

マイナースポーツのメジャー化について

2013/1

慶應義塾大学商学部

濱岡豊研究会 10期生

小林 拓矢

【要約】

マイナースポーツが競技者人口を増加させるにはどうすればよいのか。先行研究、事例研究を行った結果、人々に認識され、競技者が増加した状態がメジャー化した状態であると分かった。そこからどのように競技者を増加させるかを、6つの競技者特性と4つの種目特性を定め、分析した。結論として、人々に見られるスポーツは、実際に参加されることが多いと分かった。更に、安全性や必要経費、種目のルールの分かりやすさを、人々が求めていることが分かった。

【キーワード】

観戦意欲、参加意欲、スポーツ

How to Promote Minor Sports

Jan, 2013

Keio University

Takuya Kobayashi

【Abstract】

What should a minor sport do for making it increase contestant population? As a result of performing a previous work and a case study, it has been recognized by people and the state where contestants increased in number understood that it was in the state made major. The six contestant characteristics and the four item characteristics were defined, and it was analyzed how a contestant would be made to increase from there. The sport seen by people was understood actually participating in many cases and in conclusion. Furthermore, it turned out that people are asking for the intelligibility of the rule of safety, necessary expenses.

【keywords】

Watching-a-game volition, participating volition, sport

目次

1. はじめに
2. 事例研究
 - 2.1 事例研究の目的
 - 2.2 フットサルの事例
 - 2.3 アメリカンフットボールの事例
 - 2.4 ラクロス事例
 - 2.5 事例研究のまとめ
3. 先行研究
 - 3.1 先行研究の目的
 - 3.2 メディアが作り出すメジャースポーツとマイナースポーツ
 - 3.3 マイナースポーツの競技者を増やす方策の一考察
 - 3.4 プロスポーツの観戦動機に関する研究
 - 3.5 フットサル普及の現状と展望
 - 3.6 アメリカンフットボールの普及について
 - 3.7 運動参加タイプとその特性
 - 3.8 先行研究のまとめ
4. 仮説設定
 - 4.1 仮説設定について
 - 4.2 それぞれの仮説の説明
 - 4.3 仮説のまとめ
5. 単純集計
 - 5.1 調査票の作成
 - 5.2 調査概要
 - 5.3 単純集計
6. 仮説検定
 - 6.1 分析について
 - 6.2 因子分析
 - 6.3 クロンバック係数
 - 6.4 回帰分析結果
 - 6.5 コンジョイント分析
 - 6.6 二項ロジスティック定理

6.7 分析結果まとめ

7. 考察

7.1 仮説の検定についての考察

7.2 スポーツの競技者の傾向分析

7.3 考察まとめ

8. 最後に

8.1 実務へのインプリケーション

8.2 今後の展望

8.3 最後に

参考文献

付属資料

1はじめに

世界中には様々なスポーツが存在しており、昔から愛され続けているスポーツ、近年になり人気が増してきているスポーツ、多くの人が知らないような隠れたスポーツ。現代では、多くの人に知られ、人気があるスポーツを総称してメジャースポーツ。一方で人々にあまり知られていないスポーツをマイナースポーツと呼ぶ。競技者人口もスポーツ毎によって大きく異なる。

本論文はどのような人々がどういった動機でスポーツの参加や観戦に至るのか、について先行研究から作り出したアンケートを用いる事で導き出そうとするものである。また実際に人々はどのようなスポーツならば参加してみたいと思うのかという部分についても考察していく。

また、田島(2008)によると、マイナースポーツがメジャー化するとは、「競技者人口が増え、メディア等に取り上げられるようになる事を言う」という文章から、本論文でも、メジャー化は競技者人口が増加した状態の事を述べる。

2 事例研究

2.1 事例研究の目的

事例研究を行う事で、存在するマイナースポーツの現状を知り、またそのスポーツはどのような発展を遂げてきたのか、現在の状況からどのような状況へ変わっていくのかを知ることで他のスポーツへも生かせる特徴があるのではないか。そういった事を導き出すとともに考察をまとめる事とした。

2.2 事例1 フットサルの事例

1) 概要

フットサルとは、1チーム5名以下の選手からなる2チームがサッカーボールを用いて、主に屋内で行うサッカーに似た競技のこと。サッカーの4分の1程度のサイズのピッチで競技されるため大きなスペースが必要なく、試合時間も前後半20分と短いことから、気軽にプレイできるスポーツとして人気が高い。そのほか、11人制サッカーと異なる点としては、使用するボールがひと回り小さく弾みにくいものであることや、交代が自由に行えること、スライディングタックルが禁止されていることなどが挙げられる。また、試合中にタイムアウトをとることも可能である。

2) データと考察

上述した通り、フットサルは基本的にはサッカーと同じルールであるが、必要な人数が少ない点や、コートが狭い点、更に試合時間が短い点など、初心者にとっては参入しやすい競技となっている。公益財団法人日本生産性本部余暇創研がまとめた「レジャー白書2011」の調査によると、フットサルの競技人口が370万人となり、3年前の調査から32.1%増加したことが分かった。競技人口＝参加人口とは「ある余暇活動を1年間に1回以上行った人口」と定めている。また下図から、フットサルを扱う施設数の増加していること、フットサルの競技者人口が増加していることなどもうかがい知れる。



図2-1

年度	日本	増加数	東京	増加数
2003年度	95,287人	98,219	18,881人 (C 5.12%)	3,241
2004年度	101,250人	99,343	5,045人 (C 4.98%)	3,307
2005年度	120,394人	99,794	6,659人 (C 5.93%)	4,780
2006年度	124,017人	99,109	9,270人 (C 5.90%)	4,200
2007年度	127,049人	97,881	9,569人 (C 5.41%)	4,490

※登録年単位、4月～翌年3月まで

図2-2

また、フットサルのコンセプトとして、「いつでも、どこでも、だれでも」という事を掲げており、フットサルの本家ともいえるサッカーが、競技性の高い種目であるのに対して、普及性の高いスポーツであると言えるであろう。その影響もあり、女性の参加率がとても

高いスポーツでもある。



図 2-3 Fリーグ ページ

出所 (<http://www.fleague.jp/main/>)



図 2-4 女性フットサルコミュニティサイト 出所 (<http://girls-futsal.com/>)

2.3 事例2 アメリカンフットボールの事例

1) 概要

アメリカンフットボールとは楕円体を用いて戦う球技であり、得点を競い合うスポーツである。ゲームの目的は、ボールを相手陣内のエンドゾーンに向けて前進させ、得点することである。ボールを前進させるには、主にボールを持って走る方法（ランプレー）と、味方にパスを投げる方法（パスプレー）がある。また、元々はラグビーやサッカーを根源として出来たスポーツであり、ルールを独自に改変し、アメリカで作られたフットボールであることからアメリカンフットボールと呼ばれている。ラグビー同様に激しいコンタクトプレーがあり、ケガの危険性を抑えるための防具を身に着ける事が義務付けられている。

作られた当初は防具がなく、死亡事故なども相次いでいた。一方でルールは分かりやすく、スポーツを見る人にとっては分かりやすいルールと設定されている。

2) データと考察

当時元々人気の高かったフットボールからの発展したスポーツという事や、分かりやすいルールといった点から、人々に愛されるスポーツとなり、今でもアメリカでは大人気のスポーツとなっている。一方で日本での競技者人口少なく、また増加率も微増であり、国内では人気があるスポーツとは言えないだろう。

日本アメリカンフットボール競技人口の推移

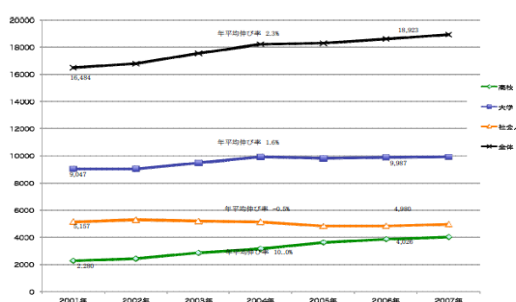


図 2-5

アメリカの世論調査

順位	最も好きなスポーツ	割合
1	プロアメリカンフットボール	36%
2	野球	13%
2	大学アメリカンフットボール	13%
4	ミーティング	6%
5	男子プロバスケットボール	5%

出典: ハリス・インタラクティブ (2012年1月)^[1]

図 2-6

実は、日本の世界ランクは現在 3 位で、ワールドカップの成績も、優勝 2 回、準優勝 1 回との好成績を残している。しかしながらこの事実を知っている日本人がどのくらいいるのか、またアメリカンフットボールを知っている日本人がどの程度いるのかという事となると、話は変わってしまうだろう。日本で開催されている社会人のトップリーグ、Xリーグへの参入チームも増えてきていることから、日本のアメリカンフットボール産業が賑やかになっていることは間違いない。

日本アメリカンフットボール協会 出所 (<http://www.americanfootball.jp/main/>)

2.4 事例3 ラクロスの事例

1) 概要

クロスと呼ばれる先に網の付いたスティックを用いて、直径6cm・重さ150gの硬質ゴム製のボールを奪い合い、相手陣のゴールに入れることで得点を競う。元々ラクロスはインディアンが行っていた儀式にあやかり始まったスポーツである。また、この種目は男子と女子でルールや装備が異なっていたりと、それぞれの身体的特徴に基づき種目の特性を合わせていると言える。女子ラクロスは、フィールド上にプレーヤーが12人存在し、ユニフォームは軽装。比較的接触プレイはなく、安全な種目であるとえる一方で、男子のラクロスはプレーヤーが10人、ユニフォームの下には防具を着、接触プレイを活用することで相手からボールを奪取するプレイまで見られる。

2) データと考察

日本では、1986年に慶應義塾大学の男子学生（日本ラクロス協会の早川、大久保ら）が日本で最初にラクロスチームを結成する。その後、大学生の流行としてマスコミ等に取り上げられると、わずか数年間でその名は爆発的に周知され、一時は「女子大生のファッションアイテム」化したこともあった。世界ではプロリーグも少しだが存在し、マイナースポーツながらも発展を遂げてきているスポーツと言える。しかしながら子供向けに接触の少ないソフトラクロスという種目も増えてきていることから、ルールが定着化していない事が挙げられ、それも広まらない一つの理由であるのかもしれない。しかしながら日本で本格的に競技化されてきて間もないにもかかわらず、競技者人口が約2万5千人まで来たことはなかなかの事実である。これはメディアに取り上げられたことや、女子ラクロスのユニフォームがかわいいなどといった事から競技者が増えたと推測される。

The screenshot shows the official website of the Japan Lacrosse Association (JLA). The header includes the JLA logo, the text '日本ラクロス協会 公式サイト「.Relax」', and 'Japan Lacrosse Association'. Below the header is a navigation menu with links for 'トップ', '行事日程', '日本代表', '国際試合', '全国大会', 'フィールドレポート', and 'ラクロスリンク'. The main content area features a large banner for the '第4回全日本ラクロス大学選手権大会' (4th All Japan Lacrosse University Championship) with various action shots of players. Below the banner, there are sections for 'お知らせ' (Notice) and 'ピックアップ' (Pickup). The 'お知らせ' section contains a notice about the championship results and a link to the championship page. The 'ピックアップ' section features a highlighted link for '東日本大震災に関して' (Regarding the Great East Japan Earthquake).

図2-7 日本ラクロス協会 出所 (<http://www.lacrosse.gr.jp/>)



図 2-8 ラクロスコミュニティサイト 出所 (<http://www.mylacrosse.jp/>)

2.5 事例研究のまとめ

ここまで、フットサル、アメリカンフットボール、ラクロスとスポーツを見てきたが、それぞれのスポーツがそれぞれ特徴を持ち、どのように活性化や競技者を増加させてきたのかという事が分かってきた。スポーツを手軽にできることにより親しんでもらおうとする取り組み。スポーツのルールを視聴者に見やすくすることで、多くの観戦者を呼び込み、大衆に人気となったスポーツ。プレイする人に合わせたルールが作られ、また、見た目などにこだわることで競技者を増やしてきたスポーツ。このようにスポーツの競技者人口の増加には様々な要因が存在していることが分かる。それらの要因を考えつつも、先行研究を調べ、照らし合わせていく事で、仮説を立てて研究を進めていきたいと考える。

3 先行研究

3.1 先行研究の目的

先章の事例研究により、実際に競技者が増加した一例を見てきた。しかしながらそれ以外にも競技者や観戦者を増加させる要因があるのではないかと推測した。人の心の変化や周囲の環境が与えるものによってその人がスポーツに参加したいと思ったり、思わなかったりするのではないかと考え、その要因を探るべく先行研究を行った。

3.2 メディアが作り出すメジャースポーツとマイナースポーツ

杉本(1995)によるとメディアが作り出すプロのイメージにより、スポーツがマイナーとメジャーに2分される。とある。同じ空間にいる他者を観客（オーディエンス）とし、自己呈示する演技（パフォーマンス）を通して、自分が他者（観客）に与える印象を演出しようとする。プロアスリートとアマアスリートには違いがあり、プロは客を満足させるため、一方でアマは自分の満足のために種目を行うとある。

また杉本によると、人々は行動を起こすとき、何をするのかという目標を決める。このときの目標を「価値」、選択基準を「価値観」とよぶ。つまり、スポーツをする（行為）、プロになる（目標）、お金を稼ぎたいから、有名になりたいから（選択基準）ということである。選択基準は3つに分類することができ、

1. 有用基準 自分の目標を達成するための最も有効な手段
2. 原則基準 自分の生き様として合っているのか
3. 共感基準 他者に受け入れてもらえるか

となる。

メディアが放映したいと思う種目はプロアスリートが行うような、オーディエンスに魅せるための種目であると考えられる。

3.3 マイナースポーツの競技者を増やす方策の一考察

田島俊信(2008)によると、競技発展の条件として、指導制度の確保、施設設備の確保が挙げられる。そのスポーツを正しく理解している人がいて、なおかつ場所や道具といった条件が揃っていなければ競技が継続して行われることはないだろう。

また、スーパースターの存在がメディアの目を引き付ける。とある。実際今年開催されたロンドンオリンピック等では、体操の内川選手やレスリングの吉田選手等といった、金メダルを期待される選手の種目は必ずと言ってよいほど放映されていた。それに加えてスーパースターの存在は、観戦意欲としてアイドル的存在にも置き換えられるのではないかと考える。事実先章のラクロスのようにかわいい、綺麗などといった因子で観客が増えたり、メディアが取り上げたりすることは多い。

3.4 プロスポーツの観戦動機に関する研究

松岡 宏高，藤本 淳也，James Jeffrey(2002)によると、スポーツの観戦動機には10個の構成要素があるという。下にまとめる。

表 動機の構成要素 定義

達成 (Achievement)	チームの勝利や成功と自分を結びつけて、達成感を得る。
美的 (Aesthetic)	競技のプレイが持つ美しさ、華麗さ、素晴らしさを観る。
ドラマ (Drama)	予測できないドラマチックな試合展開を観ることによって、興奮や緊張感を楽しむ。
逃避 (Escape)	日常生活から逃避し、さまざまなことを一時的に忘れる。
知識 (Knowledge)	競技の技術を学んだり、知識を深めたりする。
技能レベル (Skills)	選手の技能レベルの高いプレイを観て楽しむ。
交流 (Social Interaction)	スポーツ観戦を通して、友人・知人や恋人と楽しく過ごすことができる。
所属 (Team Affiliation)	自分がチームの一員であるかのように感じる。
家族 (Family)	スポーツ観戦を通して、家族で楽しく過ごすことができる。
エンタテインメント (Entertainment)	スポーツ観戦をエンタテインメント (娯楽) として単純に楽しむ。

出所) スポーツの観戦動機の構成要素(松岡ら, 2002)

図3-1

3.5 フットサル普及の現状と展望

古本智大(2010)はサッカーよりも小さいスペース、少ない競技人数、フェアにプレイ出来る競技規則のものという点からフットサルは競技者人口を増やしたと推測している。また、フットサルプレイヤーのサッカー競技経験者については約90%であるが、女性だけで見ると経験者は29.5%となることから、新規の競技者として女性を多く取り入れたことが最もよかったと考えられる。そのなかでも自分たちで作った、仲間に誘われて始めた、という人が80%を超えている。フットサルを行う目的としては、遊び感覚でやっている、健康維持のため、という意見が多い。

3.6 アメリカンフットボールの普及について

田中大輔(2010)によると、にわかファンをうみだすことが、人気度の増加につながり、また観戦者の増加にもつながると言う。彼はまた、低年齢時に行ったスポーツはつづけられる事が多いという事を唱えている。更にスター選手の登場や、子供向き番組へのスポーツの進出などでマイナースポーツへの認知度が高まる。つまりメディアの進出先としては低年齢層が多く見る先へ進出することで、幼いうちから競技者、観戦者を確保しておき、最終的には競技者の増加にもつながると思われる。実際に今年開催されたロンドンオリンピックのベスト4入りを果たしたメンバーは、その多くがJリーグ開幕時期に生まれたメンバーで、サッカーのメディアの露出によりその道を志したものが多いと思われる。

3.7 運動参加タイプとその特性

橋本公雄(2002)によると、運動への参加タイプとして6つのタイプを設けた。

「スポーツ競技型」	①スポーツ大会で勝利することを目的として、技をみがき、練習やトレーニングを行うタイプ
「レクリエーション型」	②スポーツすること自体を楽しみ、親睦を目的としてスポーツを行うタイプ
「健康維持増進型」	③健康の維持・増進することを目的として、運動・スポーツ活動を行うタイプ
「ストレス解消・ 気晴らし型」	④気分転換や気晴らし程度に運動を行うタイプ
「運動不足型」	⑤運動が少なく運動不足を感じているタイプ
「非運動型」	⑥まったく運動・スポーツ活動をしないタイプ

図3-2

橋本は、論文内でアンケートを行っており、男性はレクリエーション型、ストレス解消型が最も多くなり、女性は非運動型タイプが多くなるという結果になったと言う。

3.8 先行研究のまとめ

研究者	内容
杉本	メディアのイメージで、メジャーとマイナーが分けられる。人々は行動を起こすとき、何をするのかという目標を決める。
田島	スーパースターの存在がメディアの目を引き付ける。競技発展の条件として、指導制度の確保、施設設備の確保が挙げられる。
松岡, 藤本, James	スポーツの観戦動機には10個の構成要素がある。
古本	フットサルの発展は、理解しやすいルール、少ない人数、遊び感覚でできるという事
田中	スター選手の存在、子供番組などでの取り上げで、認知度が増える。
橋本	運動への参加として、6つのタイプを設けた。

図3-3

4 仮説設定

4.1 仮説設定について

本論文では総計11個の仮説を設定している。それぞれ10個のスポーツ参加意欲との相関、3つの観戦意欲との相関、そして観戦意欲と参加意欲に関する相関を問う仮説である。3つの観戦意欲に関する仮説の因子は、参加意欲の因子とも同じであるため、説明変数の数は全てで10個という事となる。また、ここで定義する参加とはそのスポーツに興味を沸かし、1度でも良いのでやってみたという段階へたどり着いた状態。また観戦とは、メディアでも、現地でも関係なく、そのスポーツを視聴している状態の事を言う。また、仮説の中のそれぞれの定義についても説明していきたい。

4.2 それぞれの仮説の説明

1) 個人の特性についての仮説

H1. スター選手へのロイヤルティと観戦、参加意欲には正の相関がある。

H1に関しては田島(2008)の先行研究から、スター選手の存在や活躍により、メディアがその競技を放送するようになる。そしてその結果としてそのメディアを多くの人が見るようになり観戦、参加へ繋がるのではないかという事で仮説を設定した。そこからそのスター選手の在り方として、誠実な人であるのか、実力があるのか、見た目によるものなのか、尊敬に値するのか、といった部分から以上の仮説を設定した。

H2. ミーハーの度の高さと観戦、参加意欲には正の相関がある。

H2に関しては、田中(2010)のわかファンほど、観戦や参加をすることが多いといった研究から、流行や話題について行きたいという意欲やそれを主張して行きたいといったミーハー的な要素を持つ人程観戦、参加へ繋がるのではないかという事で仮説を設定した。

H3. 興奮欲求と観戦、参加意欲には正の相関がある。

H3に関しては松岡 宏高, 藤本 淳也, James Jeffrey の論文からドラマや美的、技能レベルといった要素が観戦の動機へとつながることが分かった。この要素をまとめ、興奮欲求因子と名付けた。自分から積極的にドラマティックや美的、技能レベルといった、興奮を求める人なのであれば、自ずと観戦と参加への意欲が高まるのではないかと考え H3 の仮説を設定した。

H4. エンターテインメント披露欲と参加意欲には正の相関がある。

H4に関しては、杉本(1995)の論文から、メジャースポーツの多くがプロにより行われるものであり、そのプロはオーディエンスのためにパフォーマンスをしているという事が述べられていた。つまりは、スポーツに参加する人の中には、自分の活躍する姿や、磨いて

きた技を多くの人に見てもらいたいという人もいるのではないのか、という事からこの仮説を設定した。

H5. 許容時間の多さと参加意欲には正の相関がある。

H5 に関しては、古本(2010)等の論文から、スポーツも一つの息抜きであり、自由時間であれば行われたいことなどであり、時間を許容できる人でなければそもそも自分の自由な時間をスポーツではなく、別の事に使用するのではないか。また、許容可能な時間が多いことで、その時間をスポーツに使う人が多いのではないかと考え、この仮説を設定することとした。

H6. 社会的交流意欲と参加意欲には正の相関がある。

H6 に関しては古本(2010)、橋本(2002)等の論文からスポーツに参加する人の多くにレクリエーション的な要素を求めていること、フットサルを行う人の中には友人に誘われてや、友人と共に一緒にチームを開きたいからといった理由がみられたことから、人との繋がりを求めている、誰かと親しくなりたいからといった理由からスポーツをするのではないかと考え、この仮説を設定した。

2) スポーツの特性についての仮説

H7. 必要費用の高さと参加意欲には負の相関がある。

古本(2010)の論文から、経費などが手軽に済むスポーツという点でフットサルの競技者人口が増えたという点から、スポーツ全般でも必要な経費が少ないスポーツほど人々は参加するハードルが下がり、気軽にまずはやってみようという気持ちになり、参加の意欲が高くなるのではないかと考えこの仮説を設定した。

H8. 身近なコミュニティの有無と参加意欲には正の相関がある。

H8 に関しては古本(2010)、橋本(2002)等の論文からスポーツの参加への要因として、コミュニティに所属していきたいから、友人と一緒にチームへ所属していきたいからという事が挙げられていることから、またそれが身近に多くある事で他のコミュニティとの交流や試合といった事も多くできる事から、自分の身近にコミュニティが多く存在しているという事がスポーツ参加への要因になっているのではないかと考え、この仮説を設定した。

H9. ルールの認知度と参加意欲には正の相関がある。

第2章にて行ってきた、事例研究や古本(2010)の論文から、フットサルやアメリカンフットボールやラクロスは、ルールを独自に改良されてできたものであり、それぞれわかりやすいものへと変化させていることが分かった。また、実際にサッカーや野球といったスポーツは、幼い頃から学校でルールを教育されるものであったり、そのルールがメディア

で放映されていたりと、比較的わかりやすいものとなっていることが多いと考えた。そこからこの仮説を設定した。

H10. 安全性の高さと参加意欲には正の相関がある。

アメリカンフットボールの事例から、ケガ等の事故が多発したり、そもそも危険なルールであったりするスポーツには人々は参加したくないのではないかと考えた。安全な防具を装備することが義務付けられているスポーツや、そういった対策が施されているスポーツ。またフットサルにスライディングが禁止されているといった例等のルールで安全が守られているスポーツのほうが人々は参加意欲を持つのではないかと考えこの仮説を設定した。

3) 観戦意欲と参加意欲についての仮説

H11. 観戦意欲と参加意欲には正の相関がある。

実際に観戦する人がそのまま参加するというケースも多く存在するのではないかと考えH11を設定することとした。事実私自身もメディアで放映されたラグビーを観戦する事で、憧れから参加してみたいという意欲へ変わり参加した。そういった動機からもこの仮説を設定した。

4. 3 仮説のまとめ

仮説におけるそれぞれの項目をまとめるとこのようになる。

スター選手のロイヤルティ:特定の選手に対する愛着や興味
ミーハー度:流行や話題について行きたいという意欲
興奮欲求:ドラマティック性や高い技能をもとめる意欲
エンターテイメント披露欲:活躍する姿を人に魅せる意欲
許容時間の多さ:人よっての許容時間の多さ
社会的交流意欲:様々な人との交流をしたいという意欲
必要費用の高さ:種目にかかる経費
身近なコミュニティの有無:どの程度コミュニティが存在するか
ルールの認知度:ルールが覚えやすかったり、知っていたり
安全性の高さ:ケガの危険性が高いかなど

またこれらの項目から観戦と参加についての相関を調査する。

以下に仮説の一覧をまとめる。

- H1. スター選手のロイヤリティと観戦、参加意欲には正の相関がある。
- H2. ミーハー度の高さと観戦、参加意欲には正の相関がある。
- H3. 興奮欲求と観戦、参加意欲には正の相関がある。
- H4. エンターテイメント披露欲と参加意欲には正の相関がある。
- H5. 許容時間の多さと参加意欲には正の相関がある。
- H6. 社会的交流意欲と参加意欲には正の相関がある。
- H7. 必要費用の高さと参加意欲には負の相関がある。
- H8. 身近なコミュニティの有無と参加意欲には正の相関がある。
- H9. ルールの認知度と参加意欲には正の相関がある。
- H10. 安全性の高さと参加意欲には正の相関がある。
- H11. 観戦意欲と参加意欲には正の相関がある。

以上が仮説となり、これらのまとめをパス図としてまとめる。

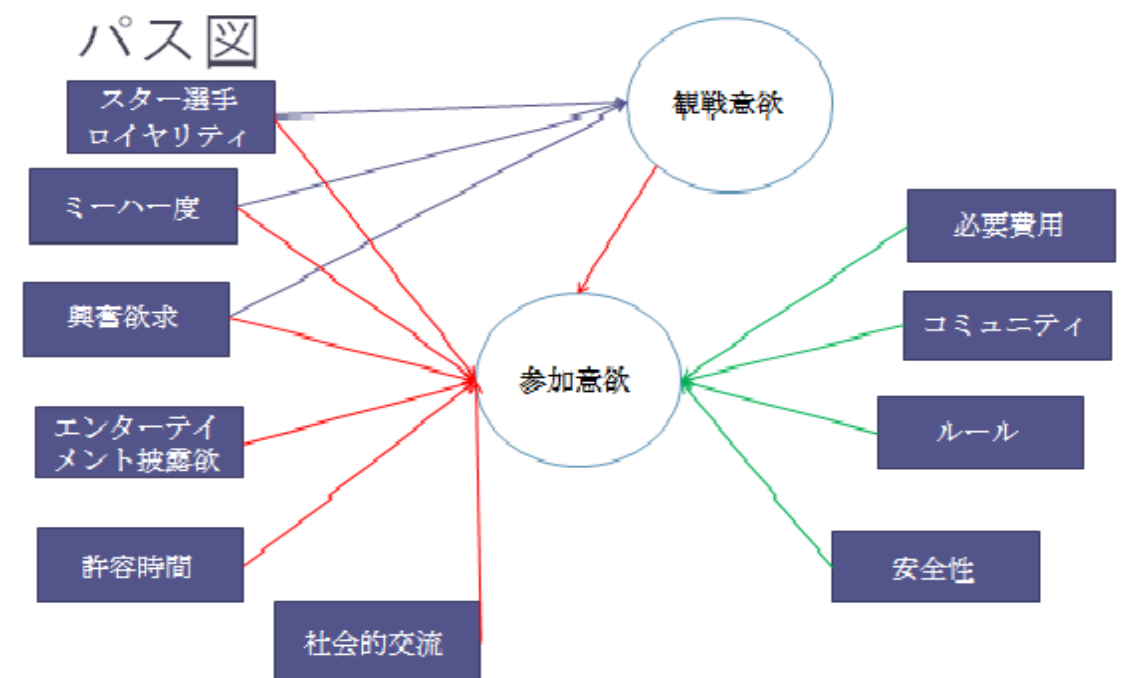


図4-1 パス図

5 単純集計

この章では、前章の仮説に基づき作成した調査票の紹介と、集計結果を公開する。

5.1 調査票の作成

Q4からQ7においては、尺度水準を定め、対象者に実際どの程度スポーツを観戦するのか、参加するののかといった部分を調査した。また、Q8では運動を行うにあたり、どういった動機を持っているのかを調査している。

また、仮説H1からH6について、因子を測るための設問を19問用意し、それぞれを5段階で評価してもらう設問を用意した。各因子とそれに対応した質問のまとめを下に記載する。

因子名	設問
スター選手ロイヤリティ	1. 個人的に注目している選手がいる
	2. 目標としている選手がいる
	3. 気になる選手の情報は調べる
ミーハー度	4. 流行には敏感である
	5. 話題性のあるものは知っておきたい
	6. 周囲の目を気にしている
	7. 新しい物を手にしたい
興奮欲求	8. 何事も現場で見る事が好きである
	9. 気になるテレビ中継は欠かさず見る
	10. 様々なことにチャレンジする
エンターテイメント披露欲	11. 自分の特技を人に見てもらいたい
	12. 目標達成のためなら努力を惜しまない
	13. 人に評価されると嬉しい
許容時間の多さ	14. 自分には時間に余裕があると思う
	15. 空いた時間は趣味に使う
	16. 日頃退屈している時間が多い
社会的交流意欲	17. 多くの人と関わってみたいと思う
	18. 一人よりも大人数でいたい
	19. ネット上でコミュニティなどに参加している

図5-1

次に、どのような種目に人々が参加してみたいと思うのかを検証するために、コンジョイント分析を行った。「必要費用」「コミュニティ」「安全性」などのH7からH10の説明変数を種目の属性として、L8直行表に基づき、それぞれの属性に2水準、8パターンの種目を設定した。そしてそれぞれに対して参加したい度合を、「全く参加したくない」～「とても参加したい」までの5段階で評価してもらう。

属性と水準に関する表と、直行表に基づく組み合わせを以下にまとめる。

		水準	
		1	0
属性	必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円以下で済む。	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円よりもかかる。
	コミュニティ	自分の回りにスポーツコミュニティが多く存在する。	自分の回りにスポーツコミュニティがあまり存在しない。
	ルール	憶えるルールの数が少ない。	憶えるルールの数が多い。
	安全性	ケガの危険性が低い。	ケガの危険性が高い。

図5-2

	必要費用	コミュニティ	ルール	安全性
条件1	1	1	1	1
条件2	1	1	1	0
条件3	1	0	0	1
条件4	1	0	0	0
条件5	0	1	0	1
条件6	0	1	0	0
条件7	0	0	1	1
条件8	0	0	1	0

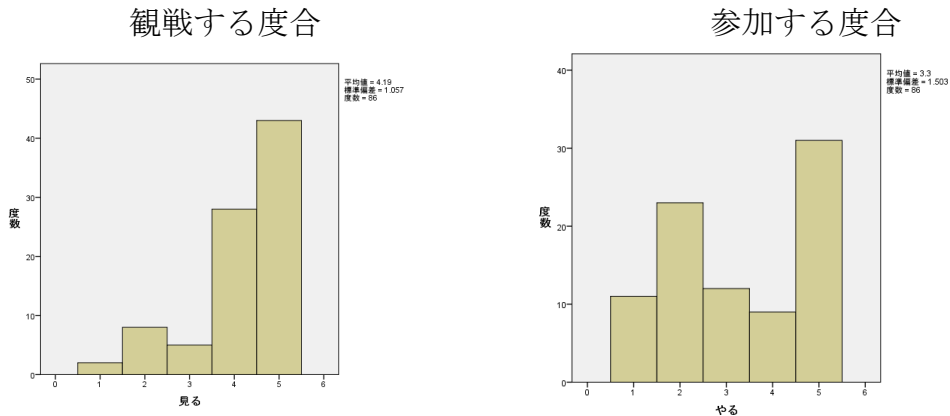
図5-3

5.2 調査概要

以上の調査票を用いて、主に学生を対象にアンケートを行った。調査期間は11月1日から約2週間で、有効回答数は86となった。

5.3 単純集計

分析に入る前に、各設問に対する回答の平均値、分散、標準偏差、を集計した。



ここでは平均値と分散を示し、その他の数値については付属資料として掲載しておく。設問C、Dに関する平均値は以下のとおりである。設問Cでは平均値はおおむね3点から4点の間に収まる形となった。中でも、13.人に評価されたい、17.多くの人と関わってほしい、の部分の平均値が高くなっており、多くの人から評価されたいと感じており、その中でも評価されることを望む人が多いと分かる。また、許容時間に関する質問は全体的に平均値が低くなっており、自由に使える時間が少ない人が多くなっている。

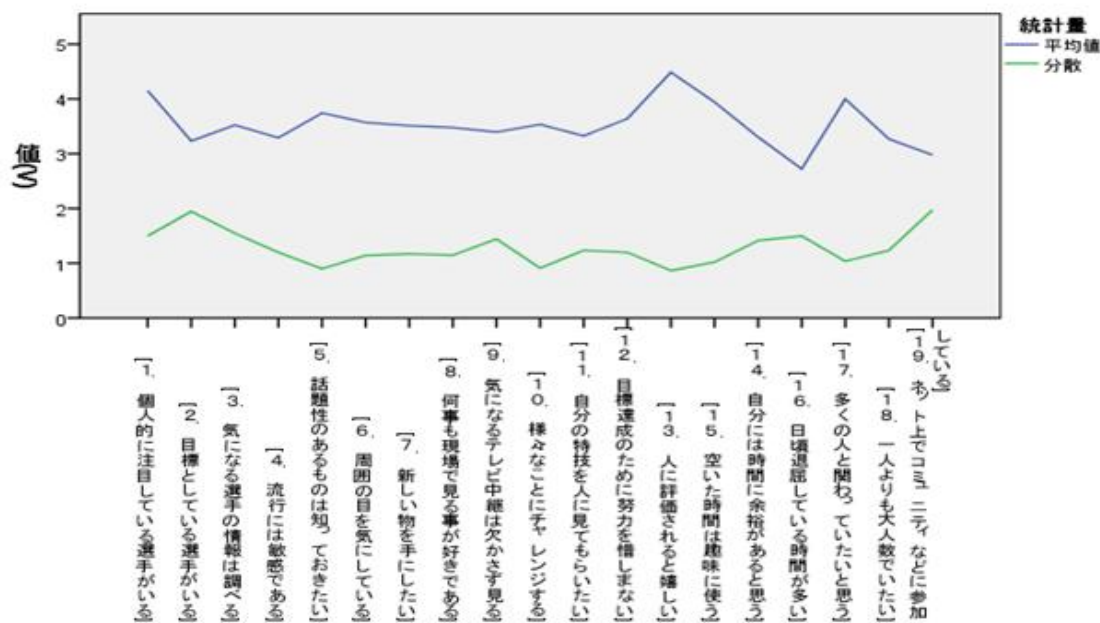


図5-4

コンジョイント分析に関しては、対象者の話を聞く中では、ケガの危険性に関する評価が多かった。結果として、ケガの危険性が低い条件の評価は平均値が高くなっているのが分かる。

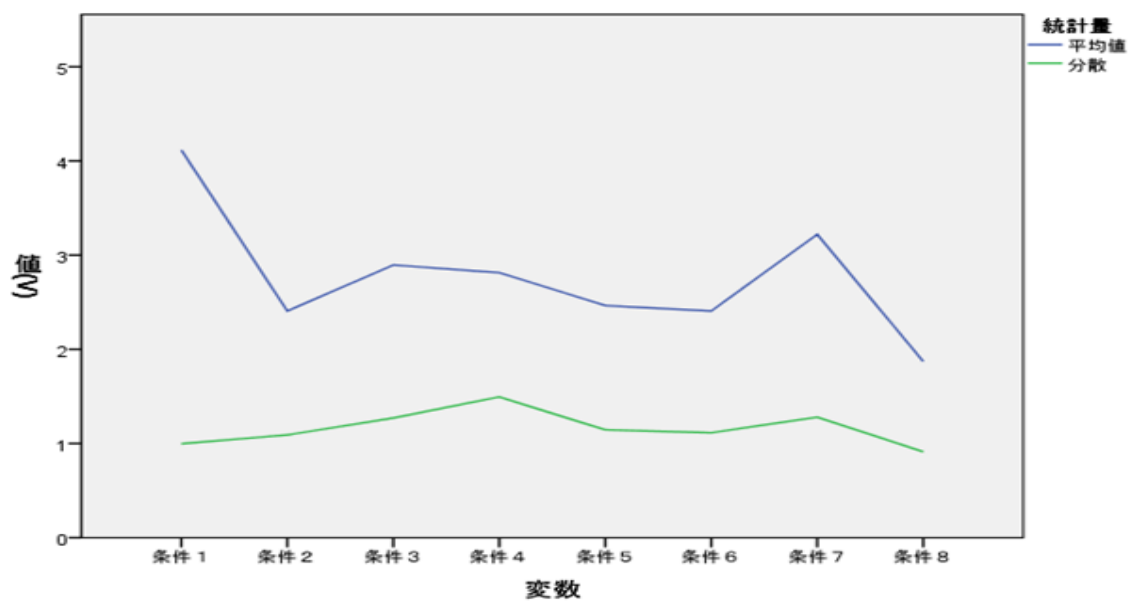


図5-5

6 仮説検定

この章では、調査票によって得られたデータを用いて、分析を行う。調査は観戦意向に関しての項目全てである。尚、分析に用いた統計ソフトはSPSSである。

6.1 分析について

仮説 H1 から H6 に関しては、調査票設問の 19 の項目について、想定した説明変数と被説明変数に分けて因子分析を行い、因子をまとめた後、各因子のクロンバック α 係数を求め、設問が一定のまとまりを持っているかを確認し、その後重回帰分析を行った。

なお、「選手ロイヤリティ」「ミーハー度」「興奮意欲」「エンターテイメント披露欲」「許容時間」「社会的交流意欲」を従属変数として回帰分析を行った。

6.2 因子分析

因子分析を行った結果を図 6-1 に記す。

パターン行列 ^a						
	因子					
	1	2	3	4	5	6
[1. 個人的に注目している選手がいる]	.027	.636	.183	-.296	.089	.282
[2. 目標としている選手がいる]	-.049	1.034	-.233	.224	.061	-.018
[3. 気になる選手の情報は調べる]	.102	.377	-.010	.072	-.136	.448
[4. 流行には敏感である]	.826	.114	.133	-.374	.066	-.042
[5. 話題性のあるものは知っておきたい]	.850	.077	-.012	-.119	-.116	-.075
[6. 周囲の目を気にしている]	.669	-.234	-.225	.267	.191	.105
[7. 新しい物を手にしたい]	.598	-.001	-.024	.339	-.018	-.051
[8. 何事も現場で見ることが好きである]	-.134	.093	.124	.273	.038	.748
[9. 気になるテレビ中継は欠かさず見る]	.082	.029	-.289	-.064	-.024	.447
[10. 様々なことにチャレンジする]	-.003	-.077	.476	.325	-.032	.204
[11. 自分の特技を人に見てもらいたい]	-.010	.028	-.138	.782	.092	.157
[12. 目標達成のために努力を惜しまない]	-.074	.228	.258	.296	-.187	-.195
[13. 人に評価されると嬉しい]	.249	.146	.337	.251	.120	-.226
[14. 自分には時間に余裕があると思う]	-.114	-.027	.181	.169	.860	-.021
[15. 空いた時間は趣味に使う]	-.045	-.106	.907	-.247	.068	-.055
[16. 日頃退屈している時間が多い]	.061	.187	-.159	-.043	.614	-.009
[17. 多くの人と関わってみたいと思う]	.367	.044	.277	.351	-.004	.002
[18. 一人よりも大人数でいたい]	.494	-.113	-.005	.178	-.178	.077

[19. ネット上でコミュニティなどに参加している]	.141	-.113	.345	.051	-.044	.226
因子抽出法：最尤法						
回転法：Kaiser の正規化を伴うプロマックス法						
a. 20 回の反復で回転が収束しました。						

図 6 - 1

図 6 - 1 の因子分析では、各要素の因子の塊を抽出することが出来なかった。そのため因子として適しない項目を削除することで、各要素をまとめる事とした。さらに事前に予想していた因子の塊を変更し、因子のまとまりを変えることとし、それをまとめる。

回転後の成分行列 ^a						
	成分					
	1	2	3	4	5	6
[1. 個人的に注目している選手がいる]	-.026	.900	.132	-.022	.039	.027
[2. 目標としている選手がいる]	.064	.830	-.123	.281	.171	.083
[5. 話題性のあるものは知っておきたい]	.839	.221	.126	.063	-.149	-.123
[6. 周囲の目を気にしている]	.783	-.155	-.130	-.024	.161	.232
[7. 新しい物を手にしたい]	.766	-.049	.214	.159	-.014	.241
[11. 自分の特技を人に見てもらいたい]	.285	-.167	-.090	.339	.122	.729
[8. 何事も現場で見る事が好きである]	.007	.313	.159	-.191	-.078	.761
[12. 目標達成のために努力を惜しまない]	.048	.160	.094	.854	-.184	.084
[13. 人に評価されると嬉しい]	.479	.140	.341	.576	.176	-.040
[14. 自分には時間に余裕があると思う]	-.011	-.005	.080	.077	.889	.069
[16. 日頃退屈している時間が多い]	.032	.214	-.141	-.218	.797	-.085
[10. 様々なことにチャレンジする]	.169	-.037	.514	.344	-.041	.466
[15. 空いた時間は趣味に使う]	-.019	.022	.826	.262	.042	-.092
[19. ネット上でコミュニティなどに参加している]	.277	.051	.651	-.288	-.145	.315
因子抽出法：主成分分析						
回転法：Kaiser の正規化を伴うプロマックス法						
a. 14 回の反復で回転が収束しました。						

図 6 - 2

6.3 クロンバック係数

図6-2にてまとめた因子のまとまりを赤字でまとめ、修正した因子分析によって収束した各因子と、それに対応する質問項目についてさらに収束妥当性を確認するために、クロンバック α 係数を測定した。興奮因子は値が少し小さいが、多くが0.5を超えているため、各質問項目が対応する因子に収束したと判断した。クロンバック α 係数測定結果が以下の図6-3である。

選手ロイヤリティ	[1. 個人的に注目している選手がいる] [2. 目標としている選手がいる]	.767
ミーハー度	[5. 話題性のあるものは知っておきたい] [6. 周囲の目を気にしている] [7. 新しい物を手にしたい]	.753
興奮意欲	[11. 自分の特技を人に見てもらいたい] [8. 何事も現場で見る事が好きである]	.465
エンターテイメント披露欲	[12. 目標達成のために努力を惜しまない] [13. 人に評価されると嬉しい]	.617
許容時間	[14. 自分には時間に余裕があると思う] [16. 日頃退屈している時間が多い]	.670
社会的交流意欲	[10. 様々なことにチャレンジする] [15. 空いた時間は趣味に使う] [19. ネット上でコミュニティなどに参加している]	.573

図6-3

6.4 回帰分析結果

上記の因子分析、クロンバック α 係数測定によって妥当性が確認された、を被説明変数として、「選手ロイヤリティ」「ミーハー度」「興奮意欲」「エンターテイメント披露欲」「許容時間」「社会的交流意欲」回帰分析を行った。

重回帰分析を用いたが、結果として有意水準を満たすことがなかったため、単回帰分析を行った。しかし有意水準を満たすことはなかった。結果を図6-4にまとめる。

係数^a

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	1.986	1.125		1.765	.081
H1. 選手ロイヤリティ	.141	.144	.114	.974	.333
H2. ミーハー度	.230	.185	.145	1.245	.217
H3. 興奮度	-.016	.167	-.012	-.099	.921
H4. エンターテインメント披露欲	.006	.156	.004	.035	.972
H5. 許容時間	.030	.141	.024	.213	.832
H6. 社会的交流意欲	-.064	.126	-.059	-.505	.615

a. 従属変数 プレイする

図6-4

N=86 R2乗=0.037 修正R2乗=0.036

注) 有意確率 ***1%水準で有意、**5%水準で有意、*10%水準で有意

また、次に観戦意欲に関する回帰分析を行う。観戦意欲に関するも、重回帰分析では数値が有意水準を満たさなかったため、単回帰分析を行った。その結果有意水準を満たす結果となったため、その結果を図6-5に示す。

係数 ^a						
モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率	
	B	標準誤差	ベータ			
1	(定数)	1.880	.313		6.009	.000
	H1. 選手ロイヤリティ	.556	.072	.642	7.683	.000
a. 従属変数 見る						
N=86 R2乗=0.413 修正R2乗=0.405						
係数 ^a						
モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率	
	B	標準誤差	ベータ			
1	(定数)	3.005	.451		6.667	.000
	H2. ミーハー度	.315	.117	.283	2.702	.008
a. 従属変数 見る						
N=86 R2乗=0.080 修正R2乗=0.069						
係数 ^a						
モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率	
	B	標準誤差	ベータ			
1	(定数)	3.210	.376		8.546	.000
	H3. 興奮度	.281	.103	.284	2.719	.008
a. 従属変数 見る						
N=86 R2乗=0.225 修正R2乗=0.216						
注) 有意確率 ***1%水準で有意、**5%水準で有意、*10%水準で有意						

図6-5

また、スポーツ視聴と、スポーツ参加との相関の高さから、その2つの合計値の二分の一を従属変数にし、回帰分析を行った。しかしながら有意な結果は得られなかった。その結果を下に示す。

係数^a

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	3.743	.787		4.754	.000
H1. 選手ロイヤリティ	.122	.093	.116	1.317	.190
H2. ミーハー度	-.027	.126	-.019	-.218	.828
H3. 興奮度	.051	.118	.038	.429	.669
H4. エンターテイメント披露欲	.031	.121	.025	.252	.801
H5. 許容時間	-.130	.102	-.113	-1.278	.203
H6. 社会的交流意欲	-.105	.142	-.073	-.740	.461

a. 従属変数 見るとやる

図 6-7

6.5 二項ロジスティック分析

回帰分析にて採択された仮説が少なかったため、スポーツに参加する 1^{~3} を 0、4^{~5} を 1 にして (二項)ロジスティック回帰を行った。しかし、結果はかわらずすべて棄却となった。

方程式中の変数

	B	標準誤差	有意確率	Exp(B)	EXP(B) の 95% 信頼区間	
					下限	上限
H1.	0.255	0.202	0.208	1.29	0.868	1.917
H2.	0.014	0.249	0.955	1.014	0.623	1.65
H3.	-0.225	0.234	0.338	0.799	0.505	1.264
H4.	-0.075	0.229	0.743	0.928	0.593	1.452
H5.	0.271	0.195	0.165	1.312	0.895	1.924
H6.	0.194	0.276	0.482	1.214	0.707	2.083
定数	-1.781	1.49	0.232	0.168		

a. ステップ 1: 投入された変数 H1.選手ロイヤリティ, H2.ミーハー度, H3.興奮度, H4.エンターテイメント披露欲, H5.許容時間, H6.社会的交流意欲

図 6-8

6.6 コンジョイント分析

最後に H7 から H10 の仮説についてのコンジョイント分析を行う。被説明変数に「必要経費」「コミュニティの有無」「ルールの簡易度」「ケガの危険性」を置き参加意欲を説明変数にし、分析を行った。用いた統計ソフトはエクセルである。結果を図 6-6 にまとめる。

	係数	標準誤差	t	P-値	
切片	1.866587	0.095823	19.47951	8.02E-68	
必要経費	0.564321	0.085658	6.588081	8.78E-11	***
コミュニティの有無	0.160912	0.085658	1.87854	0.060724	**
ルールの簡易度	0.251821	0.085658	2.939845	0.003392	***
ケガの危険性	0.797275	0.085658	9.307675	1.66E-19	***
N=86 R2乗=0.168 修正R2乗=0.164					
注) 有意確率 ***1%水準で有意、**5%水準で有意、*10%水準で有意					

図 6-6

最後に見る人を被説明変数にし、プレイする人を説明変数とした。

係数 ^a						
モデル		標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
		B	標準誤差	ベータ		
1	(定数)	.476	.589		.807	.422
	見る	.675	.137	.475	4.945	.000 ***

a. 従属変数 やる

注) 有意確率 ***1%水準で有意、**5%水準で有意、*10%水準で有意

図 6-9

6.7 分析結果まとめ

H1 から H3 に、観戦と参加の威意欲を重ねていたが、結果が異なったため、それぞれを H1-1, H1-2, H2-1, H2-2, H3-1, H3-2 と分ける事とした。以下に結果をまとめる。

1) 個人の特性についての仮説

H1-1. スター選手のロイヤリティと参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.114$, $p = 0.333$)

回帰係数は正であるが、10%水準で優位な相関が見られず、この仮説は棄却された。

H1-2 スター選手のロイヤリティと観戦意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.642$, $p = 0.00$)

回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は採択される。

H2-1. ミーハー度の高さと参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.145$, $p = 0.217$)

回帰係数は正であるが、10%水準で優位な相関が見られなかったため、**棄却**された。

H2-2. ミーハー度の高さと観戦意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.282$, $p = 0.008$)

回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

H3-1. 興奮欲求と参加意欲には正の相関がある。

($\beta = -0.012$, $p = 0.921$)

回帰係数は負であり、10%水準で優位な相関が見られず、この仮説は**棄却**された。

H3-2. 興奮欲求と観戦意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.284$, $p = 0.007$)

回帰係数は正であり、10%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

H4. エンターテイメント披露欲と参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.004$, $p = 0.972$)

回帰係数は正であるが、10%水準で優位な相関が見られなかったため、**棄却**された。

H5. 許容時間の多さと参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.024$, $p = 0.832$)

回帰係数は正であるが、10%水準で優位な相関が見られなかったため、**棄却**された。

H6. 社会的交流意欲と参加意欲には正の相関がある。

($\beta = -0.059$, $p = 0.615$)

回帰係数は負であり、10%水準で優位な相関が見られなかったため、**棄却**された。

2) スポーツの特性についての仮説

H7. 必要費用の高さと参加意欲には負の相関がある。

($\beta = 0.564$, $p = 8.78E-11$)

回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

H8. 身近なコミュニティの有無と参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.160$, $p = 0.060$)

回帰係数は正であり、10%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

H9. ルールの認知度と参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.251$, $p = 0.003$)

回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

H10. 安全性の高さと参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.797$, $p = 1.66E-19$)

回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

3) 観戦意欲と参加意欲についての仮説

H11. 観戦意欲と参加意欲には正の相関がある。

($\beta = 0.475$, $p = 3.84822973507395E-06$)

回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられたので、この仮説は**採択**される。

図6-8に仮説検定結果後のパス図を示す。

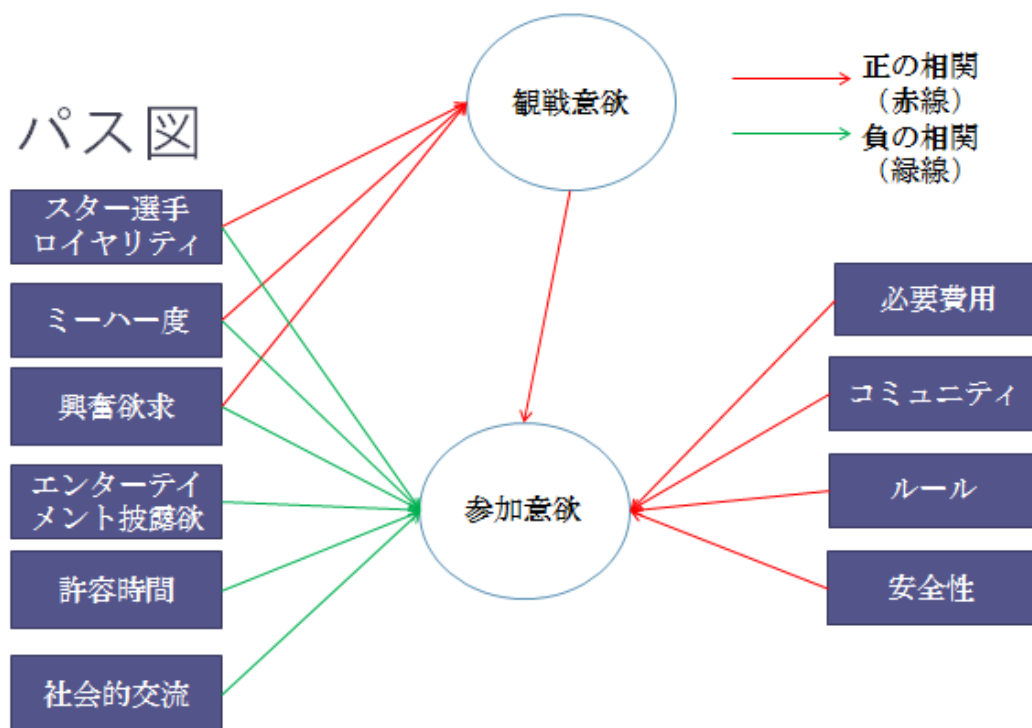


図6-10

7 考察

7.1 仮説の検定についての考察

ここではそれぞれの仮説の検定結果についての考察を行っていく。

1) 個人の特性についての仮説

H1-1. スター選手のロイヤリティと参加意欲には正の相関がある。⇒**棄却**

この仮説は棄却という結果がでてしまった。考えられる理由としては、スター選手や、憧れの選手がいるからといって、必ずしもその人のようになりたい、その人のようなプレイをしてみたいと思う事はないからであると考えられる。また、今回はあくまでもスポーツの種目を特定しなかったため、1選手に限ってしまうと、チームスポーツ等では目立ちにくく、一方でもしも、フィギュアスケート等の個人種目に特定していたのであれば、結果が変わっていたのかもしれない

H1-2 スター選手のロイヤリティと観戦意欲には正の相関がある。⇒**採択**

H1-1 の仮説が棄却されたのに対して、選手ロイヤリティと観戦意欲には正の相関がみられた。これは恐らく有名な選手や、かっこいい、キレイ、かわいい選手といった外見の面でも一度見てみたいと思ったり、自分が尊敬する選手はメディアなどを通してスポーツを観戦してみたりという事と考えられる。また、大きな大会などでは、ロイヤリティの高い選手が多いため、おのずと観戦意欲は高くなると考えられる。しかしながら、今回観戦意欲を、メディア、現地と問わない方式にしたため、実際にスタジアム等へ観戦しに行くとなると検定結果は変わっていたかもしない。また観戦意欲の中では、最も相関が高く検出された結果であり、観戦の意欲としてはスター選手の存在や、そのロイヤリティが最も影響を及ぼしているのではないかと考えられる。

H2-1. ミーハーの高さと参加意欲には正の相関がある。⇒**棄却**

この仮説が棄却されてしまった理由としては、様々なことにチャレンジする人や、新しいことに興味がある人でも、スポーツに参加するまでにはいかない事が考えられた。また、これから考えられることとしては、ミーハー的な要素を持っている人と行ってもスポーツに参加するとは決まっておらず、スポーツ参加にはそれ以外の動機があることが考えられる。

H2-2. ミーハーの高さと観戦意欲には正の相関がある。⇒**採択**

H2-1 が棄却されたのに対して、ミーハー度と観戦意欲の間には正の相関がみられた。これが恐らく、ミーハー的な人は情報を多く集めたがる傾向にあるため、積極的にスポーツを観戦することで、その種目に関する情報を集め、知識を広げたいからではないかと考え

られる。また有意水準では 10%以下で相関がみられるため、必ずしもミーハー度が高ければスポーツの観戦に繋がるとは言えないだろう。

H3-1. 興奮欲求と参加意欲には正の相関がある。⇒棄却

この仮説も棄却される結果となった。興奮を求めたがる人ほどスポーツへ参加するのではないかと考えたが、興奮するためにはスポーツに限った事だけではなく、様々な方法を用いて興奮を味わうのだと考えられる。そういった意味では、やはりスポーツを行うという事は参加のハードルが高い事であり、スポーツに参加しようと思ってすぐに参加しようと思える事ではないのかもしれない。また、今回興奮欲求の中には、ミーハー度と似た因子が見られてしまったことなども棄却された原因の一つではないだろうか。

H3-2. 興奮欲求と観戦意欲には正の相関がある。⇒採択

H3-1 に対して、興奮欲求と観戦意欲との間には正の相関がみられた。興奮を味わいたいから、スポーツを観戦するという事へ繋がるのではないだろうか。この仮説も今までの仮説同様、参加意欲では棄却されたが、観戦意欲では採択されている。今までの事から考えるに、やはりスポーツに参加するという事は思い立ってすぐに出来る事ではないのだろう。また、一方で人々はスポーツを観戦することには大変興味を持っており、観戦することで様々な欲求を満たそうとしていることが考えられる。有意水準では 10%以下で相関がみられるため、相関が薄い事には違いないが、そういった傾向にあると言えるだろう。

H4. エンターテイメント披露欲と参加意欲には正の相関がある。⇒棄却

この仮説は棄却という結果になった。スポーツに参加するからといって、必ずしもその出来栄や、練習の成果などを人々に魅せたいという事は言えないのであろう。今回、先行研究などで、多くの人がスポーツに参加する原因の多くを、ストレスの発散や、他社との交友、レクリエーションという結果であったことなどからも、自分の特技や、技を見せつけたいからスポーツに参加するという事ではないのであろう。

H5. 許容時間の多さと参加意欲には正の相関がある。⇒棄却

この仮説も棄却という結果になった。時間が余っているから、空いた時間があるからといって、それがスポーツに参加する事には繋がらないのであろう。考えられる事としては、スポーツも一つのイベントであると捕えており、空いた時間にスポーツに参加するという考え方ではなく、わざわざスポーツのために時間を空けているのではないだろうか。また、許容される時間の中で、ほんの少し空いた時間にジョギングなどのスポーツに参加する人も多いと思うので、一概に時間が多く余っていることがスポーツに参加することに繋がらないのかもしれない。

H6. 社会的交流意欲と参加意欲には正の相関がある。⇒棄却

この仮説も棄却という結果になってしまった。先行研究などで多く見られた、人と関わるためにスポーツに参加する人が多いという文章から、この仮説を打ち立てたが、相関関係が見られなかった。原因としては、因子分析の α 係数が少なかったことなどから、分析に失敗したことも考えられる。しかしながら、純粋にこの結果が出てしまっているのであれば、人々は交流したいからスポーツに参加する訳ではないという事になる。考えられる理由としては、交流のためだけにスポーツに参加しているのではないという結果であろう。自分磨きのためなどに、一人でコツコツとスポーツに参加する人が多いと考えられる。

2) スポーツの特性についての仮説

H7. 必要費用の高さと参加意欲には負の相関がある。⇒採択

この仮説は回帰係数が正であり、1%水準で有意な相関がみられた。人々が求めるスポーツとしては、やはり経費が掛かりすぎないことは一つの理由となっているようだ。しかしながら今回はコンジョイント分析を行う際に、基準を3万円という事としたために、その価格を様々な数にすることで、更に細かな費用まで求める事が出来たかもしれない。言い換えるならば、今回の基準を決めたのは完全な主観であるため、私としては3万円が境目と考えたが、スポーツに参加しようと考えている人にとっては更に低い金額でなければ、アイテムをそろえる気も起きなかったのかもしれない。そのため、今回は仮説は採択されたが、基準としてはイマイチな仮説であったかもしれない。

H8. 身近なコミュニティの有無と参加意欲には正の相関がある。⇒採択

この仮説は、回帰係数は正であり、10%水準で有意な相関がみられた。よって人々は、自分の身近な場所にコミュニティが多く存在するスポーツほど参加したいと思っていることになる。しかしながら H6 では社会的交友意欲との相関がみられなかったことから、今回採択となった原因としては、他チームの存在で、一緒に練習出来たり、試合出来たりと、また組織に所属しているという安心感や、自分が行っているスポーツは多くの人が行っている、メジャーなスポーツであるという思いがこの結果へとつながったのではないだろうか。

H9. ルールの認知度と参加意欲には正の相関がある。⇒採択

この仮説は回帰係数が正であり、1%水準で有意な相関がみられた。よって人々は、事前にルールが分かっている、分かりやすいルールのスポーツのほうが参加してみたいという考えになる。やはり元々知っていたり、分かりやすいルールだったりだと、とりあえずやってみようかなという気持ちになり、参加するだけなら最も誘いやすいと考えられる。しかしながら、調査をしていく中で、アンケート対象者の中からは、難しいルールのスポーツのほうが、奥が深くて参加してみたい気持ちもある、という意見を聞いた。確かにス

スポーツのルールが分かりやすいという事は、ある意味では単純なスポーツになってしまう事も考えられる。このことに関して、種目別などで測ることで、もう少し詳しく分析することが出来たかもしれない。

H10. 安全性の高さと参加意欲には正の相関がある。⇒採択

この仮説の回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられた。やはり安全で、ケガが少ないスポーツを求める人が多いという事だろう。実際私自身、ケガをよくするが、ケガをしてしまうとその間スポーツが出来なくなったり、それだけでなく私生活にも影響を及ぼしてしまう事もある。そこからもう少しケガの少ないスポーツであればなあと考える事もあった。実際に、対象者に話を聞いてみると、コンジョイント分析の回答をしている時に、ケガの危険性に関して、を重要視した選択をしている人が多いように感じた。事例研究で、安全なルールに改善されていたり、安全を保障するための装備品が開発されたりと、やはり人々は安全性の高さを求めているという事が改めて分かった 7.7

3) 観戦意欲と参加意欲についての仮説

H11. 観戦意欲と参加意欲には正の相関がある。⇒採択

この仮説の回帰係数は正であり、1%水準で有意な相関がみられた。結果だけを単純に見ると、観戦する人は実際にスポーツにも参加するという考えになる。やはり見たことで何かしら考えや、刺激を与えられ、参加してみたいという気持ちになるのだろう。しかしながら、H1からH3では、観戦意欲に相関があったのに対して、参加意欲には相関がみられないという結果があったように、一つの因子が観戦と参加につながるという事はないと考えられる。参加をするとなった時には、個人が思う意識だけではなく、友人等に誘われる事や、競技ごとに存在するその種目の特性が、参加の要因として大きく作用しているのではないかと考えられる。

7.2 スポーツの競技者の傾向分析

この検証は今回収集されたサンプル個体を以下の4種類に分け、それぞれの特徴をアンケートの競技者特性の質問からまとめていくこととする。以下では参加意欲の高い者を高参加者、低い者を低参加者。視聴意欲の高い者を高視聴者、低い者を低視聴者とする。また高い、低い、の基準としては4、5の参加、視聴していると思う、大変参加、視聴していると思う、を高として、それ以外の1、2、3を低として扱う。

4つのグループ

1. 高参加高視聴者
2. 高参加低視聴者
3. 低参加高視聴者
4. 低参加低視聴者

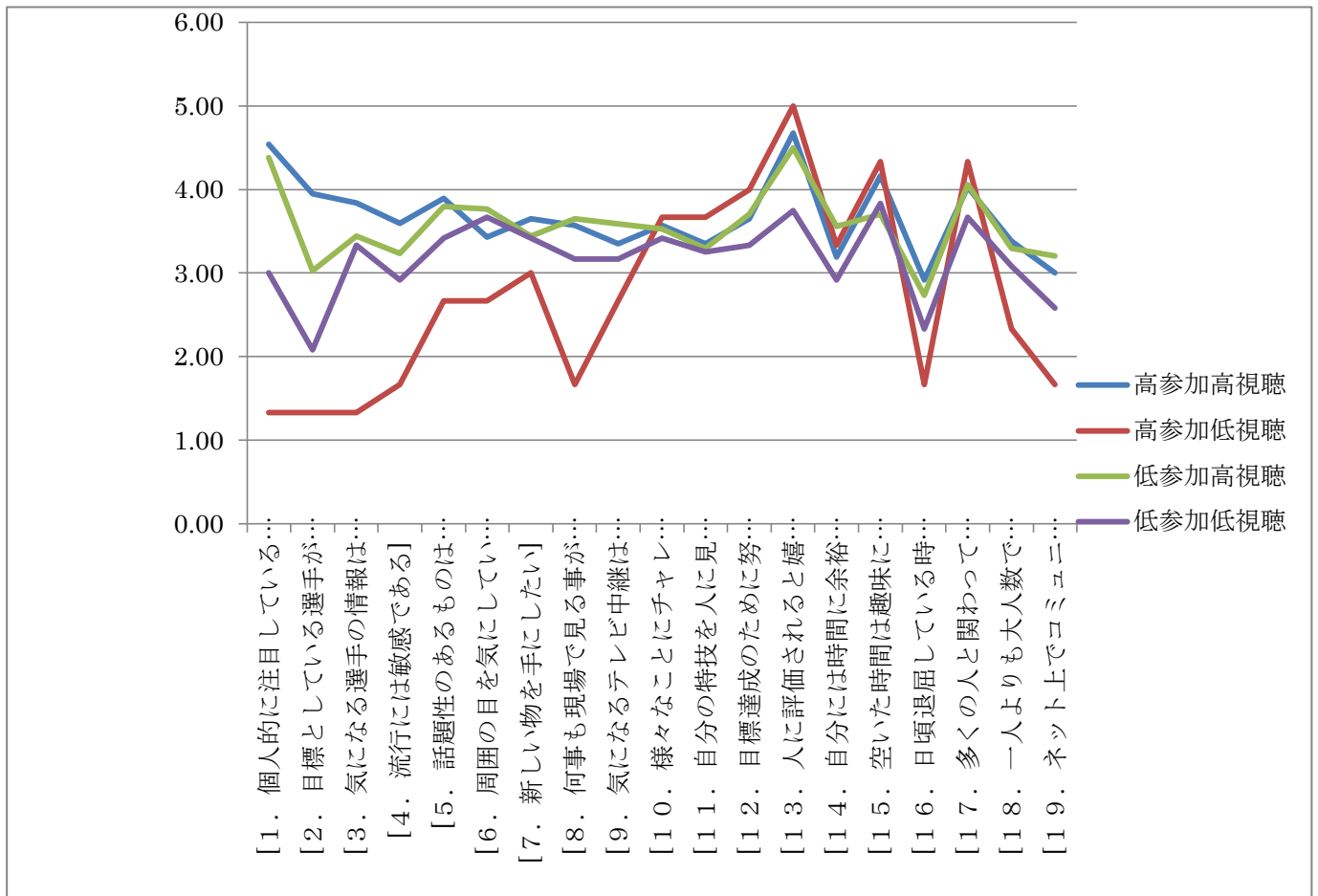


図7-1

1. 高参加高視聴者

このグループは36人見つかった。このグループではどの質問に対しても、とても高い数値が出ている。中でも高いのが、1. 2の選手ロイヤリティ度に関する物や、5、6のミーハー度、13のエンターテイメント披露欲に関する質問である。ここから言える事として、第一グループの人は、スポーツが好きで観戦していたり、参加していることもあり、有名な選手を注目したり、そのミーハー度も高く、色々なことに関心が多いことが言えるだろう。また、実際にスポーツに参加することから、エンターテイメント披露欲も高いことが分かる。一方で低いのは14、16の許容時間に関する質問であり、忙しい中でもスポーツに参加しているという事が考えられる。

2. 高参加低視聴者

このグループは3人見つかった。このグループはサンプル数が少ないために、他よりも極端に異なるグラフとなっている。高い値が見られたものは13辺りのエンターテイメント披露欲である。スポーツに参加する人は、自分の良いところは見てもらいたいのだろう。選手ロイヤリティに関する質問ではとても低い値が出ており、参加はするが、視聴をしな

い人にとっては、選手のロイヤリティにはそもそも興味もないのだろうと考えられる。

3. 低参加高視聴者

このグループは34人見つかった。このグループでは選手ロイヤリティに関する質問、社会的交流意欲に関する質問の回答の値が高くなっている。参加はしないが視聴をするという事から、選手に関する愛着などは高いと考えられる。またその情報を周りと共有したいと考える人も多いのであろう。一方で許容時間に関する質問の値は低くなっており、観戦はするが、参加しないのは許容時間が少ないことも考えられる。

4. 低参加低視聴者

このグループは12人見つかった。このグループでは平均値で4を超えるものも見つからず、目立って高い値を示すものは見当たらなかった。一方で値の低い者は多く見られ、選手ロイヤリティや許容時間、社会的交友意欲に関する質問の値は中でも低くなっている。参加も視聴もしないという事で、そもそも選手にも着目しないのだろうと考えられる。また、許容時間の値も少なく、スポーツに時間を割くことを望んでいないのであろう。また、社会的交友意欲が低いことから、周りの人と多く関係を持ちたいと思っていないことも、スポーツを参加、視聴することに繋がっていないのであろうと考えられる。

7.3 考察のまとめ

今回の検定から、人々がどういった要因から観戦に赴くのかといった部分では少しながら解析することが出来た。また、人々がどういったスポーツに参加したいのかという部分では、安全性や、必要な資金や施設、ルールなどを理解しやすいといった事をスポーツに求めていることも分かった。しかしながら、その他の参加に関する仮説では軒並み棄却という結果になってしまったため、直接の参加につながる要因を探ることが出来なかったと言えるだろう。観戦意欲と参加意欲の間に相関がみられたことから、実際に観戦することによって何かしらの刺激をうけ、参加へとつながるのではないかと考えられる。また、スポーツに参加する動機としては、個人の要因だけではなく、周囲の人からの影響や、スポーツの種目ごとの特性なども大きな要因となっているだろう。メディアの進出などによりスポーツが観戦され、それにより参加してみようと思う。そういった流れが作られていることには間違いはないだろう。

8最後に

8.1 実務へのインプリケーション

まず人々にスポーツに参加してもらう条件としては、人々にそのスポーツを観戦してもらう必要がある。そのために簡単になってくるのがメディアへの露出という事になるが、そのためには有名選手の存在や選手のロイヤリティ、それをミーハー度の高い人や、興奮欲求の高い人に見てもらふ事が大切である。更に種目としては、分かりやすく、費用もかかりにくく、ケガの危険性も低いといった、種目であることが、人々の目を引き付けることになるだろう。また、人々の目を引き付けるためには、視聴者を喜ばせるためのルール改変なども必要になってくるだろう。そうすることで、競技者人口は増え、スポーツ市場が賑やかになると考えられる、

8.2 今後の展望

今回の研究では参加意欲と観戦意欲から、相関を求めたが、まず仮説が全て棄却されたという結果になってしまった原因を探ることが大切だろう。調査票のワーディングが適切であったのか、サンプル数に問題があったのか、調査対象として現在行っているラグビークラブのメンバーが多かったことなどから、調査対象の変更など行くと、どう変化するかなどで変化が起こるかもしれない。また、因子分析や回帰分析も更にパターンを増やし行う事で結果が変わるかもしれない。今回、人々が動く要素として、およそ6個の要素を取り扱ったが、今後は先行研究などを通して人々が観戦に至る他の要因も調査していくことで更に変更を与える事が出来るだろう。

8.3 最後に

今回分析を行ったが、参加意欲に関しての仮説の多くが棄却になってしまったことは、反省すべき点であると思う。先行研究や、事例としては、採択されていたり、参加人数が増えていたりという結論が出ているのにもかかわらず、本論文で結果が検出されなかったことは問題である。ワーディングの選択等まだまだ改善点が残る形となった。今回種目を限定することなく分析を行ったが、種目を限定し、一つ一つ調査していく事で、結果が変わるであろう。その点からもこの論文には多くの改善点が残ると言える。

最後に、今回の論文を作成するにあたり、私にアドバイスをしてくださった教授や、ゼミ員の皆さん、アンケートに協力してくださった方々など、全ての方に、この場を以って感謝の意を述べさせていただきます。本当にありがとうございました。

参考文献

- 入口豊、井上功一(2010)『フットサル普及の現状と展望(1)』A 紀要大阪教育大学紀要IV教育科学 59(1) 27~42
- 大阪体育大学紀要(2011)『フィールドホッケー観戦者の観戦動機と種目への愛着—マイナースポーツ種目の普及の視点から』42, 77-86 部分使用 2011-03
- 杉本厚夫(1995)『スポーツ文化の変容——多様化と画一化の文化秩序』世界思想社 1995
- 田島俊信(2008)『マイナースポーツの競技者を増やす方策の一考察』2008
- 丹羽 劭昭(1979)『女子大生のスポーツ参加の動機に関する因子分析的研究』体育學研究 24(1), 25-38, 1979-06-01
- 橋本公雄(2002)『運動参加タイプとその特性』2002-03-01
- 松岡 宏高 , 藤本 淳也 , James Jeffrey(2002)『プロスポーツの観戦動機に関する研究』日本体育学会大会号 (53), 2002-08-30
- 田中大輔(2010)『アメリカンフットボールの普及について』2010
<http://www.yomiuri.co.jp/sports/news/20100816-0YT1T00726.htm>
- 『ベースボールウインド』2003/05/25
http://www.geocities.jp/baseball_wind21/

付属資料

1. 調査票

スポーツに関するアンケート

この度、慶應義塾大学商学部濱岡豊研究会において、調査を行うため、アンケートを実施させていただきます。当アンケートの情報は、論文作成にのみ使用し、個人を特定するようなデータは使用致しません。誠にお手数ですが、ご協力お願い致します。

以下の質問にお答えください

A. あなたのプロフィールについてお答えください。

Q 1 (男・女)

Q 2 年齢 () 歳

Q 3 職業 (学生、社会人、フリーター、その他)

B. あなたについてお聞きします。あてはまるものにそれぞれ○をつけてください。

Q 4 スポーツに興味関心がある

(1. 全くそう思わない 2. そう思わない 3. どちらとも言えない 4. そう思う
5. 非常にそう思う)

Q 5 スポーツを実際に見る((メディア、現地に行く等は問いません))

(1. 全くそう思わない 2. そう思わない 3. どちらとも言えない 4. そう思う
5. 非常にそう思う)

Q 6 あなたはスポーツをしていますか? またその頻度はどの程度ですか?

((スポーツとは1度の運動で15分以上体を動かす競技とします。))

(1. 全くしない 2. 月に1~2回 3. 週に1回 4. 週に2~3回
5. それ以上)

Q 7 あなたは1度の運動をどの程度の時間行いますか?

(1. 全くしない 2. 15分以上 3. 30分以上 4. 1時間以上
5. 2時間以上)

Q 8 あなたがスポーツを行うきっかけを選んでください。(複数選択可)

(1. 競技目的 2. 周囲との親睦目的 3. 健康維持目的
4. ストレス解消・気晴らし目的 5. 運動不足解消目的 6. 憧れから
7. その他(()))

C. あなたのパーソナリティについてお聞きします。

あてはまる数字に○をしてください。

	5 非常に当てはまる	4 当てはまる	3 どちらでもない	2 当てはまらない	1 全く当てはまらない
1. 個人的に注目している選手がいる	5	4	3	2	1
2. 目標としている選手がいる	5	4	3	2	1
3. 気になる選手の情報は調べる	5	4	3	2	1
4. 流行には敏感である	5	4	3	2	1
5. 話題性のあるものは知っておきたい	5	4	3	2	1
6. 周囲の目を気にしている	5	4	3	2	1
7. 新しい物を手にしたい	5	4	3	2	1
8. 何事も現場で見る事が好きである	5	4	3	2	1
9. 気になるテレビ中継は欠かさず見る	5	4	3	2	1
10. 様々なことにチャレンジする	5	4	3	2	1
11. 自分の特技を人に見てもらいたい	5	4	3	2	1
12. 目標達成のために努力を惜しまない	5	4	3	2	1
13. 人に評価されると嬉しい	5	4	3	2	1
14. 自分には時間に余裕があると思う	5	4	3	2	1
15. 空いた時間は趣味に使う	5	4	3	2	1
16. 日頃退屈してる時間が多い	5	4	3	2	1
17. 多くの人と関わっていたいと思う	5	4	3	2	1
18. 一人よりも大人数でいたい	5	4	3	2	1
19. ネット上でコミュニティなどに参加している	5	4	3	2	1

D. 以下の条件が変わる中で、あなたが参加してみたいと思うスポーツを5段階で評価してください。

	パターン1	パターン2
必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円以下で済む。	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円よりもかかる。
コミュニティ	自分の回りにスポーツコミュニティが多く存在する。	自分の回りにスポーツコミュニティがあまり存在しない。
ルール	憶えるルールの数が少ない。	憶えるルールの数が多い。
安全性	ケガの危険性が低い。	ケガの危険性が高い。

以下設問になります。1から8まで8通りの質問があります。自分が参加してみたいと思うスポーツを5段階で教えてください。

条件1

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円以下で済む。
コミュニティ	自分の回りにスポーツコミュニティが多く存在する。
ルール	憶えるルールの数が少ない。
安全性	ケガの危険性が低い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件2

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円以下で済む。
コミュニティ	自分の回りにスポーツコミュニティが多く存在する。
ルール	憶えるルールの数が少ない。
安全性	ケガの危険性が高い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件3

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円以下で済む。
コミュニティ	自分の回りにスポーツコミュニティがあまり存在しない。
ルール	憶えるルールの数が多い。
安全性	ケガの危険性が低い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件4

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円以下で済む。
コミュニティ	自分の回りにスポーツコミュニティがあまり存在しない。
ルール	憶えるルールの数が多い。
安全性	ケガの危険性が高い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件5

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円よりもかかる。
------	-----------------------------

コミュニティ	自分の周りにスポーツコミュニティが多く存在する。
ルール	憶えるルールの数が多い。
安全性	ケガの危険性が低い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件6

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円よりもかかる。
コミュニティ	周りにスポーツコミュニティが多く存在する。
ルール	憶えるルールの数が多い。
安全性	ケガの危険性が高い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件7

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円よりもかかる。
コミュニティ	周りにスポーツコミュニティがあまり存在しない。
ルール	憶えるルールの数が少ない。
安全性	ケガの危険性が低い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

条件8

必要費用	競技参加に必要な用具を整える費用が3万円よりもかかる。
コミュニティ	周りにスポーツコミュニティがあまり存在しない。
ルール	憶えるルールの数が少ない。
安全性	ケガの危険性が高い。

Q この条件下のスポーツに参加してみたいですか

(5 ぜひ参加したい 4 やや参加したい 3 どちらともいえない 2 あまり参加したくない 1 全く参加したくない)

質問は以上になります。

ご回答ありがとうございました。

濱岡 豊研究会 10期生 小林 拓矢

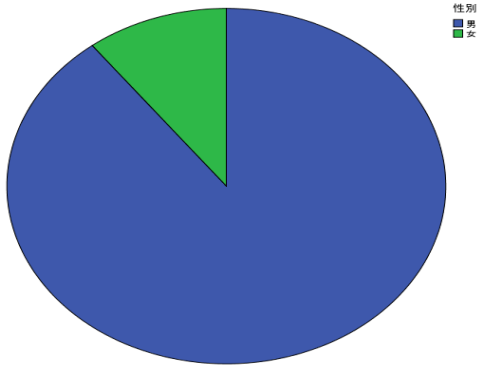
2. 単純集計結果

	度数		平均値	中央値	標準偏差	分散
	有効	欠損値				
年齢	86	0	22.24	22.00	4.775	22.798
関心	86	0	4.51	5.00	.732	.535
見る	86	0	4.19	4.50	1.057	1.118
やる	86	0	3.30	3.00	1.503	2.260
時間	86	0	3.97	4.00	1.260	1.587
[1. 個人的に注目している選手がいる]	86	0	4.15	5.00	1.223	1.495
[2. 目標としている選手がいる]	86	0	3.23	3.00	1.395	1.945
[3. 気になる選手の情報は調べる]	86	0	3.52	4.00	1.244	1.547
[5. 話題性のあるものは知っておきたい]	86	0	3.74	4.00	.948	.898
[6. 周囲の目を気にしている]	86	0	3.57	4.00	1.069	1.142
[7. 新しい物を手にしたい]	86	0	3.51	3.50	1.082	1.170
[4. 流行には敏感である]	86	0	3.29	3.00	1.094	1.197
[8. 何事も現場で見る事が好きである]	86	0	3.48	3.00	1.071	1.147
[9. 気になるテレビ中継は欠かさず見る]	86	0	3.40	3.00	1.201	1.442
[10. 様々なことにチャレンジする]	86	0	3.53	4.00	.954	.911
[11. 自分の特技を人に見てもらいたい]	86	0	3.33	3.00	1.111	1.234
[12. 目標達成のために努力を惜しまない]	86	0	3.64	4.00	1.095	1.198
[13. 人に評価されると嬉しい]	86	0	4.49	5.00	.930	.865
[14. 自分には時間に余	86	0	3.30	3.00	1.189	1.413

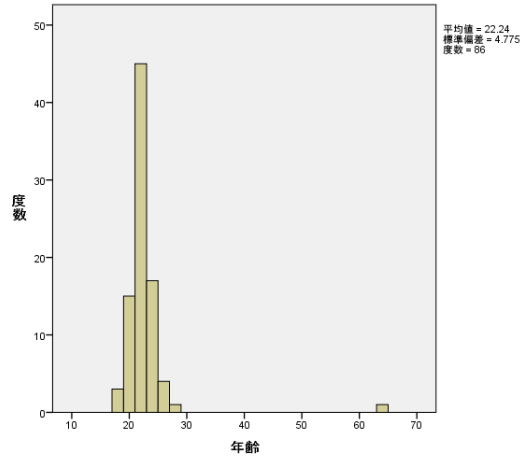
裕があると思う]						
[15. 空いた時間は趣味に使う]	86	0	3.94	4.00	1.010	1.020
[16. 日頃退屈している時間が多い]	86	0	2.72	3.00	1.224	1.498
[17. 多くの人と関わっていたいと思う]	86	0	4.00	4.00	1.017	1.035
[18. 一人よりも大人数でいたい]	86	0	3.27	3.00	1.111	1.234
[19. ネット上でコミュニティなどに参加している]	86	0	2.98	3.00	1.406	1.976
条件1	86	0	4.12	4.00	.999	.998
条件2	86	0	2.41	2.00	1.045	1.091
条件3	86	0	2.90	3.00	1.128	1.271
条件4	86	0	2.81	3.00	1.222	1.494
条件5	86	0	2.47	2.00	1.070	1.146
条件6	86	0	2.41	2.00	1.056	1.115
条件7	86	0	3.22	3.00	1.131	1.280
条件8	86	0	1.87	2.00	.955	.913

3. グラフとヒストグラム

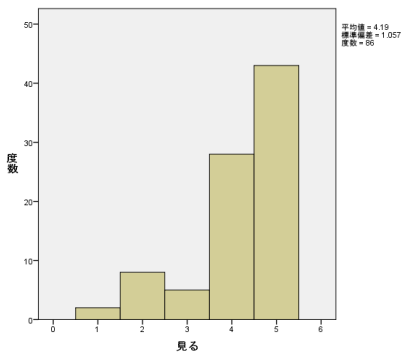
性別



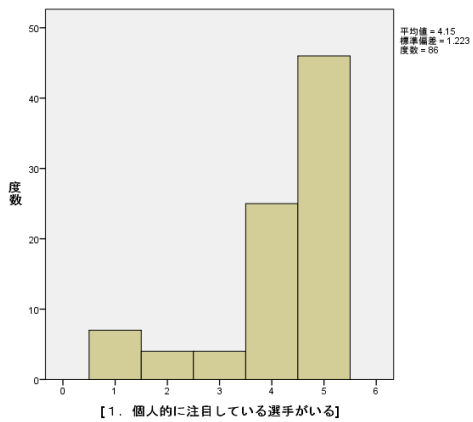
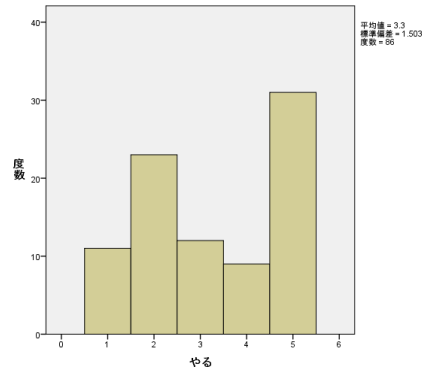
年齢



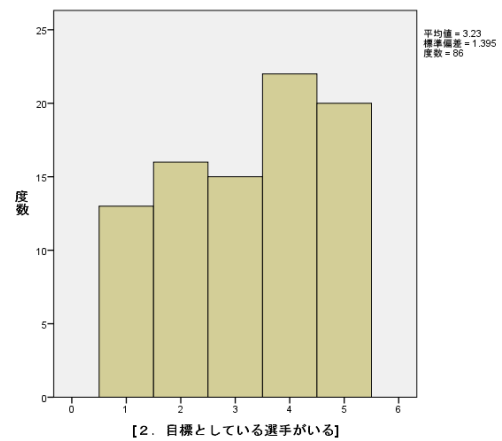
観戦する度合



参加する度合



[1. 個人的に注目している選手がいる]



[2. 目標としている選手がいる]

