

# 中学校で使用されているスポーツオノマトペの イメージに関する実態調査

*Research on The Image of Sports onomatopoeias Voice  
in Junior High School*

藤野良孝

Yoshitaka Fujino

## 要旨

筆者は、言葉で曰く言い難い柔道の技を分かりやすく学ぶことができるスポーツオノマトペ(クルッ、ドンなどの声)を用いた指導用ビデオデータベースシステムを開発している。システムの使用に際して、学習者(中学生)がスポーツオノマトペをどのようにイメージしているかを明らかにする必要がある。スポーツオノマトペの有するイメージが何かを学習者に示すことで、オノマトペの特性を理解させ、より主体的な学習を促すことができる。本研究では、スポーツオノマトペのイメージが中学生にどのように理解されているかに関して、「リズムがつかめる」、「パワーがあがる」などイメージ 10 項を用いてアンケート調査から分析することを目的とした。分析の結果、「運動のリズムがつかめる」、「運動のイメージがつかめる」、「運動のパワーがあがる」、「運動のスピードが出る」、「やる気がでる」、「集中できる」の肯定的割合が高い傾向(60%を超える)であることが分かった。更に、性別による差について統計的に分析したところ、全項目において有意差は認められなかった。

## 1. はじめに

### 1.1. 研究の背景

ここ数年、スポーツオノマトペの研究は、トップアスリートが使用する発声特徴からメンタル・フィジカル面の促進、技能面の応用研究まで幅広く行われている(藤野 2008a、藤野 2008b、Fujino et al.2010)。そこでは、スポーツ選手の運動パフォーマンス促進のアプローチやコーチング指導の推進に役立つことなどが示唆されている。特に、スポーツオノマトペは、言葉で表現し難い内容を伝達できること、音のリズムを使ってあらゆる運動を端的に理解させる特性がある。この特性は、柔道や陸上、ゴルフなど様々なスポーツ領域のコーチング法として紹介され効果が述べられている(藤野 2006、藤野・清水 2009a)。そうした流れの一環として、藤野は2008年度から「スポーツオノマトペの特性を生かしながら、分かりやすく柔道を学ぶビデオデータベースシステムの初期検討、構築、ビデオ映像ポイントなど検討、学習指導法の研究に着手している(藤野・清水 2008、藤野・清水 2009b、藤野 2010a、藤野 2010b)。図 1 にその概観を示す。

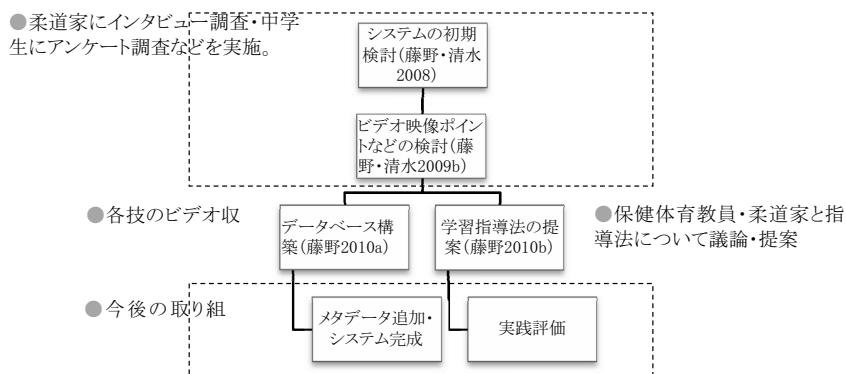


図 1 本研究の概観

しかしながら、システム開発のリソースとして使われるスポーツオノマトペに焦点を当てた研究は少ない。このため、中学生はスポーツオノマトペについてどんなイメージや効果を有しているのか明確に分かれないと思われる。もしも、スポーツで使用するスポーツオノマトペのイメージがネガティブであれば、中学生の柔道学習に本システムを導入してもなかなか効果が得られにくいと考えられる。

そこで、本研究は「中学生がスポーツオノマトペをどのようにイメージ・解釈しているかを明らかにすること」を目的とした。この詳細を明らかにすることによって、データベースへの補足(ネガティブ評価の対応)や学習の方向性を定めるための参考資料になるとと思われる。

## 2. 方法

### 2.1. 調査期間

調査期間は、平成 20 年 11 月 20 日から 22 日。

### 2.2. 対象者

パソコンやインターネットを使用している中学生 516 名(男性 258 名:平均 14.1 歳、SD:0.79、女性 258 名:平均 14.0 歳、SD:0.82)であった。

### 2.3. 質問紙

質問紙は、「運動選手がスポーツをするときに声(サーッ、グッ、シュッ、ヨイショーなど)をだすことについてどのようなイメージをもっていますか。」について、表 1 に示す 10 のイメージを用いて 4 段階尺度(「1.すごくあてはまる」、「2.わりにあてはまる」、「3.あまりあてはまらない」、「4.ぜんぜんあてはまらない」)で回答させた。質問では、「サーッ」や「グッ」などを“「スポーツオノマトペ」と表記せず「声」と表記した。質問紙は、本研究初年度(科学研究費補助金・若手研究(B)、課題番号:20700658)に調査したアンケートのうち「声のイメージ」と関係する内容の一部を用いた。

### 2.4. 手続き

手続きは、インターネット調査会社(マクロミル)に委託し web によるアンケート調査を実施した。アンケートは中学生モニターに一斉送信され、パソコンの画面上でワンクリックするやり方で進めた。無回答や空白の場合は、次の問に進めないように設定した。

表1 声(スポーツオノマトペ)のイメージ10項目

- [1] 運動のリズムがつかめる
- [2] 運動のイメージがつかめる
- [3] 運動のパワーがあがる
- [4] 運動のスピードが出る
- [5] やる気がでる
- [6] 運動が楽しくなる
- [7] 運動のタイミングがとれる
- [8] リラックスできる
- [9] 集中できる
- [10] フォームがよくなる

注)イメージは、スポーツオノマトペの研究で観察される代表的な特徴から構成。

## 2.5. 統計分析

統計分析には、IBM SPSS Statistics Version19.0を用いた。なお回答された尺度は「ぜんぜんあてはまらない」を1、「あまりあてはまらない」を2、「わりにあてはまる」を3、「すごくあてはまる」を4に数値を置き換えてから分析を行った。

## 3. 調査の結果と考察

### 3.1. スポーツオノマトペのイメージについて

表2は、運動選手がスポーツをするときに声(スポーツオノマトペ)をだすことについてのイメージに関する項目について尋ねた結果である。全体を通して肯定的な回答割合(すごくあてはまる、わりにあてはまる)が過半数(6割)を占めた項目は「[1]運動のリズムがつかめる(73.1%)」、「[2]運動のイメージがつかめる(60.9%)」、「[3]運動のパワーがあがる(76.8%)」、「[4]運動のスピードが出る(60.8%)」、「[5]やる気がでる(76.7%)」、「[7]運動のタイミングがとれる(72.7%)」、「[9]集中できる(62.2%)」であった。大半の項目が肯定的回答であったことから、体育・スポーツにおいてスポーツオノマトペの使用意識や効果などが段々普及してきていることが伺える。

特に、「[3]運動のパワーがあがる」、「[5]やる気がでる」の項目は、肯定的回答割合が76%以上と全体から見ても高い。この理由について考えてみると、スポーツ関係のテレビ中継においてスポーツオノマトペを出す選手から受けたインパクト(サーッ、シャーなど)が強く視聴者(中学生)に影響を及ぼしたのかもしれない。中学生は、メディアからの情報に大なり小なり影響を受けていることを推察すると、放映されているスポーツの種類(卓球、柔道など)に偏ったイメージが喚起されたことも考えられる。「[1]運動のリズムがつかめる」と「[7]運動のタイミングがとれる」についても肯定的回答割合が7割を超えていることから、中学生はオノマトペのリズム感・タイミングの効果を体育の授業を通して身体的に理解していることなどが要因として推察される。

一方、否定的な回答(ぜんぜん、あまり)が過半数の項目は、「[8]リラックスできる(61.9%)」、「[10]フォームがよくなる(56.8%)」であった。

表 2 4段階尺度別から見たスポーツオノマトペのイメージ 10 項目の回答と割合(全体)

スポーツオノマトペの イメージに関する項目	←否定的 ぜんぜん	あまり	わりに	肯定的→ すごく	肯定的 回答	否定的 回答
[1] 運動のリズムがつかめる	10.3	16.7	47.5	25.6	<b>73.1</b>	27.0
[2] 運動のイメージがつかめる	11.6	27.5	41.9	19.0	<b>60.9</b>	39.1
[3] 運動のパワーがあがる	7.9	15.3	38.8	38.0	<b>76.8</b>	23.2
[4] 運動のスピードが出る	10.3	28.9	37.2	23.6	<b>60.8</b>	39.2
[5] やる気がでる	8.5	14.7	33.9	42.8	<b>76.7</b>	23.2
[6] 運動が楽しくなる	11.2	30.2	32.0	26.6	58.6	41.4
[7] 運動のタイミングがとれる	8.9	18.4	40.3	32.4	<b>72.7</b>	27.3
[8] リラックスできる	19.8	42.1	27.9	10.3	38.2	<b>61.9</b>
[9] 集中できる	11.8	26.0	35.3	26.9	<b>62.2</b>	37.8
[10] フォームがよくなる	15.7	41.1	30.6	12.6	43.2	<b>56.8</b>

注) 割合は四捨五入しているため合計が 100%にならない場合がある。 N=516

スポーツオノマトペは、呼吸法としてのリラックス効果やフォームの改善としての用途にも大いに活用できるが、中学生の認知はネガティブに解釈されていることが分かった。この割合が低い理由は、リラックス効果やフォームの確認・改善などの用途で使われるスポーツオノマトペが、体育・スポーツなどで無意識の中で使用されていることやスポーツ選手自身、あまり声に出して使用していないこと(心の中で呟く)がマイナス増の要因として考えられる。本来、フォーム用途のスポーツオノマトペは、指導者が使うことが多い。指導者は、選手に対して言葉で言い表せない動きを音のリズムで伝えることによって直観的・感覚的にコツを理解させている。従って、本人が使うよりも指導者が使うことが多いので問(「運動選手がスポーツをするときに声をだすことについて―。」)からでは具体的にイメージするのが難しかったと考えられる。

### 3.2. 性別から見たスポーツオノマトペのイメージ

図 2[1]～[10]に、性別から捉えたスポーツオノマトペのイメージ 10 項目の回答割合を 4 段階尺度別に示す。図からも読み取れるように、男女とも 4 段階別の回答値が似通った傾向であることが分かる。特に、全体のなかで最も優位であった回答は、女性の「[5]やる気がでる(80.2%)」であった。女性は、スポーツオノマトペをだすことによって、モチベーションを高める、進んで運動を成し遂げようとするなどの心の働きを喚起させるイメージをもっていると推察される。近年、スポーツオノマトペを出す女性トップアスリート(テニスのマリアシャラポワ選手、卓球の石川佳純選手など)の活躍がメディアなどでよく目にするのが、スポーツオノマトペのイメージに影響を及ぼした可能性がある。

一方、男性では、「[1] 運動のリズムがつかめる」と「[3] 運動のパワーがあがる」が同 74.4%と最も肯定的割合が高い。男性は、スポーツオノマトペが運動遂行の総体に関与するリズムと運動の原動力となるパワーに作用するイメージを概ねもっていることが分かった。

中学校で使用されているスポーツオノマトペのイメージに関する実態調査

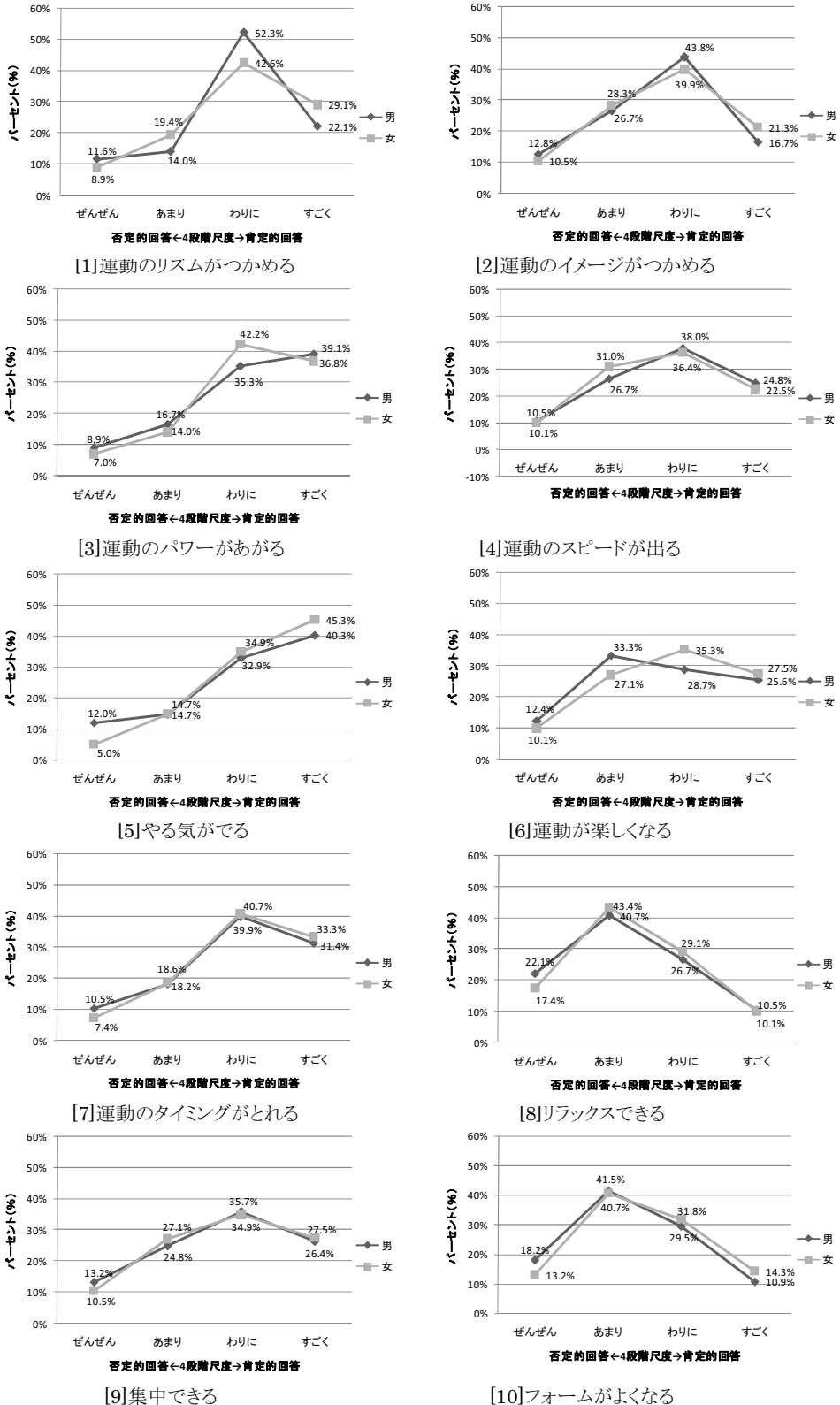


図 2 性別から見たスポーツオノマトペのイメージに関する 4 段階尺度別の回答と割合

次に、イメージ 10 項目における男女の回答差について Mann-Whitney U test を用いて 5%の有意水準で検定を求めた。表 3 に分析した結果を示す。10 項目全てにおいて有意差は認められなかった。このことから、スポーツオノマトペのイメージに関する項目は、男女間で同じように回答していることが示唆された。

表 3 性別から見たスポーツオノマトペのイメージ 10 項目の差異 (Mann-Whitney U test)

スポーツオノマトペのイメージに関する項目	Z 値	漸近有意確率 (両側)
[1] 運動のリズムがつかめる	-0.861	0.389
[2] 運動のイメージがつかめる	-0.888	0.375
[3] 運動のパワーがあがる	-0.247	0.805
[4] 運動のスピードが出る	-0.788	0.431
[5] やる気がでる	-1.863	0.063
[6] 運動が楽しくなる	-1.517	0.129
[7] 運動のタイミングがとれる	-0.800	0.424
[8] リラックスできる	-0.848	0.396
[9] 集中できる	-0.408	0.684
[10] フォームがよくなる	-1.773	0.076

N=516

#### 4. むすび

本研究では、「中学生が柔道の技を分かりやすく学ぶスポーツオノマトペのリズムを用いたビデオデータベースシステム」を開発するに際して、スポーツオノマトペがどのようなイメージとして捉えられているかを把握し、学習の方向性を定めるための資料を得ることを目的とした。スポーツオノマトペのイメージを明らかにするために、アンケート調査を中学生 526 名に実施したところ、以下のことが分かった。

- (1) スポーツオノマトペのイメージ 10 項目のうち、7 項目(「運動のリズムがつかめる」、「運動のイメージがつかめる」、「運動のパワーがあがる」、「運動のスピードが出る」、「やる気がでる」、「運動のタイミングがとれる」、「集中できる」)が 60%以上の肯定的割合であった。
- (2) 性差から見たスポーツオノマトペのイメージにおける差は、全項目において統計的な有意差は認められなかった。運動選手が出すスポーツオノマトペのイメージに関しては、男女による相違は殆どなく双方とも近似していることが分かった。
- (3) 女性のスポーツオノマトペのイメージでは「やる気がでる」の肯定的割合が 80.2%と最も優位であった。このことから、体育・スポーツにおいてスポーツオノマトペが学習の意欲を高める際の効果的な手段となりえることが示唆された。男性では、特に「運動のリズムがつかめる」と「運動のパワーがあがる」が両者とも 74.4%と肯定的割合が高かったことから、スポーツオノマトペが運動遂行や運動の原動

力としてパフォーマンスに作用するイメージをもっていることが分かった。

今後は、イメージと関連したスポーツオノマトペの実例リストを整理するなどして、ビデオデータベースの充実化を図っていく計画である。

## 謝 辞

本研究を実施するにあたり、東京工業大学の清水康敬先生、柔道家の井上康生先生、立花学園高等学校の小泉忠之先生、中島慎二先生にご助言・ご指導をいただきました。この場を借りて心より感謝の意を表します。

## 付 記

本研究は、平成 21 年度科学研究費補助金・若手研究(B) (課題番号:20700658、代表:藤野良孝)の支援を受けて行われた。

## 参 考 文 献

- 浅野鶴子(1978)擬音語・擬態語辞典、金田一春彦「監」 角川書店:東京
- 阿刀田稔子、星野和子(1995)擬音語擬態語使い方辞典—正しい意味と用法がすぐわかる 創拓社:東京
- 藤野良孝、井上康生(2006)コーチング・クリニック、ジュニアの育成—擬音語・擬態語を活用しよう—ジュニアの運動指導におけるスポーツオノマトペの活用 ベースボールマガジン社 4:51-54
- 藤野良孝(2008a) 運動教育で使用されるスポーツオノマトペの発声特徴、東京田中短期大学研究紀要、8:pp.45-51
- 藤野良孝(2008b)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
- 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
- 藤野良孝、清水歩(2009a)スポーツオノマトペと間の関係について、月刊トレーニングジャーナル 特集 間とタイミング No357:pp25-29
- 藤野良孝、清水康敬(2009b)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、日本教育工学会大会発表抄録集、25:pp941-942
- 藤野良孝(2010a)中学生の柔道学習におけるスポーツオノマトペデータベースの構築、朝日大学情報教育研究センター、情報学研究第 19 巻 pp21-32
- 藤野良孝(2010b)柔道の技能習得に着目したスポーツオノマトペデータベース学習指導法の提案、朝日大学情報教育研究センター、情報学研究第 19 巻 pp1-12
- Y.Fujino, M.Kikkawa, T.Yamada, Y.Sagisaka(2010) Japanese Sports onomatopoeias—Characteristics of onomatopoeias used in Japanese Sports —『COMPUTER

PROCESSING OF ASIAN SPOKEN LANGUAGES (eds. Shuichi Itahashi and Chiu-yu Tseng), Consideration Books, Los Angeles p.163-166

藤野 良孝 (経営学部ビジネス企画学科准教授)