

スポーツイベントに関する研究：スペクタイターへの影響要因分析

著者	中川 保敬, 木原 雄治, 加藤 健一, 安永 耕治
雑誌名	熊本大学教育学部紀要 自然科学
巻	40
ページ	47-55
発行年	1991-09-30
その他の言語のタイトル	A Study of Sports Events : An Analysis of the Factors Influencing Spectators
URL	http://hdl.handle.net/2298/2245

スポーツイベントに関する研究*

スペクテイターへの影響要因分析

中川保敬・木原雄治**・加藤健一***・安永耕治****

A Study of Sports Events

An Analysis of the Factors Influencing Spectators

Yasutaka NAKAGAWA, Yuuji KIHARA**,
Keniti KATOH*** and Kouji YASUNAGA ****

(Received May 20, 1991)

Recently the number of sports events and spectators is rapidly increasing. The value of attending games and an explanation of the factors involved in marketing sports events have become important to physical education. The purpose of this study is to classify the reasons spectators attend sports events. The results of this study are as follows :

- Spectators like an active, fast sports event.
- Spectators like an event in which good game skills are displayed.
- Spectators enjoy team spirit.
- Spectators want to understand game strategies.

Key words : spectators, sports events, physical education

緒 言

一般経営学において、イベントは、人、もの、情報の集積の場として積極的に創出されている。イベントの持つ機能を活用することは、産業の高付加価値化、地域意識の高揚、個性ある地域づくり等に寄与しうるなどの効果を有するものであり、また、政策的にも有効な手段となりうると考えられている。¹⁾

一方、これまでスポーツ経営学においては、人々が「行うスポーツ」という立場²⁾からの体育事業論や運動者行動の研究が主流であったと考える。したがって、人々がスポーツを「みる」または、人々にスポーツを「みせる」立場からの研究は、少ないものとする。

スポーツイベントにおいて、経営体がイベントを開催する意義は、一般経営学と同様に経済的な利益をあげることや、イベントによる経営体および賛助者のPRなどの効果をあげることと言うまでもない。しかし、その他に単なる経済的な利益をあげる以外に、イベントに参加するスペクテイターに何を見せ、何を感じさせるのか、その結果、観戦後の運動生活の拡大など、運動者がより運動に結びつきを強める効果をねらうことが、体育経営の立場からみた特徴であり、これは、体育的

* 本研究の一部は、体育・スポーツ経営学会（1990年3月愛知教育大学）で発表したものである。

** 熊本県教育委員会

*** 熊本短期大学

**** 砥用町立励徳小学校

な利益と考えられよう。

また、行うスポーツの場合には、経営体の焦点を運動者に当てたように、「見るスポーツ」においてもスペクテイターに焦点を当て、そのスペクテイターが、イベントよりどの様な効果を受けたかを分析することは、効果的なイベントの開催とともに、行うスポーツへの運動行動の移行を期待するためにも重要な視点であると考ええる。

したがって、本研究においては、直接イベントに参加したスペクテイターを対象に、スポーツイベントの内容の違いによりどのようにスペクテイターに差異がみられるかを明らかにするとともに、その要因を手がかりに、スペクテイターの分類視点及びイベントの内容の評価について分析することを目的とする。

研究の方法

1) アンケート調査用紙作成手順

熊本大学と熊本短期大学の保健体育を専攻する学生16名に対して、試合を見ておもしろい、または、効果があると考えられる項目についてKJ法³⁾を用いて調査項目の収集を行なった。その項目は、感動する場面、新しいスポーツ技術の発見、自己の目標の確立、共同の喜び、会える喜びなど7表題35項目にまとめられた。これらの項目を検討し、質問紙を作成した。さらに、この質問紙について、熊本短期大学の保健体育を専攻する学生10名に対して、バスケットボールの試合を見せ実際に記入してもらい検討を加えて24項目からなる質問紙を作成した。

2) アンケートの方法・対象・期日

平成1年11月23日に開催されたバスケットボール日本リーグ八代大会：Fチーム対Dチーム（女子日本リーグ二部）とNチーム対Hチーム（女子日本リーグ一部）のスペクテイター 976名に対して、試合終了後直ちに調査用紙に記入してもらった。有効回収率は、25.33%（248名）であった。

また、平成1年12月17日に開催されたバスケットボール日本リーグ熊本大会：Hチーム対Tチーム（男子日本リーグ二部）とSチーム対Kチーム（男子日本リーグ一部）のスペクテイター 1,115名に対して、女子リーグと同様に試合終了後直ちに調査用紙に記入してもらった。有効回収率は、10.3%（115名）であった。

3) アンケート調査用紙の内容

スポーツイベントから受ける試合のおもしろさについて10項目及び試合から受ける体育的な効果（14項目）を五段階尺度法を用い調査を行った。また、スポーツイベントのおもしろさを金銭になおしたらいくらになるかについて金額に変換し記入してもらった。このことから金額によるスポーツイベントの評価を試みた。さらに、上述の金額を各項目（おもしろさの10項目とためになるの14項目）に内訳として記入し、合計額がおもしろさの変換金額と一致する様に振り分けてもらった。

これらのデータをアンケート集計システムプログラム⁴⁾に入力し集計・分析を行った。

結 果

1) 観戦したスポーツイベント

バスケットホール女子一部リーグNチーム対Hチームの試合は、「4勝2敗同士の対戦となったNチーム対Hチームは、Nチームが3点リードで迎えた後半残り13分から連続12得点。その後D選手やK選手の両エースが得点を重ねた。HチームもR選手の3点シュートなどで追いつけたが及ばなかった⁵⁾」という新聞の評であった。Nチーム対Hチームの得点経過は、前半35対35、後半44対33でNチームの勝ちであった。

バスケットホール日本リーグ女子二部のDチーム対Fチームは、「一部復帰を目指すDチームがFチームを下した⁶⁾」という新聞の評であった。得点経過は、前半42対33、後半40対26でDチームの勝ちであった。

また、バスケットホール日本リーグ男子一部のKチーム対Sチームの試合は、前半30対26、後半30対16でKチームの勝ち、その評は、「白熱戦か予想された一戦は、前半こそ接戦を展開したか、後半は、Kチームのペースで速いパス回しなど積極的な攻めと、徹底したコートでKチームが快勝(略)⁷⁾」であった。

バスケットホール男子リーグ二部のHチーム対Tチームの試合は、前半46対39、後半43対35でHチームの勝ち。その評は、「二部A組1位、2位の競争で、Hチームがホールへの執念とコート力で上回った(略)⁸⁾」と言うような試合内容であった。

2) 金額からみたスポーツイベントの違い

スポーノイヘントにおけるおもしろさを金額に換算した場合の結果は、表1の通りである。男子一部、二部リーグの試合及び女子一部、二部リーグの試合の金額を比較すると最も高額な試合は、男子一部リーグの試合であり、ついで男子二部リーグ、女子一部リーグ、女子二部リーグの順となっている。つまり、各試合のおもしろさの金額は、異なる結果を示した。また、スペクテイターの種類によっても金額は、異なった結果が得られ、同じスペクテイターでも、試合によって金額が変化している結果が得られた。さらに、おもしろさの金額を入場料で割った数字を分析しても、試合の違いによりその倍率も変化がみられた。スペクテイターの種類についても同様の結果が得られた。

表1 おもしろさの金額変換した値

	女		子		男		子		*
	一部リーグ		二部リーグ		一部リーグ		二部リーグ		
小学生	1,892円	2.7	1,607円	2.3	17,694円	25.3	17,940円	25.6	
中学生	16,820円	16.8	10,893円	10.9	13,244円	13.2	14,010円	14.6	
高校生	7,547円	5.0	3,948円	2.6	10,304円	6.9	4,360円	2.9	
大学生 一般	7,617円	3.8	5,600円	2.8	5,250円	2.6	500円	-0.35	
平均	8,469円	7.1	5,512円	4.7	11,623円	12.0	9,203円	10.6	

3) おもしろさからみたスポーツイベントの違い

スポーツイベントの種類により、おもしろさの要因項目及びたためになる項目に違いがみられるかどうかについて分析を行った(表2, 3)

説明要因	有意差判定	有意差判定	有意差判定
勝ち負け	(***	*
コール下	—		**
技術レベル	部	**	***
スーパースター		**	**
スピード感	リ	***	***
ゲームか接戦			**
接触プレー	!	***	***
観客席		***	*
チアカール	ク	**	
エキシビジョン)		*

P ≤ 0.001 → *** P ≤ 0.01 → ** P ≤ 0.05 → *

説明要因	有意差判定	有意差判定	有意差判定
チームワーク		***	
ルール			
ゲーム前	(*	(
親	—		—
試合の展開	部		部
自分のできない技		**	
あこかれ	リ	*	リ
郷土出身		*	
プレーヤー以外	!	**	**
選手の身体		**	*
選手の“きはく”	ク	***	ク
自分の目標)	***)
今後		**	
コスチューム			*

P ≤ 0.001 → *** P ≤ 0.01 → ** P ≤ 0.05 → *

女子一部リーグ、二部リーグにおいて、おもしろさの要因項目でコール下の競り合いやゲームか接戦でおもしろかったという項目に差異がみられた。また、たためになる項目については、一部リーグの試合かチームワークか学べた、自分のできない技がみられたためになったなど、二部リーグと比較して多くの項目に違いが見られた。二部リーグに特徴的であったのは、コスチュームの気抜きてあった。男子一部リーグと二部リーグの比較においても女子同様に、おもしろさの要因項目に違い

かみられた また、ためになる項目についても違いかみられた

さらに、おもしろさの要因項目のおもしろ度の順位を分析したものか表4である

表4 おもしろさの弁別順位 (女子リーグ)

一部リーグ			二部リーグ		
順位	アイテム名	レノン	順位	アイテム名	レノン
1位	試合の展開	1 4368	1位	今後	2 6878
2位	自分のできない技	1 1520	2位	選手の身体	1 6324
3位	選手の“きはく”	0 9317	3位	試合の展開	1 3951
4位	今後	0 8970	4位	チームワーク	1 1819
5位	ゲーム前	0 8863	5位	自分の目標	1 1811
6位	あこかれ	0 6906	6位	プレーヤー以外	1 0659
7位	コスチューム	0 5827	7位	郷土出身	0 9383
8位	自分の目標	0 4405	8位	コスチューム	0 5760
9位	選手の身体	0 3574	9位	ルール	0 4728
10位	チームワーク	0 3317	10位	親	0 4620
11位	親	0 2775	11位	あこかれ	0 3707
12位	郷土出身	0 2634	12位	選手の“きはく”	0 3443
13位	ルール	0 2459	13位	ゲーム前	0 2002
14位	プレーヤー以外	0 1993	14位	自分のできない技	0 0148

女子一部リーグの試合では、試合の展開、自分にてきない技、選手のきはくか上位にランクされた。女子二部リーグでは、今後の目標にする、選手の身体の大きさ、試合の展開のしかたかためになったか上位にランクされた。男子の一部リーグにおいては、選手の身体の大きさ、自分にてきない技かみられた、今後の目標にするなどか上位にランクされた。したがって、イヘントの違いによりおもしろさの度合いと関連して調査項目の内容に違いかみられる結果かえられた。

さらに、スペクテイターの種類によっておもしろさの要因項目に違いかみられるかについて分析した結果か、表5、6である。

表5 おもしろさの弁別順位 (小中学生と高校 大学生) 女子二部リーグ

小 中学生			高校 大学生		
順位	アイテム名	レノン	順位	アイテム名	レノン
1位	接触プレー	0 3992	1位	接触プレー	0 5343
2位	勝ち負け	0 3237	2位	勝ち負け	0 5295
3位	エキシビジョン	0 3201	3位	観客席	0 4539
4位	技術レベル	0 2761	4位	チアカール	0 2778
5位	ゲームか接戦	0 1880	5位	エキシビジョン	0 2741
6位	チアカール	0 1780	6位	スヒート感	0 2411
7位	スーパースター	0 1730	7位	ゲームか接戦	0 2265
8位	観客席	0 1687	8位	スーパースター	0 1620
9位	スヒート感	0 1219	9位	技術レベル	0 1088
10位	コール下	0 0912	10位	コール下	0 0516

表6 おもしろさの弁別順位(小 中学生と高 大学生)女子一部リーグ

小 中学生			高校 大学生		
順位	アイテム名	レノン	順位	アイテム名	レノン
1位	スピート感	0 5494	1位	コール下	0 1819
2位	ゲームか接戦	0 5490	2位	エキンヒノヨノ	0 1803
3位	接触プレー	0 5392	3位	スピート感	0 1662
4位	観客席	0 2582	4位	ゲームか接戦	0 1626
5位	スーパースター	0 2064	5位	接触プレー	0 1568
6位	勝ち負け	0 1881	6位	スーパースター	0 1176
7位	エキンヒノヨノ	0 1761	7位	観客席	0 0834
8位	技術レヘル	0 1704	8位	勝ち負け	0 0564
9位	コール下	0 1223	9位	技術レヘル	0 0387
10位	チアーカール	0 0554	10位	チアーカール	0 0373

小・中学生と高校・大学生を比較してみると、女子一部リーグでは小・中学生は、おもしろさの要因項目を接触プレー、ゲームの勝ち負け、エキンヒノヨンか上位にランクされている。高校・大学生は、接触プレー、ゲームの勝ち負け、観客席が盛り上がるか上位にランクされている。おもしろさのポイントは、やはり小学生、中学生、高校生、大学生とも接触プレーやゲームの勝敗であり共通性かみられた。

女子二部リーグについては、小・中学生においてスピート感、ゲームか接戦、接触プレーか上位にランクされた。高校・大学生では、コール下の競り合い、エキンヒノヨン、スピート感のあるゲームか上位にランクされた。男子一・二部リーグともコール下の競り合いや接触プレー、エキンヒノヨン等か上位にランクされ、バスケットホールの特性としてのおもしろさか共通したおもしろさの要因項目としてとらえられた。しかし、この共通した項目以外では、小・中学生と高校・大学生のあいだに差異かみられると考える。

考 察

1) 金額による評価の有効性について

イベントか効果的な運営であったか、否かは、そのイベントの利益で測ることかできると考える。そのイベントか経済的な利益だけをねらったものであれば、「総収入－総支出」か大きければ大きいほど効果的な運営であったと言えよう。しかし、そのイベントか体育的利益(効果)をねらったものであれば、その利益は、「総収入－総支出」の差額のみならず、そのイベントの付加価値を加えた金額に変換した値を入场料で割った値か大きければ大きいほど、効

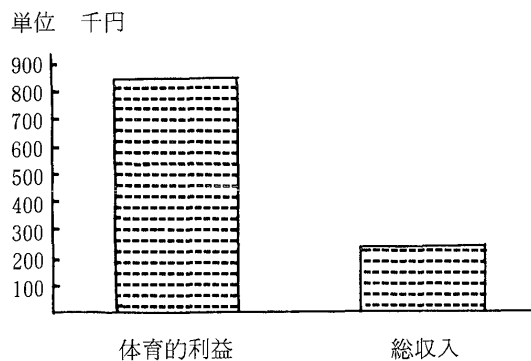


図1 体育的利益と総収入の比較

果的であったと考えることかできる（図1） そのための証明として、今回のスポーノイヘントのおもしろさを金銭に変換し、そのスポーノイヘントのおもしろさに応じて金額に差かみられた事から、スポーノイヘントのおもしろさの金額への変換か有効であると考える しかし、その対応については、さらに今後検討を加えていくへきてあると考える

2) ケーム内容の評価の視点の有効性について

経営体か、効果的なイヘントの運営のあり方を探るために、スポーノイヘントかスペクテイターに与える影響や、それから受ける効果を中心に考察を進めた結果、以下のようなことか明らかになったと考える

今回のバスケットホールのイヘントでは、スピート感かあり、技術レヘルか高く、コール下での競り合か激しく接戦で最後まで勝負に執着し観客か盛り上がるなどの要因か、スペクテイターの感しるおもしろさを高める要因と考える

また逆に、スペクテイターか感しるおもしろさの低かった要因は、チアカールの応援、エキノヒノョンによる観客席の盛り上がりなとかあけられた これらの要因をいかに高めるかについても経営体側の今後の課題であるとする

○ スペクテイターか感しるおもしろさの特徴

- ア) おもしろさの程度の高い要因
 - ・スピート感のあるケーム
 - ・技術レヘルの高いケーム
 - ・コール下での競り合
 - ・勝ち負け
 - ・ケームか接戦で最後まで盛り上がる
- イ) おもしろさの程度の高い要因
 - ・観客席かワァーと盛り上がる
 - ・チアカールの応援
 - ・エキノヒノョン

バスケットホールのイヘントから受ける体育的效果か大きい要因は、チームワークの大切さか学へた、自分のてきない技か見られた、試合の展開のしかたか学へた、今後の自己のスポーツ練習に励みとなったなとかスペクテイターに共通する要因であった

また逆に、バスケットホールのイヘントから受ける効果か小さい要因は、親かスポーノを理解してくれた、憧れの選手を見れた、郷土出身の有名選手を見れたなとか挙げられた

○ スペクテイターか試合から受ける効果の特徴

- ア) 試合から受ける効果の大きい要因
 - ・チームワークの大切さか学へた
 - ・試合の展開のしかたか学へた
 - ・自分のてきない技かみられた
 - ・今後の自己のスポーノ練習に励みとなった

- 1) 試合から受ける効果の少ない要因
- ・親かスポーノを理解してくれた
 - ・憧れの選手を見れた

以上のおもしろさの要因及ひためになった項目は、試合を観戦するポイントであると考えられる。さらに、これらの観戦ポイントは、試合の内容により変動し、順位か入れかわると考えられる。このことから、イベントの内容の評価の視点として有効な手かかりであると考えられる。

3) スペクテイターの分類の有効性について

スポーノイベントを観戦するスペクテイターは、観戦するポイントか年齢による過去のスポーノ体験、行なっているスポーノなどの理由から異なってくることから分析の必要があると考えた。また、そのスペクテイターの種類より観戦するポイントに違いがあるとすればスポーノイベントを提供する経営体側は、そのスペクテイターの特徴を十分理解し、イベントの焦点を明確化するために手助けとなると考える。

今回のバスケットホールの同一のイベントにおいても、おもしろさの金額の値か小学生 2.7倍、中学生16.8倍、高校生 5.0倍、大学生・一般 3.8倍となり、体育的利益を受ける値は、スペクテイターの種類により大きく異なっている結果が得られた。

また、今回のバスケットホールのイベントから受ける効果の大きな要因についても、小学生ではルールがわかった。中学生では選手の身体の大きさに驚いた。高校生・大学生・一般ではコスチュームがすばらしい、選手の気はくか観客席まで伝わってきたなど、スペクテイターの種類によりバスケットホールのイベントから受ける効果の特徴に違いがあると考えられる。

したがって、スペクテイターの分類についても、年齢という視点は、その分類に有効性が見られたと考える。ただし、その分類による特徴については、さらに検討が必要であると考えられる。

結 論

体育・スポーノにおけるイベントは、経済的利益だけでなく、体育的な利益をもねらいとして開催する必要性があると考えられる。したがって、体育利益をねらったイベントであるならば、スペクテイターの特徴を考慮し最大限に効果的な企画・運営を行う必要があると考えられる。そのために、スペクテイターの特徴を分類する有効な視点及びイベントか効果的であったか否かの評価の方法について開発する必要があり、本研究においては以下のような視点及び評価法を明らかにしてきたと考える。

- ・おもしろさの金額変換による評価法
- ・イベントの内容を分析する視点
- ・スペクテイターの分類視点

文 献

- 1) 通商産業省商務室編：イベントが日本を変える，通商産業調査会，30-32，1987
- 2) 宇土正彦：体育管理学，大修館書店，101-127，1970
- 3) 川喜田二郎，牧島信一：問題解決学，講談社，17-62，1970
- 4) 社会情報サービス：アンケート調査集計シリーズ，社会情報サービスKK，30-39，1988
- 5) 熊本日日新聞，熊本日日新聞社，11月24日 朝刊，1989
- 6) 前掲書
- 7) 熊本日日新聞，熊本日日新聞社，12月18日 朝刊，1989
- 8) 前掲書