

ニュー・スポーツ愛好者のスポーツ意識と 活動参加意欲について

○佐橋 由美 (樟蔭女子短期大学)

中高齢者、余暇活動、価値意識、意欲

【はじめに】

余暇行動は、人間をとりまく客体要因としての環境と、その人の過去の経験内容や余暇享受能力、価値受容、志向性、態度、欲求などの主体要因に規定される。余暇活動についての近年の研究は、前者による行動の予測・解釈から、後者へと力点を置くようになってきているように思われる。Journal of Leisure Research をみると、motivation、satisfaction、attitude、needsなどがキー概念になっており、multidimensionalな測定手法の適用と、余暇意識・行動を統一的に、同一の指標によって測定しうる信頼性、妥当性の高い尺度の作成に関心が注がれてきたように思われる。Bergier(1981)の研究にも見られるように、個人の価値受容や志向性が、余暇行動に対する部分的解釈を与えることが、すでに理論モデルとして提唱されており、実証的な研究の累積が望まれている。

ところで、余暇活動としてのスポーツに焦点をあてて研究した例は、余暇研究(Leisure Research)の領域においては数少なく、一方、スポーツの社会・心理学的な研究においても、体力や高度な技術を必要としない新しいタイプのスポーツ活動およびその愛好者についての研究はあまり行われていない。

【目的】

本研究は、比較的中高年齢層に普及しているゴルフ型のニュー・スポーツのうち、ターゲットボードゴルフ(以下、TBG)とグラウンド・ゴルフ(GG)に焦点をあて、愛好者の主体要因、とりわけ価値受容や意欲などの特徴を導き出し、比較検討することを目的とした。

【研究の方法】

調査対象：GG愛好者……東海四県グラウンド・ゴルフ交換大会参加者

TBG愛好者……第4回、全国スポーツ・レクリエーション祭TBG参加者

調査期日：GGは平成3年7月13、14日

TBGは、平成3年10月11、12日

調査方法：大会会期中、対象者に対し質問紙を配布、回収。

GGは、300部の調査票配布に対し、有効回答は213名(71.0%)

TBGは、192部の調査票配布に対し、有効回答は143名(74.5%)

調査内容：I ①過去の運動・スポーツ経験②現在の健康状態③自由時間の過ごし方④運動・スポーツに対する価値意識 II ①活動実態②継続意欲③活動参加意欲、その他

分析方法：単純集計、年齢、種目別のクロス集計

【結果の概要と考察】

(1) 余暇活動に占める運動・スポーツの位置

TBG、GGともに、余暇活動の第1位は「スポーツをする」であり、第2位はテレビである。また、「スポーツを見る」がこれに続き、余暇活動に占める運動・スポーツの位置は高い。

(2) 運動・スポーツに対する価値意識

価値意識は、①自身の行為レベルからは比較的独立した、運動・スポーツ一般に対する考え方をみるものと、②「実際に自身がTBG/GGをプレイするとき……」という具体的状況を設定した場合と、2つの質問を設定し検討を行った。

①運動・スポーツに対する15の意見の中から、特に賛成と思われるものを5つ選択し、1位から5位まで順位づけをしてもらい、得点化した。図1-1、図1-2は、「身体的・生理的側面」「社会的側面」の各項目の重視度得点を示している。

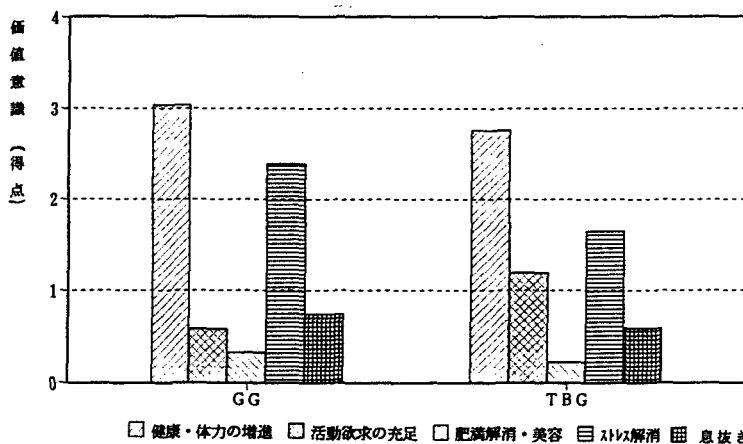


図1-1. 種目別運動・スポーツに対する価値意識(身体的・生理的側面)

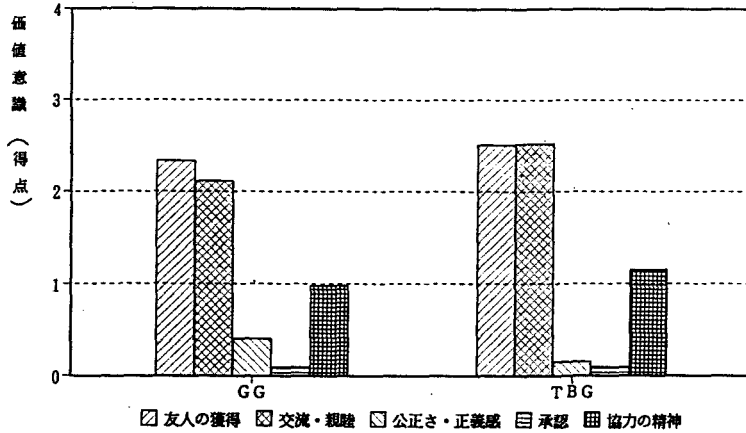


図1-2. 種目別運動・スポーツに対する価値意識 (社会的側面)

全体的にみると、T.B.G.、G.G.ともに、項目選択のパターンは極めて類似している。容認度の高い項目は、「健康・体力の増進」「ストレスの解消」「友人の獲得」「交流・親睦」であり、「活動欲求の充足」や「息抜き」「協力」などがこれに続く。

「自己実現的側面」は、自尊欲求、能力発揮、達成感、創造性の表出、新奇な経験への欲求などとの関わりからとらえたスポーツの価値を示す項目から構成されている。これらの評価は、他の2側面に比べると極めて低いものとなった。ニュー・スポーツ愛好者は、自己実現の手段としてのスポーツの価値に対し、低い評価を与えているが、結果の検討には、過去の運動・スポーツ経験やスポーツ種目の相違を考慮した比較調査が必要と思われる。

年齢段階別にみると、T.B.G.、G.G.ともに「身体的・生理的側面」での項目選択のパターンに違いが認められた。特に、差異が顕著であったのは、両群ともに「健康・体力の増進」と「ストレスの解消」の項目であり、前者は加齢とともに重視度が高まり、後者は逆に低くなる傾向があった。

②T.B.G./G.G.を実際に行う際、どのようなことを重視するかについて、6項目の価値に対し順位づけを求めた(表1)。「試合やゲームを楽しむこと」や「仲間との交流・親睦」が、両群ともに上位にランクされ、「試合に勝つこと」はいずれも最下位にランクされた。

特徴的な点は、「技術の向上」と「健康・体力の維持増進」の価値づけにおいて、種目間で差が認められたことである。これらの項目は、両群とも中位にランクされているが、

TBG群は、GGに比して技術志向が強い傾向があり、健康志向は、GG群においてより強い傾向が認められた。

表1. TBG/GGを行う場合重視すること

項目	TBG			GG			t 検定
	N	140	順位	N	208	順位	
	平均順位	(SD)		平均順位	(SD)		
ゲームを楽しむこと	2.25	1.25	1	2.42	1.19	2	
仲間との交流や親睦	2.31	1.17	2	2.28	1.34	1	
健康を維持し体力を高めること	3.51	1.70	3	2.84	1.52	3	**
技術を向上させること	3.85	1.29	4	4.30	1.08	5	**
ルールを守りベストをつくすこと	3.71	1.41	5	3.81	1.51	4	
試合に勝つこと	5.34	1.44	6	5.33	1.15	6	

** P<.01

(3) スポーツ活動への参加意欲、継続意欲

参加意欲ならびに継続意欲を、以下の4項目：①「講習会への参加」②「全国大会への参加」③「TBG/GG以外のスポーツ活動への参加」④「TBG/GGの継続」により把握を試みた。4項目中、①②③については意欲に差が認められた。(①p<.05 ②p<.01 ③p<.001)

TBG、GG群ともに70%以上が今後TBG、GGを「ぜひ継続したい」と回答し、継続意欲は非常に高かったが、講習会や全国レベルの大会などの非日常的・行事的活動に対する参加意欲については、GG群はやや低い傾向にあった。

また、他のスポーツ種目への意欲は、GG群、特に高齢者層においてかなり低くなっており、一種目集中の傾向がみられた。しかし、GGとTBGの年齢構成はGG群が高いことから、加齢に伴う体力や行動力の低下などが上記の結果に影響を及ぼしている点に、留意しなければならないであろう。