

# サッカー中継における実況アナウンサーの効用 Commentator's function at live coverage of soccer

1K03B043-4 小野友樹

指導教員 主査 堀野博幸 先生 副査 正木宏明 先生

## I.序章

先行研究として、声や音がスポーツに及ぼす影響を調べるため、過去の研究を参照し、アスリートがオノマトペ（擬音語、擬声語）を発することで、パフォーマンスにどのような影響が現れるかを調べた。結果、「オノマトペを発して運動すると、動作の **rhythm・timing** の把握や力が発揮しやすい」等の長所や、使用に関して「稚拙なイメージがあるため、使うのに抵抗感がある」といった短所があることが分かった。

以上より、音声や声のアスリートのパフォーマンスに影響を及ぼすことが分かった。そして、スポーツをやる側ではなく、スポーツを見る側への影響はどうかという疑問が湧いた。そこで私は、スポーツを見る側、つまりスポーツのテレビ中継の視聴者にスポットを当てることにした。

1953年にテレビ放送が開始されて50余年、現在ではテレビは我々の生活に欠かせない物となった。中でもスポーツ放送、特にサッカーは、代表クラスの試合や海外のサッカーリーグの試合などでかなりの高視聴率を獲得している。そんな国民の大きな注目を集めるサッカー中継に欠かせないのが、実況アナウンサーである。彼らが、刻々と変化していく試合の様子を逐一正確に伝えてくれるおかげで、我々は試合の状況を把握しやすくなる。しかしこの実況アナウンサーは、果たして試合の様子をわかりやすく伝えるためだけにいるのだろうか。たとえば実況アナウンサーが高いテンションでしゃべることによって、視聴者の興奮度もつられて上がっていくことも考えられる。この論文では、そういった実況アナウンサーの効用を、質問紙調査を用いることで解き明かす。

## II.方法

実験対象：20歳～30歳の、健康な男女20人で実験を行った。平均年齢は23.4歳、男性は11人、女性9人であった。

実験期間：被験者の都合に合わせ、11月の6、8、9、19、28、29日の計6日実施した。

実験方法：まず被験者に質問紙を配る。質問紙を受け取った被験者は、4種類のサッカー映像を見た後、質問紙の興奮度の項目に書き込んだ。なお、4種類の映像を見せる順

番はランダムとした。

映像は、A. 実況、歓声付き＝通常放送、B. 実況（朗読調）と歓声＝通常放送－実況のテンション、C. 歓声のみ＝通常放送－実況、D. 無音＝通常放送－音とした。

質問紙の内容は、映像A～Dのそれぞれに対し、興奮度の評価を設け、1～7点のどれかに丸を付ける形式とした。

（1. 全く興奮しなかった ～ 4. 普通 ～ 7. かなり興奮した）

それに付随して、気付いたことの記入欄を設けた。

## III.結果

最も高い評点を得たのはAの映像で、平均点は5.55であった。「テンションの高い実況が付いていた方が、気持ちが高まる」「解説が付いていたので分かりやすかった」という感想が多かった。実況アナウンサーが高いテンションでしゃべることで、視聴者には状況が分かりやすくなり、興奮度も増すという事が分かった。以下順に、Cの平均点が4、Bの平均点が3.45、Dの平均点が2であった。Cの映像に関して、「歓声があることで臨場感があった」、「サッカーを知らない人にとっては、歓声の理由が分からないので、この放送には解説が必要だと思った」といった意見があった。歓声が付くだけでも感情移入ができるという人と、盛り上がりの意味が分からないので解説が欲しい、という人に別れることが分かった。Bの映像に関して、「心が盛り上がらなかった」というような感想が多かった。実況が入ることで状況は分かるが、興奮はしないということが分かった。Dの映像に関して、「何も分からないまま終了した。これを90分流されると寝てしまいそう」という意見が多く、完全な無音では情報が無いばかりか、退屈になってしまうことが分かった。

## IV.考察

本研究で行った実験結果をまとめると、サッカー中継において実況アナウンサーは不可欠であり、プレーに応じたテンションでしゃべることが重要であることが分かった。実況アナウンサーはこの事を踏まえて、実況放送に臨んでいるようである。この実験を更に掘り下げるとするならば、「過剰な実況」をする映像でも実験をすると良いだろう。