

スポーツイベントに関する研究

著者	中川 保敬, 木原 雄治, 加藤 健一, 清水 志津
雑誌名	熊本大学教育学部紀要 自然科学
巻	42
ページ	43-50
発行年	1993-09-30
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/2298/2267

スポーツイベントに関する研究*

イベントへの影響要因分析

中川保敬・木原雄治**・加藤健一***・清水志津****

A Study of Sports Events*

An Analysis of the Factors Influencing Spectators

Yasutaka NAKAGAWA, Yuuji KIHARA**, Kenichi KATOH*** and Sizu SIMIZU****

(Received May 24, 1993)

In recent years, the number of sports events has increased rapidly along with the number of spectators watching these events. The planning and organizing of sports events have become important factors in physical education, but very little research has been carried out on the spectators. In the analysis and management physical education and sports activities, it is generally agreed that spectators benefit from attending sports meeting. The purpose of this study is to classify the reasons spectators attend sports event and to suggest ways in which sporting activities can be more effectively organized.

The results of this study are intended:

- To improve the quality of sports events
- To create interest in the watching of sports activities
- To suggest further research in area

Key words: spectators, sports events, physical education, management

緒 言

スポーツ参加を大別すると、「行う」という直接参加と、「見る」という間接参加に分けられる。特に見るスポーツの発展は、マスメディアの発達にともない、急速に進み、間接的な参加者である見るスポーツの人口を、飛躍的に増大させてきた。スポーツ参与の問題は、社会におけるスポーツの重要性の増大にともなって新たな脚光を浴びてきている¹⁾。

しかし、今日までのスポーツ経営学では、人々が、行うという立場からの体育事業論、及び運動者行動の研究が盛んであったが、人々がスポーツを見る、または人々にみせるという立場からの研究は、あまり行われていないと考える。したがってスポーツイベントを見せる立場から企画・運営するための経営学的研究が必要である²⁾。

さらに、体育経営学がねらうイベントは、経済的な利益を挙げることをねらって開催されるイベントではなく、経営体側からの一方的なサービスによるイベントでもない。スペクテイタ

* 本研究一部は、日本体育学会第43回大会にて発表したものである。

** 水川高校

*** 熊本短期大学

**** 熊本大学教育学部中学課程(保健体育)平成元年度卒業

一のその後の運動生活の充実など、体育的利益を重視することであると考え³⁾⁴⁾。最近のスポーツにおける過度の商業主義的傾向も見られ、また勝利主義的傾向は、スポーツを行う人と同時にスペクテイターの阻害や脱落の問題を生み出し始めている⁵⁾。スポーツに対するスペクテイターの行動についての分析は極めて重要な問題を含んでいると考える⁶⁾。

本研究は、直接イベントに参加したスペクテイターを対象に、試合から受けたおもしろさやためになった事を分析視点とし、その換算金額を基にイベントの分類を行い、イベントの効果的な方策を探るものである。

方 法

① アンケート調査作成手順

熊本大学と熊本短期大学で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、またはためになったと考えられる要因項目を KJ 法を利用して収集した。その結果、要因項目には感動する場面、新しいスポーツ技術の発見、自己の目標の確立、協同の喜び、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、アンケート調査用紙（予備調査用紙）を作成した。更に、熊本短期大学の保健体育専攻の学生 10 名にバスケットボールの試合を見せ、実際にアンケート調査用紙（予備調査用紙）に記入してもらい、更に検討を加え、最終的に、スポーツイベントから得たおもしろさを測る項目（10 項目）、及びためになったことを測る項目（14 項目）の計 24 項目にまとめた。さらに、上記の 24 項目に、スペクテイターの分類に関する項目、スポーツイベントのおもしろさ金額に換算する項目を加えてアンケート用紙を作成した。調査期日は、平成 1 月から平成 3 年 12 月である。

② アンケート調査の対象及び対象者数

アンケート調査を行ったイベントは、次の通りである。

- ・ バスケットボール日本リーグ八代大会
富士通対第一勧銀（女子二部） 248 名
- ・ バスケットボール日本リーグ八代大会
日本電気対日立戸塚（女子一部） 248 名
- ・ バスケットボール日本リーグ熊本大会
日立本社対豊田通商（男子二部） 106 名
- ・ バスケットボール日本リーグ熊本大会
住友金属対熊谷組（男子一部） 103 名
- ・ バレーボール日本リーグ熊本大会
新日鉄対富士フィルム（男子二部） 93 名
- ・ バレーボール日本リーグ熊本大会
JT 対サントリー（男子一部） 80 名
- ・ 国際親善男子バスケットボール大会
全日本対西ドイツ（バイエル 4） 375 名
- ・ ハーレム・グローブロッターズ熊本公演
ハーレム・グローブロッターズ 345 名

対ワシントンジェネラルズ

- TKU レディスオープンテニストーナメント 196 名
- 坂本村ウォクラリー 187 名
- 演奏会
 - 日本フィル弦楽四重奏の夕べ 128 名
 - ザルツブルグ・レギデンツ・ゾリステン

結 果

スポーツイベントによって、おもしろさを金額で表して記入してもらったことについては、調査した各々のスポーツイベントにおいて、おもしろさの金額の平均値をみると、それぞれに異なった金額が得られた。その結果より、イベントを評価する一つの方法として可能性があるのではないかと考える。

また、入場料金を差し引いた金額が、体育的な利益とは、イベントから受けた、おもしろさや感動、イベントを見て自分のために became こと、さらに、このイベントをきっかけとして今後の運動生活に好ましい影響を及ぼすことであると考え。したがって、体育的利益が高い値を示すことは、イベントの成功を表す指標として有効であると考え。

おもしろさを金額に表した値との関連性について分析してみると、おもしろさを金額で表した金額とイベントのおもしろさを調べた 24 項目の平均値をもとめた。このそれぞれの間には、関連性がみられるかを X 軸おもしろさの 24 項目の平均値をとり、Y 軸におもしろさを表した金額をとり、回帰直線をしめたものが図 1 及び図 2 である。

それぞれのイベントのおもしろさと金額の相関は、11 イベント中 8 イベントに 0.05 %水準で有意な相関がみられ、残りの 3 つのイベントにおいても 0.1 %水準以下でやや有意な相関がみられた。このことから、おもしろさと金額の間には、有意な相関がみられと考えられ、イベントが、おもしろさの程度が上がれば、金額も上がるといえるのではないかと考える。したがって、おもしろさを金額に表した値は、イベントの評価の方法の一つとして有効ではないかと考える。

今回のイベントの調査は、イベントを観戦してのイベントから受ける感動とイベントから学び、

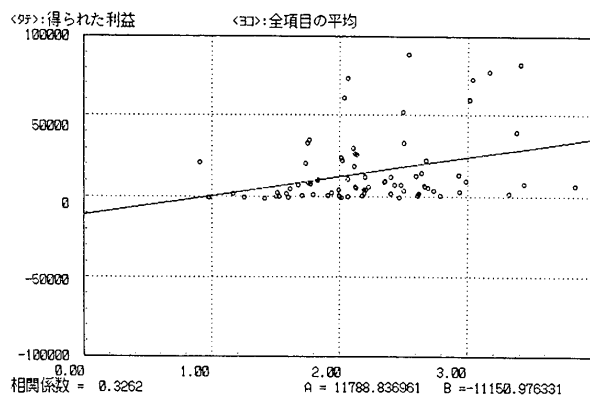


図 1 日立本社対豊田通商(男子二部)の相関図

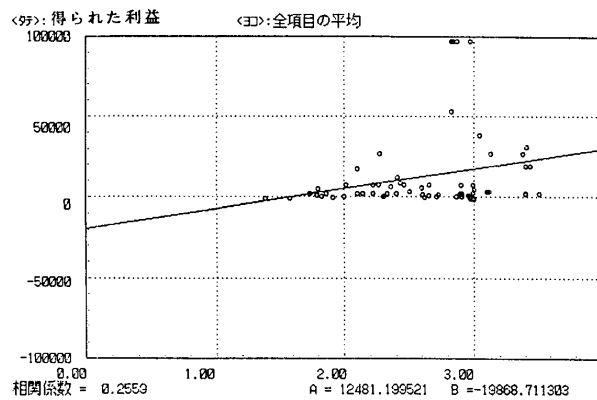


図2 JT 対サントリー（男子一部）の相関図

自己の運動生活への影響を及ぼすようなためになったことの二つの視点から調査票を作成した。この二つの視点から、イベントを分析すれば、おもしろさの程度とためになったの程度のどちらにポイントがあるのか。また、そのイベントの特徴づけが出来るのではないかと判断し、各イベントをこの二つの視点から平均値の比率の違いから比較した結果が表1である。つまり、スポーツイベントによっておもしろさが大きいイベント、ためになったことが大きいイベント、さらに両方とも差がみられない中間的なイベントの三種類に分類できるのではないかと考える。

今まで述べた視点を総合して、イベントを分類すると、まずおもしろさの程度が高いイベントとためになる程度が大きいイベントの二つの視点から分類できる。

さらに、各イベントの回帰直線の傾きによる分類を第二の視点として考えた。傾きによる分類とは、おもしろさの程度が高い値を得れば得るほどその金額が高い値を示せば、その回帰直線の傾きは、大きくなるという仮説である。おもしろさやためになることの値が高くなれば、それに応じて金額が高い値が得られるならば、イベントの評価としては、高いイベントであると考えて良いと判断できる。おもしろさとためになるの比重の違いと、回帰直線の二つの視点をを用いてイベントを分類した。

しかし、今回は、先に述べた仮説のもとで回帰直線の傾きの大きい、小さいの区別は、相対的

表1 各スポーツイベントの分類

項目による分類	傾きによる分類	イベントの種類
おもしろ型	傾きが大きい	JT 対サントリー（バレー男子一部）
	傾きが小さい	日本電気対日立戸塚（バスケ女子一部） ハーレム対ワシントン（バスケットボール） テニストーナメント
ためになる型	傾きが小さい	富士通対第一勧銀（バスケ女子二部）
	傾きが大きい	日立本社対豊田通商（バスケ男子二部） 住友金属対熊谷組（バスケ男子一部）
両方型	傾きが小さい	全日本対西ドイツ（バスケットボール）

な判断を用いたもので、今後の課題であると考え。

今回のイベントを分類した中で、もっとも金額が高く傾きも大きいスポーツイベントであった JT 対サントリーの試合を評価基準として位置づけ、他のイベントとの比較を行い、また、イベントの要因の分析と、おもしろいイベントのあり方についての構造を探る手がかりとして考えたい。それを示したものが表 2、3 である。

まず、JT 対サントリーの試合を標準的イベントと仮定した場合、おもしろさの金額は、他のイベントと比較して、その比率を示したものが表 2 である。その値を見ると 34.4% から 87.9% までかなりの開きがある値が得られた。

また、回帰直線の傾きについても、JT 対サントリーの試合を標準的なイベントとして、他のイベントと比較すると 30.2% から 94.5% とかなりの幅のある値が得られた、それを示したものが表 3 である。このことから、JT 対サントリーを標準としてその他のイベントをいくつかの評価段階に分けることが出来ると考える。

もう一つのイベントの分類の視点として、回帰直線の Y 軸と交わる切片の値である。つまり、切片の値が、小さい値を示すことは、おもしろいと感じたスペクテイターが多い場合に切片は小

表 2 JT 対サントリーを標準とした比率

イベントの種類	おもしろさの金額	基準比
富士通対第一勧銀	6,458.1 円	43.2 %
日本電気対日立戸塚	9,327.1	62.3
日立本社対豊田通商	13,112.2	87.5
住友金属対熊谷組	13,168.2	87.9
新日鉄対富士フィルム	11,504.3	76.8
JT 対サントリー	14,982.4	標準
全日本対西ドイツ	5,744.8	38.3
ハーレム対ワシントン	12,102.1	80.8
テニストーナメント	5,150.7	34.4
坂本村ウォークラリー	7,092.7	47.3
演奏会	5,300.0	35.4

表 3 評価の視点としての「傾き」と「切片」(JT 対サントリーを標準)

イベントの種類	傾き	基準比	切片	基準比
富士通対第一勧銀	5,272.8	42.2 %	-6,145.6	30.9 %
日本電気対日立戸塚	6,018.5	48.2	-6,533.1	32.9
日立本社対豊田通商	11,788.8	94.5	-11,151.0	56.1
住友金属対熊谷組	9,395.0	75.3	-6,866.7	34.6
新日鉄対富士フィルム	4,764.7	38.2	-3,243.2	16.3
JT 対サントリー	12,481.2	標準	-19,868.7	標準
全日本対西ドイツ	7,325.3	58.7	-11,222.4	56.5
ハーレム対ワシントン	6,582.8	52.7	-5,428.2	27.3
テニストーナメント	3,767.9	30.2	-5,222.3	26.3
坂本村ウォークラリー	3,805.3	30.5	-6,707.2	33.8
演奏会	3,343.5	26.8	-4,469.2	22.5

さくなるという仮説が考えられる。

例えば日立本社対豊田通商の試合は、傾きはJT対サントリーの試合の94.5%に当たり、ほぼ近い値を示しているが、切片を見ると56.1%と標準と比較すれば、大きい値を示している。したがって、このことから考えられることは、非常におもしろいと感じたスペクテイターは、高い金額を記入しているが、おもしろさの程度が低いスペクテイターも多くみられたと考えられる。イベント全体から言えば、その分布に分散がみられたと考えられる。その分散の程度を表すのが、切片ではないかと考えられる。

次に、JT対サントリーの試合と他のイベントとの違いがどこにあるのかを調べるために、まず標準としたJT対サントリーのデータを因子分析を行って、どのような項目が要因として上げられるかを分析した結果、因子負荷量を0.6以上としてバリマックス回転を行った結果6つの因子に分けられた。その項目が、表4に示した項目である。第一因子は、学習要因、第二因子は、ゲーム内容要因、第三因子は、応援要因、第四因子は、競技行動要因、第五因子は歓声要因、第六因子は、観客要因となり、その寄与率は、62.5%であった。

このJT対サントリーのデータをもとに因子分析を行った結果の要因項目と、表4の各イベントの平均値の比較により、イベントのおもしろさを構造化を考えたものが図3である。

JT対サントリーは、他のイベントと比較しても各要因の中で6項目に高い得点を得ており、ゲーム内容が充実していたと考えられる。このイベントを標準とした理由は、さらに体育的利益が、高いイベントを企画運営していくためである。JT対サントリーでは、第一因子の学習要因に経営的視点が置かれていず、単にゲーム内容の良さがイベントの面白さにつながったと考える。

表4 各イベントの項目別平均得点の比較 (JT対サントリーの因子分析項目)

大会名 項目名	JT対 サントリー	新日鉄対 富士フィルム	住友金属 対熊谷組	日立本社 対豊田通商	全日本対 西ドイツ	富士通対 第一勧銀	日本電気 対日立戸塚
ルールがわかり	2.87	3.00	2.96	2.99	2.90	2.95	2.93
ゲーム前の練習	2.76	2.80	2.59	2.45	2.88	2.44	2.43
親の理解	3.32	3.38	3.91	3.98	3.48	3.75	3.57
試合の展開	2.47	2.56	2.50	2.30	2.56	2.57	2.35
郷土出身	3.30	3.30	2.90 *	3.50	3.60	3.26	3.31
プレーヤー以外	2.97	3.11	3.18	3.23	3.06	3.21	3.04
自分の目標	2.91	2.92	2.68	2.75	2.93	2.94	2.79
技術レベル	1.68 **	2.17	2.20	2.17	2.25	2.44	2.09
スーパースター	1.83 **	2.12	2.44	2.40	2.55	2.65	2.47
スピード感	1.65 **	2.30	2.51	2.05	2.60	2.43	2.10
チアガール	2.94	2.93 *	4.38	4.38	4.45	3.85	3.17
エキジビション	2.95 *	3.15	3.82	3.71	3.75	3.45	3.06
選手の身体の大きさ	2.15	2.23	1.47	1.80	1.73 *	2.30	2.49
選手の気迫	1.88 **	2.46	2.61	2.48	2.50	2.67	2.40
観客席	2.36	2.89	2.99	3.19	2.59	3.21	2.62
自分の出来ない技	1.92	1.93	1.69	1.54 **	1.81	1.96	1.97
あこがれの選手	2.07	1.74 *	2.76	2.96	3.03	3.08	2.84

p<0.05……* p<0.01……**

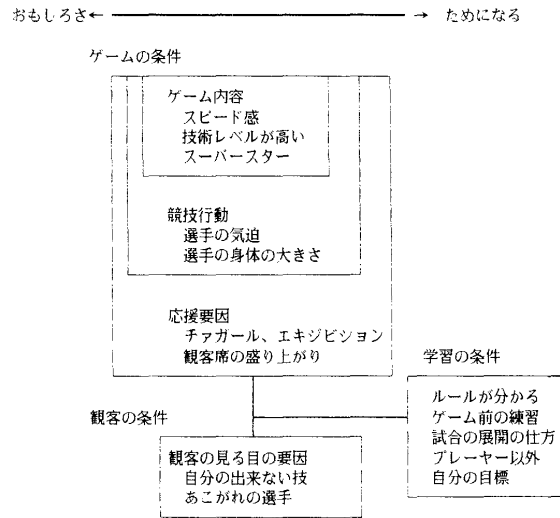


図3 イベントのおもしろさの構造

考 察

本研究では、得られた利益と全項目の平均の、2つの調査項目によって得られた相関図を求め、相関直線の傾きの違いによるイベント分類の有効性について研究を進めた。この傾きによる分類には、2つの視点が同時に含まれているためこれまで1つ1つの個別の視点からの分類よりも確実であると考えられる。

その結果、ほとんどのイベントにおいて、全項目平均と得られた利益の2視点の間に有意差がみられた。このことは、得られた利益のが高ければ、全項目の平均も高い評価を得ていることから、比例関係にあることが統計的に証明されたと考える。

また、イベントをおもしろ型、ためになる型、両方型、に分類し、全項目平均値で比較したところ、おもしろ型がかなり高い数値を示した。

さらに、分類したグループ内でイベントを全項目平均の平均値と得られた利益の金額について、傾きの違いから比較分析した結果、傾きは、イベントを分類する視点として有効であると考えられる。

次に、おもしろさの得点及び金額が一番高いイベントである、JT対サントリーの試合を標準とした。さらに他のイベントとの違いがどこにあるのかを調べるために、このイベントだけの結果を因子分析し、どういう項目が要因として挙げられかを分析した。その要因項目は、第一因子「学習」、第二因子「ゲーム内容」、第三因子「応援」、第四因子「競技行動」、第五因子「歓声」、第六因子「観客」であった。

表1から、イベントのおもしろさは、ゲームの条件と観客の条件の一致することによって求められると考える。つまり、ゲームの条件とは、ゲーム内容の充実とそれを行う選手の競技行動の積極性が相乗して起こり、さらにそれを取り巻くチアガールや観客席の応援による盛り上がり、一体感などが生まれることにあると考える。また、観客の条件は、観客の見る目の要因であり、観客が何におもしろさを見いだしているのかである。つまり、スポーツにたいする行動の積極性が相乗して起こり、さらにそれを取り巻くチアガールや観客席の応援による盛り上がり、一体感などが生まれることにあると考える。また、観客の条件は、観客の見る目の要因であり、観客が

何におもしろさを見いだしているのかである。つまり、スポーツにたいする経験や選手に対する憧れなど、スポーツに対する関わりの方々の違いがゲームの条件を理解する度合の違いから、おもしろさの程度にも関連がみられるのではないかと考える。

さらに、おもしろさだけでなく自分の運動生活の中に生かせる様な要因として、学習の条件の充実、ためになる程度を高める条件として工夫する必要がある。これを充実させることは、観客の条件をよりスポーツの特性にスペクテーターをより近づけるために、イベントのおもしろさの要因と、ためになる要因の二つは不可欠であると考ええる。

これら三つの条件であるゲームの条件・観客の条件・学習の条件を提供することによりおもしろさの金額も高くなると考える。また、ゲームの条件は、回帰直線の傾きを示し、観客の条件は、回帰直線の切片を示すものであると考える。

結 論

本研究では、おもしろさの項目の平均値と、おもしろさを金額で表した値の、2つの調査項目によって得られた相関図を求め、相関直線の傾きの違いによるイベント分類の有効性について研究を進めた。その結果次のような知見が得られたと考える。

- ・イベントは、傾きや切片から、おもしろ型、ためになる型、両方型、に分類できた。
- ・イベントは、おもしろさを示す項目の平均値と得られた利益の2視点の間に有意相関がみられた。このことは、得られた利益が高ければ、全項目の平均も高い評価を得ていることから、明かとなり、おもしろさを表す金額は、イベントを評価する視点として有効である。
- ・イベントのおもしろさを企画運営するためには、学習要因、ゲーム内容要因、応援要因、競技行動、歓声要因、観客要因の6要因を充足させることが必要である。

文 献

- 1) 体育社会学研究編：体育社会学研究 6 スポーツ参与の社会学，同和書院，1984，pp. 2
- 2) 宇土正彦：体育管理学，大修館書店，1970，pp. 101
- 3) 熊野卓司：商店界イベント入門，誠文堂光社，1991，pp. 51
- 4) 中川保敬：熊本大学教育学部紀要第40号自然科学，スポーツイベントに関する研究，熊本大学教育学部，1991，pp. 47
- 5) 日経BP社編：日経イベント，日経PB社，1991，pp. 158
- 6) 斉藤隆志：日本体育経営管理専門分科会会報 No. 25，スポーツスペクテイット行動に関する一考察，日本体育経営管理専門分科会，1989，pp. 28