

「人間の悲しみの感情を起伏させる音楽のテンポに共通性はあるのか」

芸術・スポーツ1班

【要旨】

私たちが普段音楽を聴くことによる、感情の高揚・悲しみの起伏などから、「人間の悲しみの感情を起伏させる音楽には共通性はあるのか」というテーマをたて研究をした。テンポが速い曲、遅い曲に対する感想を比較したところ、テンポに共通性はなく、本人の主観や好みによって結果が左右されると考える。

1 はじめに

大串健吾教授の2006年の論文「音楽と感情」によると、「人間の感情は8つに分けられる」という。

その中でも人間が音楽を聴くことによる悲しみの感情の起伏の仕方について、曲のテンポを比較し、関係性を確かめることにより曲が伝えたいことやその受け取り方などが分かるのではないかと考える。

2 研究の目的

本研究では、悲しみを起点とし、人間の感情の起伏と音楽のテンポの関係性を確かめ、私たちの様々な感情の中でどんな音楽により悲しみという感情が起こるのかについて検証する。

3 仮説

悲しいという感情が起伏する音楽のテンポに共通性はなく、研究に使用した曲は事前に用意したものという点から、個人の曲の好みによっても感じられる感情は変化してくると推測する。

4 研究方法

被験者を友好関係で区別せず無作為に選び、複数のテンポの曲を再生し、その曲がどの程度悲しい曲だと感じたかを4段階で評価してもらう。(Googleフォーム)

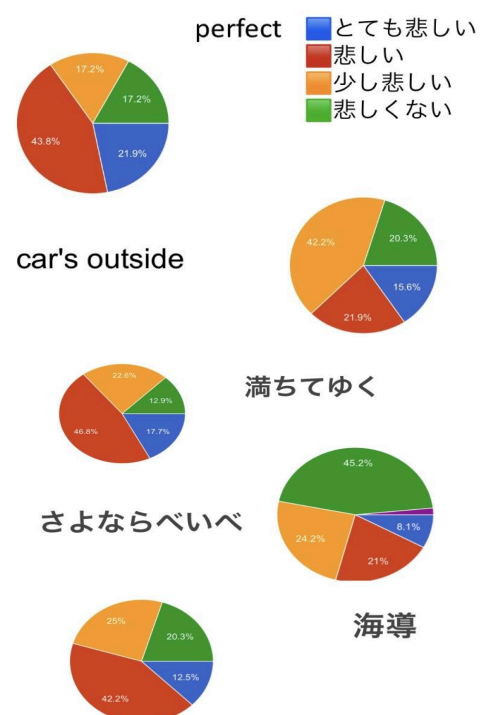
5

[曲のテンポの速さ]

- ・perfect 95BPM ・car's outside 150BPM
- ・満ちてゆく 144BPM
- ・さよならべいべ 166BPM ・海導 91 BPM

研究結果

研究から、用意した曲に対しての回答では、悲しいと感じたという回答が全体の七割を占める結果となった。このことから、日本語曲では歌詞、テンポにバランスよく注目しており、英語曲では歌詞ではなくテンポやメロディーに注目して聴いているという傾向があることが明らかとなった。また、「さよならべいべ」という歌詞が悲しくメロディーが活発な曲では、悲しいと感じる人の割合が半々であるということから、本人の主観によっても左右されると考えられる。



6 考察

今回アンケートからテンポに共通性はなく、歌詞に込められた 思いや、自分の主観によって左右されると考えられる。しかし 曲を聴いて悲しいと感じる人が多くアンケートの結果から歌詞の言語違いや歌手の歌い方によっても変化すると考えられた。

7 おわりに

アンケートの結果から普段聴いてる曲のテンポだけではなく、歌詞や歌手などにも注目し、音一つ一つを感じることで感情に影響を無意識的に及ぼしていることが考えられた。今後、音楽を聴くときは、その曲の構成自体に焦点を置いて感情との関係性を見出していきたい。

【参考文献】

「音楽と感情」 大串健吾 2006論文
<https://doi.org/10.3951/sobim.30.3>

上記webページ及び参考文献参考日

2024年10月23日

全ての視覚障害者に対してわかりやすい グラフィックデザインはあるのか

芸術・スポーツ2班

【要旨】ポスター等のグラフィックデザインは見えることが前提として作られているため、視覚障害者に対して有効なグラフィックデザインはないのかと疑問に思った。そこで、自作ポスターを視覚障害再現カメラで撮り、その認識度を測るアンケートと視力が低い人の実際の認識度を測る実験を行った。結果、背景との明度の差があり、文字がフチありだと認識しやすいことがわかった。

1 はじめに

生活の中に当たり前としてあるポスターや案内等のグラフィックデザインは私たちの視覚に訴えて情報を伝えている。そのため、視覚を満足に扱えない視覚障害者はその情報を直接、適切に手に入れることができない。障害者を含む全ての人の違いを認める多様性の考え方が広がるこの時代には、誰にとってもわかりやすい、ユニバーサルデザインというものが存在する。そこから私は視覚障害者に対しても有効なグラフィックデザインがあるのではないかと考えた。

2 研究の目的

視覚障害者に対しても有効なグラフィックデザインの特徴を発見し、その特徴を実際のデザインに落とし込むことで視覚障害者にも直接情報を伝えられるポスター制作を可能にする。

3 仮説

全盲と呼ばれる、「視覚による情報を全く、又はほとんど得られない人」(日本学生支援機構『視覚障害』参照日:2025年4月30日)が存在するため、全ての視覚障害者に対して有効なグラフィックデザインは存在しないと考える。しかし、弱視と呼ばれる、「眼鏡をかけても視力は1.0未満の状態」(おながファミリー眼科『弱視とは?』参照日:2025年4月30日)の人たちに対しては有効なデザインが存在すると考える。

4 研究方法

- ①ユニバーサルフォントや、弱視の見え方について書籍やインターネットで調べる。
- ②①の調査によって考察できる「見えやすい特徴」を使用してポスターを作成し、そのポスターを視覚障害再現カメラで撮影。その認識度を測るアンケートを行う。
- ③アンケートの結果を参考に再度ポスターを作成し、視力の低い友人に見てもらい、認識度を測る。

5 研究結果

①ユニバーサルフォントの見やすくなる特徴として、カイトモヤ氏は「いちばん面白いデザインの教科書」の中でイワタUDフォントを用いて図1で示した。



図1 ユニバーサルフォントと通常フォントの比較
「イワタUDフォントカタログ」より引用

図1から分かるように、ユニバーサルフォントは紛らわしい線をなくしたり、似ている文字を識別しやすいよう、線の間隔を広くしたりしている。以上の特徴から、ユニバーサルフォントが見やすくなっている。また、弱視の見え方については、視覚障害者の視界を再現したvisiongramというカメラで直接体感した。このカメラは、パラリンピック柔道日本代表選手の検査データをもとにビジュアルフィルターを作成し、一人一人異なる視界を再現したカメラである。健常者との見え方の違いは図2のようになった。



図2 ロッカーを通常カメラで撮影したものとvisiongramで撮影したもの

図2のように、弱視の方には健常者と大きく異なる視界が広がっているとわかる。その特徴として、ぼやけて不鮮明に見えることはもちろん、視界が欠損している場合があること、視界全体を見ても見えやすいところと見えにくいところがあることがわかった。

②①を参考に、ユニバーサルフォントを使用して図3のようなポスターを作成した。



図3 作成したポスター

図3のポスターはそれぞれ左から、白黒に近いもの、背景と文字の明度がどちらも高いもの、背景の明度が低く、文字が白であり、フチありとフチなしで変えているものを用意した。これらをそれぞれ visiongram で撮影し、文字が読めるか、また、フチありと無しどちらが読みやすかったかをアンケートで回答を集めた。アンケート結果の正確な集計表は作成できなかったが回答の中で過半数以上が正確に読めていたものは図3の左と右のポスターであった。真ん中のポスターは下の「新作入荷！」の「！」が背景デザインと同化してしまい、読めている人が居なかった。また、図3の右のポスターの文字はフチありの方が読みやすいという人が過半数であった。

③②の結果から図4のポスターを作成した。このポスターを利用して視力の低い友人に実際の見え方を教えてもらった。

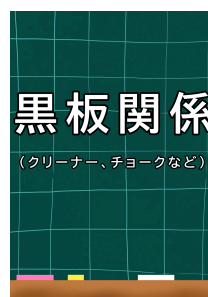


図4 アンケート結果から作成したポスター

2m地点では「黒板関係」は読めた。下の文字はほとんど見えていなかったが「ク」「リ」のようなシンプルな文字は見えた。それ以上離れると下の文字は全て見えなくなった。

6 考察

上記の結果から、弱視の方にも有効なグラフィックデザインの特徴は明度差がはっきりしていること、ユニバーサルフォントのように紛らわしい箇所が少ないことだと言えるだろう。また、小さな文字を配置する際にフチをつけてしまうと背景とフチが同化し、文字自体が細くなってしまうと考えられる。フチをつけると文字とその周りとの明度差がはっきりするが、小さい文字でフチを使用する際は細く

つけるのが適していると考えられる。

7 おわりに

この研究ではグラフィックデザインの文字と色に着目し、視覚障害者に視覚を通して情報を伝えられる工夫点を見つけることができた。グラフィックデザインは文字と色だけではなく配置や図形など様々な要素があるため、その要素についても今後研究していきたいと考えている。また、今回使用したvisiongramのモデルは1人のみだったため、視覚障害者の多様な見え方についても研究する必要がある。視覚障害者に対してわかりやすいものは結果的に健常者に対してもわかりやすいものであるため、研究を進めることで情報伝達がより容易なものになると嬉しい。

【参考文献】

(図書)

(1) カイシトモヤ 『いちばん面白いデザインの教科書』 エムディエヌコーポレーション、2014年 (Webサイト)

(2) 日本学生支援機構「視覚障害」『JASSO:独立行政法人日本学生支援機構』

https://www.jasso.go.jp/gakusei/tokubetsu_shien/shogai_infomation/handbook/o8/o3.html 参

照日:2025年4月30日

(3) おながファミリー眼科「弱視」『戸塚区のおながファミリー眼科』

<https://www.onaga-eye-clinic.com/column/jakushi.html> 参照日:2025年4月30日

(4) 株式会社イワタ「イワタUDフォント」『株式会社イワタ』<https://www.iwatafont.co.jp/ud/> 参照日:2025年5月14日

(5) 辻拓也「PROJECT #1」『VISIONGRAM-視覚障がいを、可視化する。』

<https://visiongram-project.com/project1/> 参照日:2025年5月20日

短距離走と長距離走にはそれぞれ理想のフォームがあるのか

芸術スポーツ3班

【要旨】

短距離と長距離における相違点について調べることで、効果的な練習方法を見つけることができる。そこで、この2つを腕振り、腰の位置、重心の3つの観点から比較したところ、共通点が多く見つかった。この結果から、走る速さに違いが出るのは、使う筋肉が異なるためではないかという疑問が挙げられた。

1 はじめに

短距離と長距離にはそれぞれ理想のフォームがあるのか、またこの2つにおける相違点について調査した。

2 研究の目的

短距離走と長距離走の理想のフォームの共通点と相違点が分かれば、陸上競技の練習でどこまで同じ練習をしていいのか、それぞれどのような練習が効果的なのかを理解し、それを部活動に生かすため。

3 仮説

短距離と長距離ではスピードが全く異なるので理想のフォームも異なる。

4 研究方法

- ・本やネットでフォームについて調べる。
- ・YouTubeでトップレベルの選手の走りを観察する。

[腕振り]、[接地]、[重心]の3つの観点で、短距離と長距離の理想のフォームをそれぞれ調べ、比較して共通点や相違点を見つける。

5 研究結果

この3つの観点においては、全てが短距離走と長距離走に共通していた。

・腕振り

肩は振らずに、肘を後ろに引き、前に戻す意識で腕振りをする。

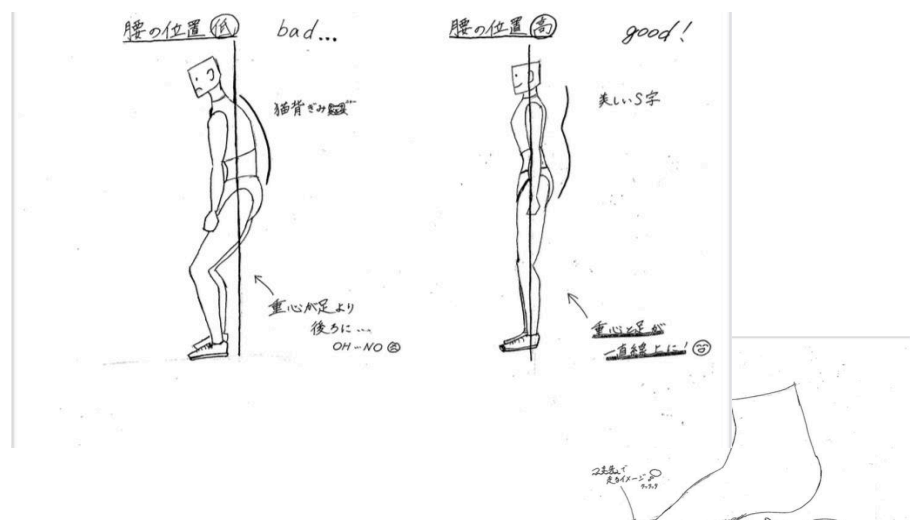
肘を引くと、肩甲骨が大きく動く腕振りになる。肩甲骨は背骨を通して骨盤と連動しており、また骨盤は足と直接繋がっているため骨盤の回旋が大きくなり、歩幅が大きくなることで速く走れる。

・腰、重心の高さ

腰の位置を高くする。

腰の位置が下がってしまうと、重心が後ろになり、地面と接地している足の面と重心の位置が一直線上にならない。走るためには地面からの強い反発が必要であり、接地面の真上に重心がある状態が地面からの反発を受けやすいため、重心を前にして腰の位置を高くすることが望ましい。

・足の地面への接地



陸上競技における接地方法は主に2種類ある。
足の全体で接地するのがフラット接地(ミッドフット)、
足の前の部分だけで接地するのがフォアフット接地である。
フラット接地はメリットとして、全面で接地することによって
足の負担が分散し、軽減されることなどが挙げられるが、
足が地面から離れるのに時間がかかるため接地時間が長くなりやすい。
反対にフォアフット接地は足の前の部分しか接地しないた
め、接地時間は短い負担が集中して、大きくなる。
日本人の特徴として、骨盤が後傾し重心が比較的後ろにある
ため、フォアフットだと接地面が
重心に対して前にありすぎるので、地面からの反発を受けにくい。
よって日本人には、フラット接地が適している。

6 考察

短距離と長距離において腕振り、腰の位置、重心の3つの観点では違いがなかった。
共通しているということは、短距離が速い人は長距離も速いということになる。しかし、実際は、トップレベルの短距離選手が長距離でも活躍できることは滅多にない。逆にも同じことが言えるだろう。
このことから、走る距離の違いによって、必要とする筋肉の種類が変わるのではないかという新たな疑問が生じた。

7 おわりに

今回の探究を通して、短距離と長距離において共通点が多く見つかり、速さの違いには使う筋肉が異なるからではないか、という新たな疑問も挙がった。
ただ、理想のフォームに関しては、やはり個人差があり人それぞれであるため、自分に合った走り方を
探っていく必要があると考えた。

【参考文献】

『基礎からわかる！中長距離走トレーニング』櫛部 静二

『トラック走を極める！陸上競技中長距離』松井 一樹

『スプリンター・桐生祥秀の走りをじっくりどうぞ！！』【公式】TBSスポーツ

<https://www.youtube.com/watch?v=lcYPrJMbRto&pp=ygUWI-aVmeOBiOOBpuahkOeUn-mBuOaJiw%3D%3D>

『【大迫傑】8年ぶりの参戦で11人抜き！【ニューイヤー駅伝2023】』TBS陸上ちゃんねる【公式】

<https://www.youtube.com/watch?v=3IDk1Mq1YH8>

参照日 2024年10月23日

オリンピックの開催頻度は4年に1度がベストなのか

芸術・スポーツ4班

【要旨】

なぜ4年なのか疑問に感じ調べた。現在まで問題視されていないベストであるという仮説のもと、4年に1度になった理由とその年度での利点・欠点、また毎年開催の場合とも比較した。4年に1度は選手・開催国にとって配慮された頻度ではなかったことが分かった。しかし、利点・欠点を比較すると4年に1度がベストであるという結論になった。

1 はじめに

スポーツ庁の設立、スポーツビジネス、スポーツニュースの増加など最近の生活に身近になってきたスポーツ。スポーツの大会で最も規模の大きいオリンピックは4年に1度開催されている。そこでなぜ4年に1度開催されているのか、4年に1度が良いのか気になった。そこでオリンピックの歴史について調べ、開催頻度の年数を変え比較することで最良の年数を見つけ、今後のオリンピックに限らず、各種大会についても見直しがされていくのではないかと考えた。

2 研究の目的

開催頻度の違いがスポーツ界や社会全体にどのような影響を与えているのか知るため。

3 仮説

4年に1度が良いと考える。開催頻度についての話題があがらないこと、希少性・価値の維持、盛り上げの確保の観点からである。

4 研究方法

- ・オリンピックの起源
- ・4年に1度になった理由と利点・欠点と年数を変えて利点・欠点を比較する。

5 研究結果

名和株式会社によると「4年に1度になった理由はいくつか存在し、その中で最も有力なのは古代ギリシャ人が太陰暦を使用していたからというものだ。現代の太陽暦の8年が、太陰暦の約8年と3ヶ月にはほぼ一致することから、古代ギリシャ人は8年周期を重要視していたとされている。元々古代オリンピックは、歴がリセットされる8年という周期で開催されており、それがやがて半分の4年周期に変わっていった。」とある。その他にも「女神アテナに関係している」というものがある。元々オリンピックは神々に捧げる祭事、女神アテナは金星神であり、金星と地球が同一直線上で並ぶのが4年に1度であったから、という説もある。また、太陽暦の8年は、太陰暦の約8年と3ヶ月にあたる。そこで、季節のズレを調節するため、8年に1度は3ヶ月長くなるうるう年が設けられ、古代オリンピックは、この3ヶ月の間に行われていたと考えられている。この8年という長さは、古代ギリシャ社会では重要な単位である。太陽暦とは、地球が太陽のまわりを一周する時(地球の公転)は365.24日、365日を1年とする。端数があるため、4年に1度、ズレを調整するためにうるう年(1年366日)がある。

6 考察

上記の結果を踏まえ、4年に1度開催する利点・欠点を考える。利点としては4年という期間は、選手が

技術を磨き、体力を向上させるための十分な期間であると考え、これにより、競技のレベルが向上し、観客にとっても魅力的な大会になると考える。オリンピックは世界中の注目を集めるイベントであり、開催国にとっては国際的なプロモーションの機会となり、観光や経済活動の活性化が期待できるだろう。オリンピックは多くのスポーツを紹介する場であり、これにより一般の人々が新しいスポーツに興味を持つきっかけになると考える。特に若い世代にとって、スポーツへの関心を高める効果があるだろう。オリンピックは異なる国や文化の人々が集まる場であり、国際的な友好や理解を深める機会となると考える。欠点としては4年に1度の大きなイベントは、選手にとって非常に大きなプレッシャーとなることがある。特に若い選手にとっては、期待に応えられないことが精神的なストレスにつながることもある。このプレッシャーが精神的なストレスやパフォーマンスの低下を引き起こすことがある。開催国はオリンピックのために多大な投資を行う必要がある。インフラ整備や施設の建設、運営費用などがかさむため、経済的な負担が大きくなることもある。特に、開催後に施設が使われなくなる「白象問題」も懸念される。資源が限られている国や地域では、オリンピックに参加するための支援が不十分であることがあり、スポーツの機会が不平等になることがある。これにより、特定の国や地域における競技力の差が広がる可能性がある。低所得国となる国々の多くはナショナルスポーツチームや専門のトレーニング施設に専念するためのリソースがないということが原因の一つとして挙げられると考える。オリンピックに向けた準備や競技に多くの時間(4年)を費やすため、選手は他の競技やキャリアの選択肢を犠牲にすることがある可能性がある。特に若い選手にとっては、オリンピックに集中するあまり、教育や職業の機会を逃すことがあるかもしれない。

7 おわりに

結果と考察を踏まえ、4年が1度が良いと考えた。4年に1度と毎年開催での利点・欠点を挙げたが、比較してみると毎年開催の欠点(多大な費用)が大きすぎるため、開催できたとしても盛り上がりに欠けるものになってしまうと考える。オリンピックの歴史・選手・開催国・観客全てにとってベストなのは4年に1度の開催だと考える。さらに発展させるためにどこかひとつの利点や欠点にフォーカスを当てることで、違う結果が得られると考える。今回のまとめとして多大な費用という欠点を挙げたが、この表し方は具体性に欠け、多大がどれくらいの数字かがはっきりしていない。このことからどこかひとつの利点や欠点にフォーカスを当てることでその点において具体性が向上し、全体としての意見・考えではなくなるがその一点においてはひとつの視点として考えることができる。

【参考文献】

名和株式会社 「オリンピックはなぜ4年に1度の開催？太陰暦に関係がある？」

<https://nawa.co.jp/topics/olympic> 参照日:2024年8月24日

https://www.tamronblog.jp/fifa_olympic/?glad 参照日:2024年8月24日

テーマ

緊張やプレッシャーがかかる大会では怪我をしやすいのか

芸術スポーツ5班

【要旨】

緊張やプレッシャーがかかると怪我をしやすくなるのではないかと考えこの研究を始めた。緊張やプレッシャーは怪我を引き起こすという仮説を立てた。インターネット調査、アンケート調査を行った。結果、緊張は必ずしも怪我に繋がるとは限らないということが分かった。また、ある程度の緊張をしていた方が良いということも分かった。

1 はじめに

部活の中で、普段の練習では怪我をしない人が大会や試合になると怪我をする。といった場面がよく見受けられる。このことから緊張やプレッシャーがかかると怪我をしやすくなるのではないかと考え、この研究テーマにした。そしてこの研究をする事で緊張が怪我に関係するのかが分かり、怪我をしないための対策を講じることができるのではないかと考えられる。

2 研究の目的

普段の練習での怪我と大会や試合での怪我のどちらが多いのかを調べて、後者の方が多い場合、それはなぜかを調査して、今後の部活や大会で活かすための対策がないかを調べるため。

3 仮説

緊張をすると体が思うように動かせなくなって動きが固くなったりすることから、緊張やプレッシャーがかかる大会では怪我をしやすくなるのではないかと考えられる。

4 研究方法

- ①論文やインターネットで調べる。
- ②アンケート調査
- ③上の方法で調べた結果を比較する

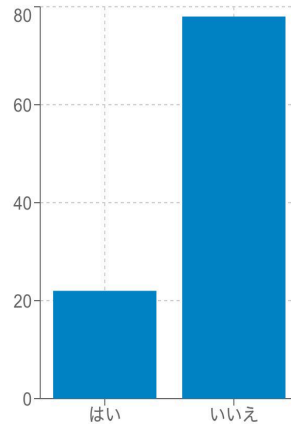
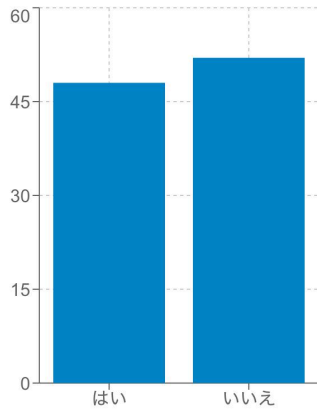
5 研究結果

今回は、テーマに合う論文が見つけることが出来なかったためインターネットで調べた。調べて分かったこととして、まず、緊張とは、身体の活動性を高める役割をしている交感神経が優位になっている状態のことを指す。この状態だと心臓の鼓動が速くなったり、血圧が上がったり、血管が収縮したりするので十分な休息がとれず、かえって疲労してしまい、試合に向けて良い準備ができない可能性がある。次に、プレッシャーとは、精神的な圧力がかかることを指す。緊張やプレッシャーがかかると、身体の影響に加えて、思考が乱れる、考えがまとまらなくなるなど、精神状態にも悪い影響が現れる。

アンケート調査の結果(143人回答)

- ①普段の部活などでの練習で怪我をしたことがある
→はい48%(その時緊張していた人20%)、いいえ52%
 - ②大会などで怪我をしたことがある
→はい22%(その時緊張していた人54%)、いいえ78%
 - ③どんな怪我か
→捻挫、つる、靭帯損傷、突き指、骨折、打撲など
- アンケート調査からは、大会で怪我するより普段の部活で怪我をする人が多いと分かった。

- ①普段の部活で怪我をしたことがあるか ②大会で怪我をしたことがあるか



6 考察

インターネット調査からは緊張は怪我に繋がるのではないかと考えられたが、アンケート調査の結果からはそのようには考えられなかった。普段の部活などでの練習よりも大会で緊張していた人が多かった。しかし怪我をした人数は、大会よりも普段の部活などでの練習の方が割合が高かった。よって、今回の結果からは、緊張していた方が怪我をしにくくなるのではないかと考えることができる。ただ、どのくらい緊張していたかについては質問していないので、どのくらいの緊張が怪我をしにくくなるのかは、分からない。しかし、調べたことから体が思うように動かせなくなるぐらいの過度な緊張は怪我に繋がると考えることができる。また、緊張は人によって異なるので、丁度いい緊張はどれくらいなのかを判断するのは難しいと考える。

7 おわりに

今回の探究を通して、緊張は一概に怪我に繋がると言うことはできないということが分かった。人によってはある程度、緊張をしていた方が怪我を少なくできるかもしれないということも分かった。このことから、練習の際にも緊張感を持って取り組みたいと思った。次の課題は、過度な緊張した場合の対策方法、緊張はコントロールできるのかについて調べたいと思った。

【参考文献】

全薬グループ「仕事で過度な緊張に悩む人必見！緊張をほぐす効果的な方法…」

<https://www.zenyaku.co.jp/aropanot/laboratory/page5.html>

参照日:2024年9月11日

NLP-JAPAN ラーニング・センター

「プレッシャーとは？つらい重圧が軽くなる7つの考え方」

<https://www.nlpjapan.co.jp/nlp-focus/become-stronger-pressure.html>

参照日:2024年9月11日

サワイ健康推進課

「緊張」や「あがり症」克服する2つのトレーニング

<https://kenko.sawai.co.jp/theme/202004.html>

参照日:2024年9月11日

画像生成AIによって、イラストレーターの仕事が無くなってしまわないか。

芸術・スポーツ7班

【要旨】

はじめに、この探求は画像生成AIによって、イラストレーターの仕事が無くなってしまいう可能性について探求した。仮説としては、AIは大量のイラスト制作を短時間でこなすため、一枚の絵にかかるコストが高いイラストレーターの絵への依頼は減少すると考えた。しかし、「AIに描かせたイラストと人間の描いたイラストのどちらがお題により適切であるか」というアンケートを作り、アンケートを取ると、人間の描いたイラストの方がお題により適切なイラストを描けることが分かった。このことから、お客様のニーズにより適切に答えられる事ができる人間からイラストレーターの職業は無くならないと考えた。そして、AIと共存して絵を描く方法を考える事が、今後の課題だと思った。

1 はじめに

近年、AI技術の発展により、画像生成の自動化が進んできている。画像生成AIは、従来イラストレーターが担っていた作業を短時間で生成できるようになったため、イラストレーターという職業が無くなってしまわないか考える。

2 研究の目的

画像生成AI技術の発展がイラストレーション業界に及ぼす影響を分析するため。

3 仮説

イラストレーターという職業は無くなってしまいう。AIは大量のイラスト制作を短時間でこなすため、1枚の絵にかかるコストが高いイラストレーターの絵への依頼は減少すると考える。

4 研究方法

人間の描いたイラスト(メイク用品や小説の表紙、お菓子のパッケージ)をAIにも描かせる

①



②



①

もう1度、恋がしたくなる、あの映画を観よう



みんなの恋愛映画100選

②



みんなの恋愛映画100選

もう一度、恋がしたくなる、あの映画を観よう

①



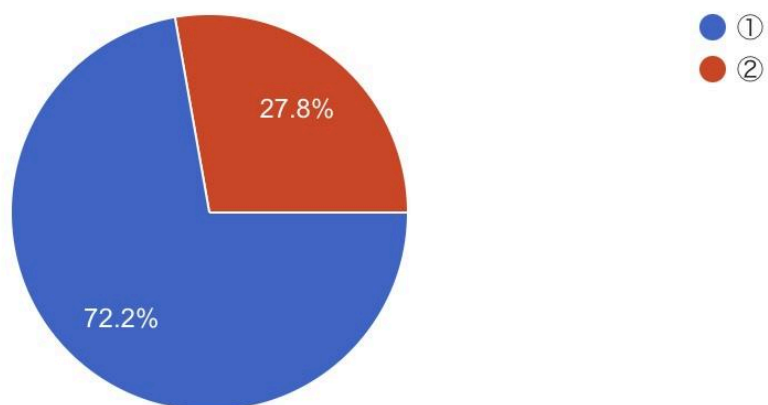
②



↓
AIが描いたイラストと人間が描いたイラストを2枚並べ、どちらがAIが描いたのか明確にせず、「どちらのイラストの方がよりお題に適切か」と3問ほど問う
↓
グラフに出す

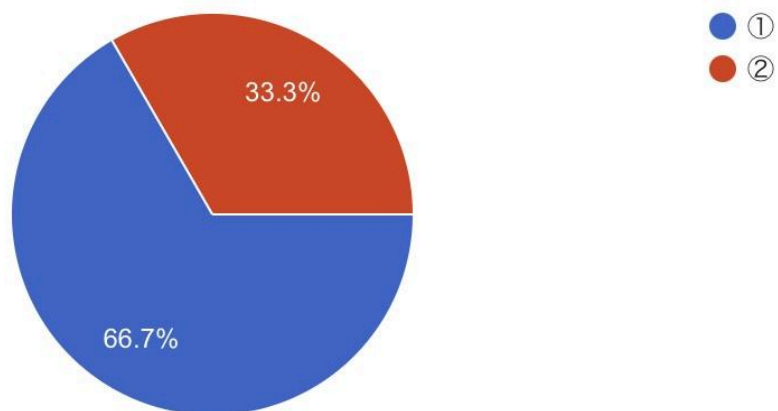
どちらの絵がミントのお菓子のパッケージに最適だと思いますか？

18 件の回答



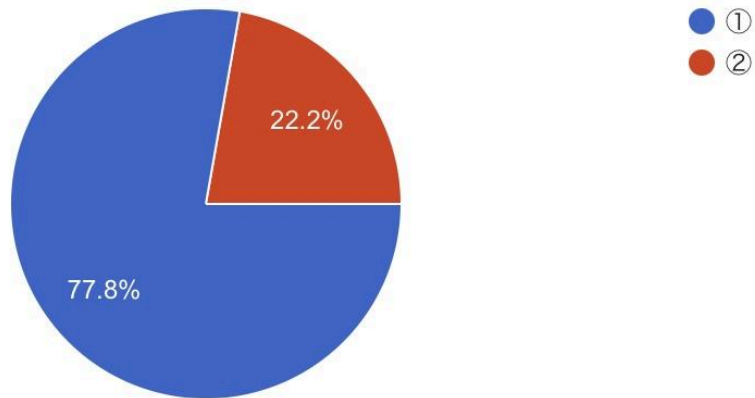
どちらの絵が映画の告知によりふさわしいと思いますか？

18 件の回答



どちらの絵がより購入したくなりますか？

18 件の回答



5 研究結果

全ての問いで人間が描いたイラストの方が良いと答えた人が多いという結果になった。

6 考察

人間は考えて絵を描ける

(例) 小説の表紙の場合・・・小説の内容が男子高校生達の友情で感動させるような内容だった場合、表紙に元気な2人を描くというよりは、すれちがう心の心情を読み取り、淡い色で複雑な表情を描く方が良い。



こういう思考をするのが得意なのが人間

AIはまだこれが出来ない。人間には「思考してお客様のニーズに答える能力」がある。

7 おわりに

これらの結果から私は、人間の「思考してお客様のニーズに応える能力」を大切に、絵の構成は人間が考え、着色や背景作成などはAIに任せるなどの、AIと人間が共存していく方法をこれからは考えていきたいと思った。

「ゲームのBGMがプレイに及ぼす影響」

芸術・スポーツ8班

【要旨】

この探究にあたり、私は、ゲームのBGMがプレイに及ぼす影響について調べた。研究方法は二つ、一つは類似した議題の論文を調べる、二つ目は自ら検証するというものである。検証の結果は有効なものとは言い難かったが、論文を調べた結果、影響の良し悪しに個人差はあるものの、少なからず影響はあるという結果が出た。

1 はじめに

私たちの日常の娯楽の一つであるゲームには基本的にBGMが付いている。ゲームによっては特定の場所、キャラクター、状況に応じて様々なBGMがつけられているものがあり、その中には名曲や作業用BGMとして親しまれているものもある。私はこれらのBGMが実際プレイヤーにどのような効果をもたらしているのかに関心を抱いたため、このようなテーマを設定した。

2 研究の目的

ゲームのBGMが実際にプレイヤーにもたらす効果、またはある作業中にBGMを流した際の効果について明らかにする。

3 仮説

BGMがあることによって、臨場感や独特のリズム感が生まれて集中力が向上し、プレイスキルや作業効率が向上する。

4 研究方法

- いくつかの類似した先行研究の論文を読み比べてその結果から考察する。
- BGMの有無でスコアやタイムが変わるのかどうか検証する。

5 研究結果

宝塚医療大学、寒川留衣氏、奥田祥司氏、松寄由莉氏らの『好みの音楽聴取が記憶課題の成績に及ぼす影響』という論文では、「音楽は集中力や意識付け、気持ちの雰囲気付けだけでなく、周囲の雑音を遮る効果がある」とされている。

好みの音楽の作業効率への影響に関しては、「作業前に自分のやる気が出る音楽を聴くとその後の作業効率、精度、パフォーマンスともに向上した」という報告がある。逆に「作業中に音楽を聴いた場合それが好みの音楽であろうと作業効率が悪くなった」という報告もある。また、「聴いた音楽のテンポが速いほど作業効率が悪くなる」傾向がある。

「普段から音楽を聴く習慣がある人は音楽を聴くことで作業効率が上がり、そういった習慣がない人は音楽を聴かない方が作業効率が上がった」という報告もある。

岸若夏氏の「音楽と集中力」という論文では、①邦楽を流しながら(歌詞あり)②クラシックをかけながら③音楽なしという3つの条件下で簡単なテストを解かせ、そのときの瞬きの回数を計測する、(瞬きが多ければ多いほど集中していないとする)といった検証が行われた。結果は以下の通りである。

引用元: 岸 若夏『音楽と集中力』

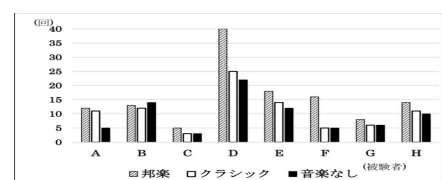


図1) 1分間のまばたきの数

この実験からは①の邦楽を流しながらという条件において瞬き回数が多い(集中できていない)ということが分

かる。

北星学園大学文学部の後藤靖宏氏の『ロールプレイングゲームのBGMの印象にゲーム操作は影響があるのか』という論文では、「BGMには、リラックス効果、覚醒効果、あるいはイメージ誘導効果がある」とされている。

レーシングゲームとBGMの関係について2001年に行われた実験では「ゲームの操作時にBGMがあることで、ラップ・タイムに影響を与えるだけでなく、ゲームそのものの印象にも作用する」ことが判明した。

自ら検証した結果、BGM有りの方がタイムもミスの回数も減ったが、微々たる差であるため、BGMでプレイスキルが向上すると断言することは難しい。

6 考察

ゲームやその他の作業におけるBGMは個人差はあるものの、少なからずその精度に影響を与える。また、有意味の歌詞がゲーム等のBGMに少ないのは歌詞がプレイを妨げる可能性があるからだと考えられる。

7 おわりに

ゲームのBGMについての論文だけに限定して調べるのは難しかったため、音楽を聴きながら何らかの作業をする場合での効率への影響ということを中心に調べた。結果、様々な視点から音楽、BGMがゲームやその他の作業に与える影響を考察することができた。ただ自分で検証した件に関しては有効な結果を得ることができなかったため、研究方法をもう少し改善する必要があるように感じた。

【参考文献】

宝塚医療大学 寒川 留衣 奥田 祥司 松寄 由莉

『好みの音楽聴取が記憶課題の成績に及ぼす影響』2023年

https://www.jcss.gr.jp/meetings/jcss2023/proceedings/pdf/JCSS2023_P2-038.pdf

岸 若夏 『音楽と集中力』

<https://kozu-osaka.jp/cms/wp-content/uploads/2020/03/921522025a0d2839661dd5b7a4b7f8c8.pdf>

北星学園大学文学部 後藤靖宏

『ロールプレイングゲームのBGMの印象にゲーム操作は影響があるのか』

2021年3月

<https://hokusei.repo.nii.ac.jp/record/2465/files/01-%E5%BE%8C%E8%97%A4%E9%9D%96%E5%AE%8F%E5%85%88%E7%94%9F.pdf>

昭和、平成、令和の曲で再生数が多い曲ほど歌詞が影響しているのか

芸術スポーツ9班

【要旨】

YouTube、ニコニコ動画、その他音楽サイトにて100万、1000万、1億と再生されている要素が歌調であるのかを検証するための研究である。アンケートの結果からは再生の多い曲に共通している要素に歌詞は少なくとも影響していると分かったが、他の要素の影響が強いと分かった。独自調査からは再生数の多い曲の歌詞には『人間性』を表現したものであると考察。今回の研究から更にテーマについて考えを深める必要があると感じた。

1 はじめに

この研究を始めることとなった動機は3つある。1つ目はYouTube、ニコニコ動画、その他音楽サイトで100万、1000万、1億と再生されている曲にはどのような要素が共通しているのか気になったからだ。2つ目は世代が変化することで音楽のジャンルが増えたり、作曲の形式が変化したりする中で歌詞の印象によって多くの人がその音楽を聴くか、聴かないかが決まるのではないかと予想した。最後は夏休み中の研究課題から音楽は表現力が必要と結果を出したため、その表現力である歌詞について掘り下げてみようと思ったからだ。

2 研究の目的

今回の研究の目的は、私が将来作詞作曲に関わる職業に就いたときに役立てるためである。また売れる曲に共通している要素とは何かを知り、自身の作詞や作曲の技術を向上させるための研究である。

3 仮説

今回の研究の仮説は再生回数が多い曲ほど歌詞が影響していると考えた。ここで『再生数が多い曲』は『売れる曲』と定義して扱うこととする。

4 研究方法

今回は3つの調査方法から結果を出した。

①アンケート調査

〈手順〉

1.昭和、平成、令和の曲を2曲ずつ用意する

＊用意する曲は全てj-popとする

＊用意した曲は各世代で売れた曲(5000万再生以上)と売れなかった曲(5000万再生未満)のものとする。

[今回用意した曲]

・タッチ 岩崎良美

・ロマンティックあげるよ 橋本潮

・lemon 米津玄師

・こいのうた GoGo!7188

・アイドル Yoasobi

・大好物 スピッツ

2.用意した曲をそれぞれ1回ずつ聴いてもらった後、穴埋め問題を解いてもらう

[解答例]

○○○かいじゅうの○○→さわけかいじゅうのうた

3.問題を解いた後全部解けた、解けなかった理由を解答してもらう

4.それぞれの世代の正答率を分析

＊正答率が50%を超えたものを仮説が正しいと定義する。

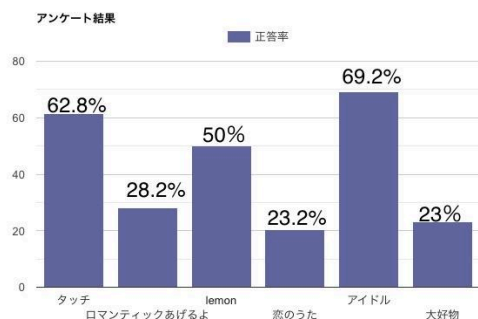
②文献調査

覚えやすい、共感を生みやすい歌詞について調べる

③独自調査

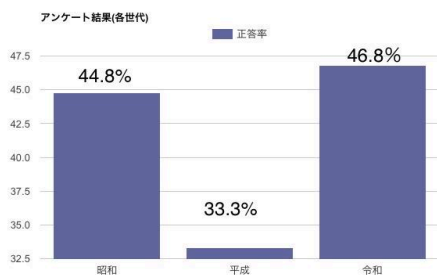
再生数が多い曲に共通している歌詞のジャンルについては調べる

5 研究結果



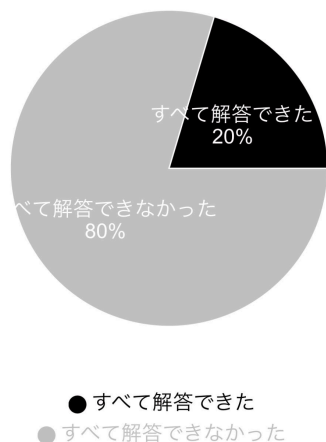
上のグラフはそれぞれの曲の穴埋め問題の正答率である。

グラフからもわかるように各世代の『売れた曲』の正答率が全て**50%**を超える結果と なった。ここから各世代ごとの正答率を分析する。



上のグラフは各世代ごとの曲の穴埋め問題の正答率である。

左から昭和は**44.8%**、平成は**33.3%**、令和は**46.8%**という結果になりどの世代も**50%**を超えなかった。このことから仮説とは異なる結果になった。



次にアンケートの問題の解答率について見てみると、問題を全て解くことができた人は**20.5%**、問題を全て解くことができなかった人は**79.5%**と約8割の人が回答できなかったと述べている。全て回答できた人の理由として、『曲を全部知っていた』、『歌詞を覚えようとして曲を聴いてアンケートに答えた』が挙げられた。また全て回答できなかった人の理由として、『歌詞で曲をあまり聴いたことがない』、『好みじゃない曲を聴くのに抵抗感があつた』が挙げられた。このことから再生数が多い曲に共通している要素に歌詞はあまり関係していないことが分かった。

次に文献調査からは歌詞はアーティスト固有のものと調べることができた。アーティストによって曲のジャンル分けが難しいとされており、中でも恋愛系や友情系の曲のジャンル分けが特に難しいと言

われている。その理由はアーティストによって歌詞の表現方法が異なるからだとされている。この歌詞に限らずに、メロディや作曲形式などの様々な表現方法の違いというのが売れる曲の秘訣であると結果を出すことができた。

最後の独自調査では売れる曲に共通している歌詞のジャンルは『人間性』だと結果を出すことができた。『人間性』とは歌詞にワンフレーズがあること、「君」や「あなた」などの二人称があることだと考えた。まずワンフレーズがあることで聴き手に感情移入をさせる効果があるのではないかと予想した。次に二人称があることで歌詞に書かれている人物と聴き手の人を重ねられることができると結果を出すことができた。

6 考察

今回の調査から、売れる曲の要素に歌詞は少なくとも影響していると考えられたが、結果から売れる曲の要素の大部分は歌詞以外にあると考える。考えられる要素としては曲全体の印象を作るリズム、曲のベースとなるコード進行(和音)、メロディ構成があると考ええる。

7 おわりに

今回の調査で培った知識や考察は将来の自分に役立つものになった。今回の調査から売れる曲に共通する要素は歌詞よりも和音やリズムが関係していると絞れたため次回からは和音とリズムの関係について調べていきたい。今後も曲についての探究を続け、充実した音楽との生活を享受したい。

【参考文献】

〈jstage〉 J-POP の歌詞はなぜ若者の共感を生むのか
増田ゆい

https://doi.org/10.20627/jsimconf.83.0_147

〈coconalaMAGAZINE〉心に響く歌詞の作り方

<https://x.gd/IL2zz>

参照日2024年12月18日

映画の背景音楽で作品に没頭させるために最も大切なものは曲が流れるタイミングなのか

芸術・スポーツ10班

【要旨】

ある映画を観て、曲中で使用されていた背景音楽に惹かれ、映画の背景音楽に興味を持ち、背景音楽が作品を盛り上げている要素を知りたいと考えた。そこで、映画を音楽の動きと照らし合わせながら10本鑑賞し、「タイミングよりも場面とその時に流れている音楽の魅力の噛み合いが最も大切」だと感じた。

1 はじめに

映画やドラマ、アニメなどの映像作品に伴う背景音楽は、雰囲気作りや観ている人の感情の動きのサポートなど、非常に重要な役割を担っている。映画「君の名は。」で使用されていた美しい音楽に惹かれたことをきっかけに、映画の背景音楽に興味を持った。そこで、実際に映画を鑑賞し、背景音楽の役割を実感することで、作品に没頭させる音楽の魅力を知ることができるのではないかと考えた。

2 研究の目的

映画音楽の役割を理解し、今後の作曲、作詞等の音楽活動に活かす

3 仮説

「君の名は。」を見た際は曲が流れるタイミングに惹かれたため、最も大切なものは流れるタイミングであると考えた。

4 研究方法

- ・インターネットで背景音楽がどのような役割を担っているか調べる。
- ・インターネットの情報を踏まえ、実際に背景音楽に着目しながら映画を10本鑑賞する。

君の名は。
天気の子
すずめの戸締り
SING
ハニーレモンソーダ
99.9-刑事専門弁護士-THE MOVIE
劇場版ハイキュー！！ゴミ捨て場の決戦
ちはやふる
なのに、千輝くんが甘すぎる。
夜が明けたら、一番に君に会いに行く

音楽と作品の内容の両方に意識を向けることは難しいと考えたため、一度観たことがある映画や、原作を読んでいてある程度内容を知っている映画を選んだ。また、実写の作品とアニメーション作品が半分ずつになるよう選んだ。

5 研究結果

流れるタイミングが大切な部分もあるが、タイミングよりも場面とその時に流れている音楽の魅力の噛み合いが最も大切だと感じた。(例えば、サビがその曲の中で一番場面にふさわしいとしたら、サビをどのタイミングで流すと魅力が増すのか考えられている。「君の名は。」では、三葉が瀧に手に書いてもらったメッセージを確認するシーンで、RADWINPSの「スパークル」のCメロ部分が流れる部分が印象的である。)

6 考察

映画全体を通して観ると、音楽の流れ始めの部分だけでなく、中盤や間奏など、曲の中でポイントになっている部分が異なっていることがわかった。このことから、場面の雰囲気や登場人物の気持ちの動きに合わせて音楽の入り方や流すタイミングを工夫し、観ている人が作品に没頭することをサポートしていると考えられる。

7 おわりに

映画の背景音楽には、単純な曲の良さ、場面に合った雰囲気の曲であるか、セリフだけで表すことのできない登場人物の気持ちを表しているかなど、さまざまな作品を盛り上げる要素が取り入れられている。必ず動きを伴う映像作品では、観ている人々が動きに夢中になっている時、耳に音楽が入ってくることによって、より作品に没頭することができる。つまり、場面に合った音楽の入れ方をする事は、背景音楽において非常に大切だと言える。

今後は音楽そのものの工夫に焦点を当てていきたいと考えている。映像作品に触れながら、背景音楽の魅力を味わっていきたい。

【参考文献】

(ウェブサイト)

株式会社アイスクライム『映画音楽の魅力と役割』

<https://ice-climb.com/column/20231216121650-969a64d9-9f08-46f6-aaco-eaf921909962#:~:text=%E6%98%A0%E7%94%BB%E3%81%AB%E3%81%8A%E3%81%91%E3%82%8B%E9%9F%B3%E6%A5%BD%E3%81%AF%E3%80%81%E7%94%BB%E9%9D%A2,%E3%81%AE%E5%BF%83%E3%82%92%E5%BC%95%E3%81%8D%E3%81%A4%E3%81%91%E3%81%BE%E3%81%99%E3%80%82>

参照日:2024年12月4日

景気の動向とヒット曲の曲調は関連しているのか

芸術・スポーツ11班

【要旨】

1 はじめに

これまで日本では多くの歌手がヒット曲を生み出し、世の中に影響を与えてきた。そのヒット曲たちが、それぞれの時代の雰囲気を作ってきたと言っても過言ではないだろう。しかし、逆に世の中の状況がヒット曲の曲調に影響を与えている可能性はあるのだろうか。そこで私は、ヒット曲の曲調と社会状況(ここでは経済成長率)の関連性を調べる。

2 研究の目的

現在と過去のヒット曲を聴き比べた時に、曲の雰囲気やテンポが全く異なっており、それは社会状況の変化と関係しているのか気になったので、その中でも経済状況に注目して関連性があるのか明らかにする。

3 仮説

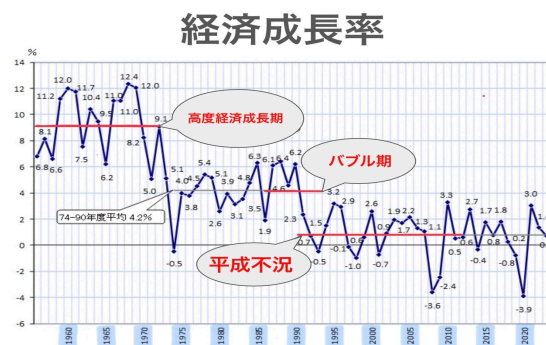
好景気だったバブル期では、元気で明るい曲が多く、不況だった平成では割と落ち着いた曲が多いと感じるので景気の動向とヒット曲の曲調は関連していると考える。

4 研究方法

- ①日本の経済成長率をネットや文献を使って調べる
- ②各年代のヒット曲を調べる(日本レコード大賞を参考、5年ずつ)
- ③調べた曲を実際に聴いて歌詞の内容や雰囲気を確認する
- ④経済成長率と流行曲を比べて関連性を調べる

5 研究結果

高度経済成長期	1960 誰よりも君を愛す (松尾和子)	愛、大人の雰囲気、 情熱
	1965 柔 (美空ひばり)	勝負感、未来を期待
	1970 今日でお別れ (菅原洋一)	別れの悲しみ、切ない
	1975 シクラメンのかほり (布施明)	妻への愛
バブル期	1980 雨の慕情 (八代亜紀)	失恋、雨と恋の美しさ
	1985 ミ・アモーレ (中森明菜)	恋、愛の強い情熱
	1990 恋煩い (堀内孝雄) おどるポンポコリン (B.B.クィーンズ)	恋:落ち着き、別れ お:元気いっぱい、 大人も 子供も
	1995 Overnight Sensation ~時代はあなたに委ねてる~ (trf)	明るくポップ、リズムにのれる
平成不況	2000 TSUNAMI (サザンオールスターズ)	失恋の切なさ
	2005 butterfly (倅田来未)	結婚のサプライズ
	2010 I wish for you (EXILE)	願い、応援
	2015 Unfair World (三代目 J Soul Brothers from EXILE TRIBE)	切なさ、悔しさ、悲しみ
	2020 炎 (LISA)	勇気、希望



ヒット曲一覧(表1)

経済成長率(グラフ1)

表1、グラフ1を照らし合わせると、

- ・好景気の期間では短調で落ち着いた曲が多くて、不景気の期間では明るく華やかでリズムに乗れる曲が多かった。
- ・歌詞を見てみると、好景気の期間は深い情熱や愛・別れの寂しさを歌った曲が多く、不景気の時は勇気づけられる内容など前向きな曲が多い傾向だった。

6 考察

好景気の期間は落ち着いた曲が流行った。それは人々の生活に余裕が出てきたことで、元気な曲よりもゆったりとして落ち着くことのできる曲を求め、日々の疲れを癒やそうとしたからだと考ええる。

また不景気の期間に明るくポップな曲が流行った。それは生活が苦しくなって世間が暗くなってゆく中で、少しでも自分たちの気持ちを明るく保って勇気づけるためだと考える。

7 おわりに

自分の立てていた予想とは異なっていたが、好景気の時期は落ち着いた曲が流行り、不景気の時期は明るい曲が流行ることが分かったので、景気の動向とヒット曲の曲調は関連していると考えられる。

今回調べたヒット曲は5年ごとだったので、より細かく調べてさらに正確な結果を出したいと思った。また、「経済」の他にもヒット曲に影響を与えているものはあるのか気になった。

【参考文献】

(1)TBSテレビ 「輝く！日本レコード大賞」歴代受賞者一覧 2024年12月30日

<https://www.tbs.co.jp/recordaward/winner/>

(2)社会実情データ図録 経済成長率の推移

<https://honkawa2.sakura.ne.jp/4400.html>

参照日：2024年 8月 24日

「踊ることへの羞恥心は外的要因によるものか」

芸術・スポーツ12班

【要旨】

ダンスを人前で踊ることに羞恥心や苦手意識を持つ人は少なからずいると考える。その羞恥心や苦手意識は周りの視線などの外的要因なのか、自分のメンタルの内的要因なのかが気になり今回このテーマを設定した。外的要因ではないかという仮説を立て研究をし、その要因は外的要因ではなく内的要因、自信不足だという結果になった。

1 はじめに

近年文化祭のクラスパフォーマンスなどでもダンスを踊る機会が増えた。しかし、最初の方はみんながみんなやる気であることは少ないのではないかと考える。そういった時、「やりたくないな」「恥ずかしい」といった感情があると考え。そしてそれはどこからきているのかが気になったため今回のテーマを設定した。

2 研究の目的

羞恥心の原因を探りその原因から克服方法を考え、自他共にダンスを楽しめる社会を目指す。

3 仮説

ダンスを人前で踊る羞恥心は外的要因(他人に見られている状態)である。

4 研究方法

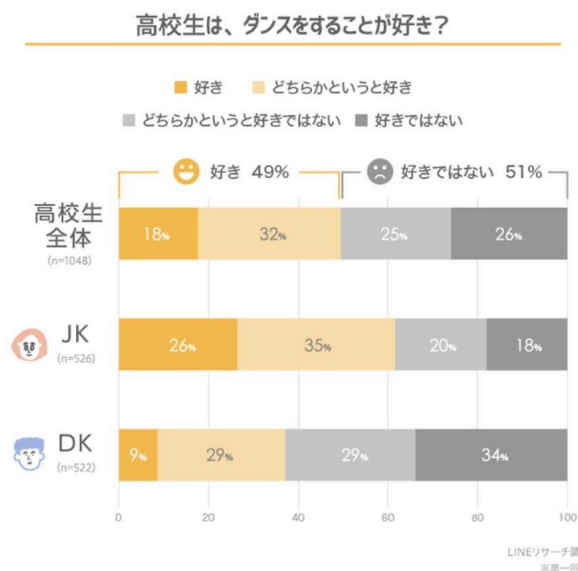
羞恥心はどこからくるのか、他に要因はあるのかをWebページから調査し、専門学生に話を聞く(SNSを通じて話を伺った)。

5 研究結果

まず、今回の探求においてダンスとは音楽にのってできる全身運動を指す。

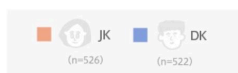
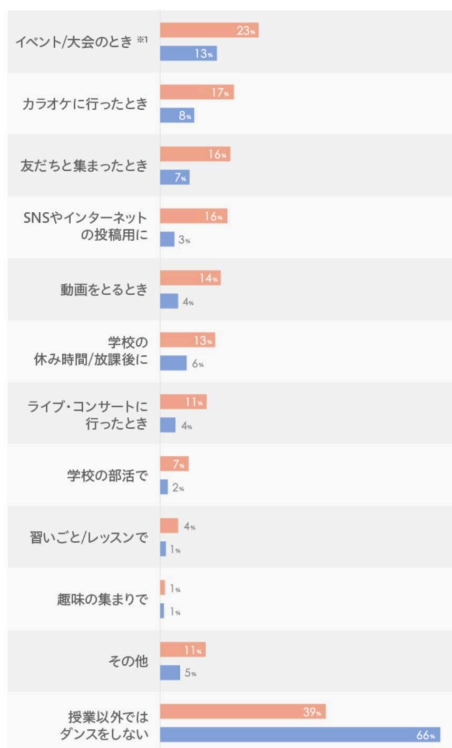
〈社会におけるダンスの役割〉

社会においてダンスは、娯楽の一種であり自分の感情を全身を使ってできる表現方法である。そして、先ほどの文化祭のダンスパフォーマンスは健康的になるだけでなく、チームのみんなと行うことでチームの結束力をたかめることができる。また、エンターテインメントとして人々に好まれ舞台やダンス教室など経済的にも良い影響をもたらしている。ダンスは、音楽を通してコミュニケーションを取れる最高のツールである。



2. JKがダンスをするのは、文化祭などの「イベント/大会」をはじめ、「カラオケ」や「友だちと集まったとき」

高校生は、どんなときにダンスをしている？



LINEリサーチ調べ
※学校の授業を除く
※複数回答/JK除く
※1 文化祭、ダンスイベントなど

高校生は、ダンスに対してどんなイメージを持ってる？

【男女別】TOP10



LINEリサーチ調べ
※複数回答

資料3 高校生は、ダンスに対してどんなイメージを持っている？ 『LINEリサーチ』から引用

どんなときにダンスをしている？

資料2 高校生は、
『LINEリサーチ』から引用

上記のアンケート結果から、少なからず苦手意識が存在することが分かる。
また、男子高校生層は女子高生層よりもダンスに対しマイナスなイメージが多いことが分かる。

また、今回ダンス科の専門学生に話を伺った。

Q.「ダンスを踊るとき、恥ずかしいと思ったことがあるか。」という質問に対し、
「ある。特に始めたての頃。間違ったり、ニュアンスが違って浮いていたりした時」

Q.「思ったことがある場合、それをどうやって克服したか・自信に繋がったか」

「とにかく反復練習をして、鏡を外し踊ったり動画を撮って確認したりする。毎回の振り入れでも自分で「もう絶対に大丈夫！」という自信をつけています！！自信の有無だけで可動域や表情の幅が大きく広がる！」

と回答をいただいた。

6 考察

立派な練習生でも、やはり最初は羞恥心を感じる。が、練習をすることでそれを自信に変えてきた。



最初は自信のない状態(内的要因)でも、練習することでその羞恥心は解消することができる。ただ、現在ダンスを気軽に練習できる場所(→ダンススタジオやダンス教室)が少ない。

そういった気軽に練習できる場所を増やすと共に、少ないのが現状なので、そういった場所(ダンス教室など)に自ら行く勇気を持つことが必要である。

他の要因として、ジェンダーバイアス(ダンスを習う男女比=3:7)があると考ええる。

資料2からも、女性よりも男性のほうが「授業以外ではダンスをしない」という項目の割合が高いことが分かる。

7 おわり

今回の探究では、ダンスを踊るのに羞恥心を感じるのは外的要因ではなく内的要因という結果になった。さらに、経験のない、または少ない人でも羞恥心を持たない人もいるということが分かったので、その違いも今後の課題として探究したい。

これから、いただいたアドバイスを実践し今回研究したものを活かしていきたいと思います。

【参考文献】

(Webサイト)

LINEリサーチ

「高校生はダンスが好き？どんなときにダンスをする？」(参照日:9月11日)

<https://lineresearch-platform.blog.jp/archives/38901147.htmlblog.jp>

リディアダンスアカデミー

「ダンスの習い事を男の子がするメリットとは？具体的に解説します」(参照日:9月11日)

<https://re-dia.jp/column/boys-merit/>

(インタビュー)

Nさん SSM令和6年度卒業生 パフォーミングアーツ科テーマパークダンサー専攻

体育座りに代わる座り方はあるのか

芸術・スポーツ13班

【要旨】

私たちは体育座りが体に多くの負担がかかることを知り、なぜ全国的に広まり、使用されているか疑問に感じ、研究した。そこで私たちは現在使用されている座り方(体育座り 正座、あぐらe t c ...)だと失礼ではない + 体に負担がかからないことの両立が難しいという仮説を立てた。アンケートの結果としては楽(食担がかからない)だと感じる割合が増えると失礼だと感じる割合も増えるという結果になった。

1 はじめに

このテーマで研究をしようと思った理由としては、体育座りは腰や内臓などに負担がかかってしまうと知り、その座り方が全国の学校に広まり、使用されていることに疑問を感じたからです。そこで私たちは体育座りの他にあぐらや正座、長座についてアンケートをとり比較することで、なぜここまで体育座りが使われているのか明らかになるのではないかと考えた。

2 研究の目的

体育座りに代わる新しい座り方を見つけ、その座り方を石巻好文館高校の集会でできるようにしてもらうこと。

3 仮説

正座やあぐら、長座、体育座りなどの全国各地の学校で使われている座り方だと「失礼じゃない」と「体に負担がかからない」が両立することは難しいと考える。

4 研究方法

- ・J-STAGE等で論文検索をする
- ・好文館の生徒に体育座りやあぐらなどへの印象を問うアンケートを実施

5 研究結果

好文館の現三年生が二年生だったときにアンケートで体育座り、あぐら、正座、長座の4つの座り方について「楽だと感じるかどうか」と「失礼だと感じるかどうか」の2点を質問し、その結果をグラフでまとめた。

アンケート結果 108件の回答

Q 体育座りは楽だと感じますか

A 感じる・少し感じる:18人 どちらとも思わない:21人 感じない・あまり感じない:69人

Q 体育座りは失礼だと感じますか

A 感じる・やや感じる:14人 どちらとも思わない:17人 感じない・あまり感じない:77人

Q あぐらは楽だと感じますか

A 感じる・やや感じる:85人 どちらとも思わない:11人 感じない・あまり感じない:12

Q あぐらは失礼だと感じますか

A 感じる・少し感じる:59人 どちらとも思わない:32人 感じない・あまり感じない:17人

Q 正座は楽だと感じますか

A 感じる・やや感じる:70人 どちらとも思わない:19人 感じない・あまり感じない:19人

Q 正座は失礼だと感じますか

A 感じる・少し感じる:5人 どちらとも思わない:1人 感じない・あまり感じない:102人

Q 長座は楽だと思いますか

A 感じる・やや感じる:89人 どちらとも思わない:5人 感じない・あまり感じない:14人

Q 長座は失礼だと思いますか

感じる・やや感じる:72人 どちらとも思わない:20人 感じない・あまり感じない:16人

論文検索サイトのJ-STAGEにて、増田 一太氏、塩澤 成弘氏、大友 智氏が体育座りとあぐらについて取り上げていた「座位姿勢の身体的・精神的負荷の調査」という論文を見つけたのでその内容を取り上げる。この論文は、「18歳から20歳の医療系専門学生96名に各種座り方を20分間行い、その間に生じる自覚的な身体及び精神的な負荷の種類と程度の調査」が述べてあった。その中から以下のことを抜粋する。

- ①体育座りが精神的負荷指数や実験を最後まで実施できなかったリタイア率が最も高い姿勢であった。
- ②あぐらは精神的負荷指数やリタイア率は低く、床での座位姿勢の中で最も身体的・精神的負荷の少ない姿勢である。

6 考察

研究結果から楽だと感じるグラフの割合が大きいと失礼だと感じるグラフの割合も大きくなっている。ゆえに、楽な座り方と失礼な座り方は比例関係と考¹⁸えられる。また、楽な座り方と失礼な座り方が比例関係のことから、好文館の集会で体育座り以外の座り方ができるようにしてもらうことは難しいと考えた。しかし、先生方の考え次第で今後、体育座りに変わる座り方が日常的に使える可能性がある。

7 おわりに

体育座りに代わる新しい座り方を見つけようとしたが、結局元々ある座り方でいいのではないかと考えたので、現在使用している座り方を考えた方々はすごいなと考えた。今回は生徒だけのアンケートを行ったが、前で話している先生方にもアンケートを行い、生徒と先生の回答がどのような意見が一致していて、異なるのかを比較し、両者が納得するような座り方を調べ、実際に使えるようにしたい。

【参考文献】

J-STAGE「座位姿勢の身体的・精神的負荷の調査」の論文

https://doi.org/10.20693/jspehssconf.73.0_568