (1.19)	4.59 (0.77)	-5.26 16	***
2. たのしい	2.18 (1.10)	4.76 (0.73)	-6.74 16	***
3. 自発的に声をだしたい	2.71 (1.64)	4.53 (0.98)	-3.35 16	**
4. 頭のなかで動きがイメージできる	2.12 (1.13)	4.29 (0.96)	-5.27 16	***
5. 動きの問題点を理解できる	2.35 (1.03)	3.39 (0.87)	-4.48 16	***
6. 聞いたことを自分でもできそう	2.12 (1.08)	4.12 (0.90)	-4.97 16	***

*** $p<0.001$ ** $p<0.01$

3.4. オノマトペの活用の定着

図6に、オノマトペを使ったラグビー指導の定着度に関する3設問の結果を示す。各評価の平均値を見ると、「7. 聞いたオノマトペを他の選手にも伝えられる(4.24)」「8. オノマトペで動きを学ぶ方法はある(4.29)」「9. オノマトペで学ぶと記憶に残りやすい(4.47)」「10. オノマトペの内容を誰かに伝えられる自信がある(4.24)」と、全ての設問で、平均4.0を超える肯定的な結果が示された。

この点について考察してみると、指導者が学び手に対し、端的かつ分かりやすく伝えたいという意識付けの1つにオノマトペを活用し、結果として上手く適合した可能性が考えられる。今後、オノマトペの定着効果の信頼性を明らかにするために、指導で使用されるオノマトペの様式に関して、学び手に半構造的インタビューや内省的観察などを実施し、核心的要因を検討する必要がある。

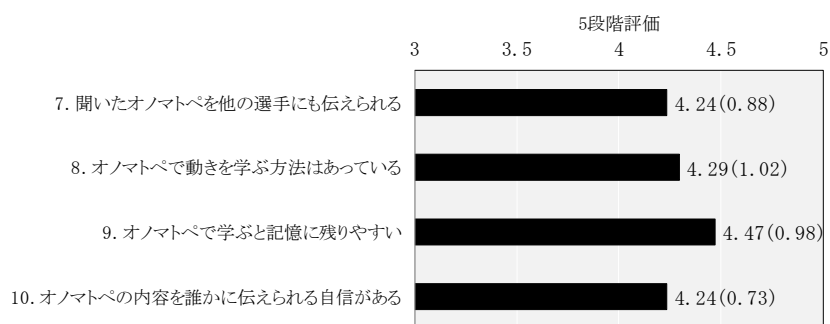


図6 ラグビーの定着度に関する平均結果とSD

4. まとめ

本稿では、ラグビー指導で使用されるオノマトペの実態とオノマトペ指導の興味・関心、理解度、定着度に及ぼす影響について分析した。ラグビー指導で使用されるオノマトペは、32語記述され、足の動作を示す場面が多かった。使用内容は、「スピード」、「イメージ」、「パワー」、「タイミング」が全体の78.6%を占めることが分かった。音韻的特徴は、語頭が濁音ではじまる語と語末に特殊拍の撥音、促音が伴う語が多い傾向が示唆された。オノマトペを「使わない」「使う」別の指導がラグビーの興味・関心、理解度に及ぼす影響は、 $p<0.01$ ~ $p<0.001$ 水準で有意な差が見られ、オノマトペを使う指導が有意に高い結果であった。オノマトペの定着度は、全評価的項目で4.0を超える結果であったことから、オノマトペ指導がラグビーの定着面に役立つ可能性が示された。

筆者らは、様々なスポーツで誰もが有効活用できるオノマトペのデータベース化(文字情報・映像情報)及び一般性確立・公開を目指しており、今後もラグビーをはじめとした指導の充実化を促すオノマトペの可能性を追求してゆきたい。

参考文献

- [1] 藤野良孝(2008)スポーツオノマトペ なぜ一流選手は「声」を出すのか 小学館:東京
- [2] 藤野良孝・清水康敬(2008)柔道の技を学ぶための学習システムの初期検討、日本教育工学研究会研究報告集、pp.81-88

- [3] 藤野良孝・清水康敬(2009)中学校における柔道の技指導用映像のポイント等に関する検討、学習コンテンツ開発・評価(2)pp941-942
- [4] 藤野良孝(2014)日本学術振興会・科学研究費・若手研究(A)、研究成果報告書(平成 23 年度～平成 25 年度)
- [5] 藤野良孝(2016^a)スポーツ場面で使用される声の効果、騒音制御 vol.40 No.1 日本騒音制御工学会、pp14-17.
- [6] 藤野良孝(2016^b)運動能力がアップする声の魔法①「声の魔法の秘密」くもん出版、東京
- [7] 藤野良孝(2017^a)専門家がこたえるスポーツメディア(2017^a)「桐生・羽生・張本らの「スポーツオノマトペ」一流アスリートが発する「音」の力とは」<https://muster.jp/course/1159/>(参照日 2018.2.9)
- [8] 藤野良孝(2017^b)「逆上がりだってできる!魔法のことばオノマトペ」青春出版社、東京
- [9] 藤野良孝(2017^c)「毎日の生活が楽しくなる「声の魔法①」声の魔法を使ってみよう」くもん出版、東京

藤野 良孝(保健医療学部健康スポーツ科学科准教授) *1

梶山 俊仁(保健医療学部健康スポーツ科学科教授) *1

中本 光彦(中京大学スポーツ科学部競技スポーツ科学科准教授) *2

庄司 直人(保健医療学部健康スポーツ科学科講師) *1

薫田 真広(日本ラグビーフットボール協会理事) *3