

## 有効価値論から見たみるスポーツにおける観戦能力と 中核的便益の関係

### The relationship between the core benefits and spectating ability on spectator sports through a view of the effectual value theory

齊 藤 隆 志<sup>1)</sup> 小野里 真 弓<sup>2)</sup>

Takashi SAITO and Mayumi ONOZATO

#### Abstract

I set the following purposes for this study, (a) the final purpose; to explain the relationship between effectual value, intrinsic value and spectating ability on the spectator sports, (b) 1st sub-purpose; to prove correlation between spectating ability and effectual value, (c) 2nd sub-purpose; to describe the effectual value with depending on group of level of the spectating ability.

Results are following;

- (1) The spectating ability and some of the effective values are mutually related.
- (2) The total effectual values are deferent depends on the level of spectating ability.

*keywords* : spectator sports, instinct value, effective value, spectating ability

## I. はじめに

### 1. スポーツ政策としてスポーツ観戦能力開発 の必要性

スポーツ政策において、豊かなスポーツ生活を実現させることは恒久的な目標であり、みるスポーツをめぐるスポーツ生活についても例外ではない。スポーツ振興基本計画でも、みるスポーツは、人々に感動を与え、青少年のスポーツへの関心を高め、すそ野を広げるとともに、高度な技術がスポーツ全体の競技力の向上に貢献していると位置づけられている。みるスポーツの振興とは、みるスポーツを通じた豊かなスポーツ生活の実現であり、みるスポーツ文化の向上を意味していよう。筆者は、そのためには人々の「スポーツを見る目を肥やす」ことが重要であろうと考える。本研究は、スポーツ政策論の立場から、みるスポーツを振興する上で、さらには豊かなスポーツ生活を実現させる上での基礎的な条件としてスポーツを観戦する能力(以下、観戦能力とする)の開発の重要性を訴求するための基礎的資料を得ようとするものである。

これまで、我が国のスポーツ政策の基本的・具体的考えを示す「スポーツ振興基本計画」や「スポーツ振興法」において観戦能力に関する記述は見あたらない。スポーツ振興基本計画において「みるスポーツ」の重要性を示しているものの、人々がスポーツ観戦という活動を本人の教養的能力を用いて、自己実現し、成長するという認識ではない。文部省競技スポーツ研究会(1996)が編集した『「みるスポーツ」の振興』で、佐伯<sup>9)</sup>、<sup>10)</sup>は、みるスポーツ文化を向上させるためには、みるスポーツを享受する水準をアップさせることが必要であり、そのために観戦者がその種目のルール・戦術・技術を理解することの必要性が若干触れられている。しかし、観戦能力とはどのような能力で、観戦能力の高低と観戦の内容はどのような関係を持っているのか、あるいは観戦能力はどのように開発されるべきなのかという点にまで言及されていない。

また、隣接学問であるスポーツ経営学やスポーツ社会学においては、観戦者の観戦能力開発についての重要性を言及する文献が散見される(八代(2002)<sup>18)</sup>、齊藤(2002)<sup>13)</sup>、中村(2001)<sup>12)</sup>など)ものの、実証的データを用いて言及されることはまれである。

文化政策学はスポーツ政策を考えるにあたり、文化

1) 日本女子体育大学(講師)

2) 日本女子体育大学(助手)

という共通項の振興方策を考えているという点から参考となるであろう。文化政策学者である池上(2001)<sup>6)</sup>は、文化政策学の根本的課題として、地域固有の価値を活かすとともに、文化の固有価値を志向する人々の文化享受能力の育成を訴え、両者が出会うことで、地域の文化を発展させる、すなわちそれが地域の個性でありまちづくりだということを強く訴える。池上は文化経済学者としても世界的権威だが、彼(1993)<sup>4)</sup>は古典経済学の使用価値や近代経済学の効用に似た論として、J.ラスキンの価値論を基に<有効価値>という価値論を展開している。有効価値論については「固有価値と享受能力が相伴う場合に有効価値つまり富が存在する。固有価値、享受能力のどちらかが欠ける場合には有効価値は存在せず、すなわち富は存しない。」と説明され、さらに「物の内在的な性質は、人間の心身の諸機能が、発達していなければ享受することができない。このために、享受能力を持つ人間の発達が固有価値の生産と並行して進まなければ、本来の意味の豊かさ=生の充実はあり得ない」と説明がされている。つまり、固有価値と享受能力の出会いが有効価値としていたのである。文化政策学のテキストの文献(後藤, 2001<sup>1)</sup>)においてもラスキンの有効価値論は重要視されている。

文化政策学における有効価値論に習うならば、豊かなスポーツ生活の実現をめざすには観戦能力の開発とスポーツの固有価値を活かした有効価値論が重要な政策課題であるといえまいか。

先述のスポーツ振興基本計画では、プロスポーツのおかれている社会認識が「未だに興業のイメージを持つ国民が少なくない現状にある(筆者注;おそらく娯楽の要素の強い単なる見世物としか認識されていないという意味で用いていると理解する)」とし、プロスポーツが人々にすばらしい技術による感動をあたえる公共的な価値を有するものであるということを理解してもらう必要性を訴えている。ここから翻ると、人々のみるスポーツへの文化的認識の低さを国家政策レベルでも承知していることが伺えるが、一方でその対策とすべき施策とは、スポーツ教室などで引退したプロスポーツ選手による初心者への技術指導などによる社会貢献すべきという点に収まってしまっている。むしろ、国レベルのスポーツ政策にも、人々の享受能力に対するしっかりとした認識を文化政策と同様に求めたいし、短絡的にならない長期的な観戦能力開発のための教育政策施策が必要だともわれる。

## 2. 先行研究の検討と研究目的

みるスポーツをめぐる観戦能力を扱ったものとして、スポーツ経営学的研究における観戦者の「享受能力(本研究の観戦能力に相当)」を鑑みた、小宮山の先駆的な研究<sup>8)</sup>をあげることができる。

この研究は、スポーツを目に映る現象レベルと本質的な抽象レベルに分け、観戦者の観戦能力による観戦内容の違いを検証した。この研究では、観戦能力の高低によって観戦内容の変化が具体的に検証された。しかし、この研究ではスポーツに内在する固有の価値は異なるものだという前提で検証が行われているように見受けられる。たとえば、現象レベルにおいて観戦能力の低い観戦者は、好きな選手やルックスなどに注目しているが、観戦能力が高いものは、選手の心理面やジャッジなどを観戦しているという具合である。つまり、観戦能力の低い観戦者と高い観戦者では観戦内容が異なっていると結論づけられている。くわえて、説明要因である観戦内容が多種多様にわたり、複雑で分かりづらい。例えば抽象レベルを構成する説明変数は35もある。

確かに、このような詳細な分析をする視点も重要かもしれないが、みるスポーツの固有価値を普遍性のあるものとして固定し、人々は固有価値が観戦能力によってどの程度引き出すことができるかという価値の有効性を取り上げるとともに、説明変数をよりわかりやすく簡素化する視点も重要のように思われる。実践の学としてのスポーツ政策学ではなおさら期待される点であろう。

有効価値論(池上, 1993<sup>9)</sup>)によると、文化財の「有効価値」は、本質的価値としての財の「固有価値」と消費者の文化の「享受能力」の積によって決まるとする。したがって有効価値論で論じられる「固有価値」、「享受能力」及び「有効価値」の関係が、みるスポーツにおいても実証されるならば、観戦能力を高めるべきとする研究者の主張の実証的な裏付けになるばかりでなく、スポーツ政策学においても、みるスポーツを振興する上での観戦能力の育成という実践的示唆を訴求することができよう。

池上の有効価値論に基づいて、有効価値(E)を固有価値(I)と享受能力(A)の式で表すならば、

$$E=I \times A \quad \text{となる。}$$

固有価値は文化の本質的部分であるから、普遍性を持っており、ある種の普遍的定数と見なすことができるだろう。また、享受能力は量的に把握できる変数で

ある。そこで、Iの定数を*i*とすると、有効価値Eは享受能力Aの一次関数で示される従属変数と見なすことができる。したがって、有効価値論の式が正しければ変数<E>と変数<A>には相関が認められるはずである。

固有価値とは、文化の本質的要素であるので、スポーツの特性と言い換えることができよう。財の持つ固有価値とは、スポーツプロダクトで考える場合、本研究では中核的便益がそれに相当すると考えた。

つぎに、齊藤(1999)<sup>14)</sup>はスポーツイベントというプロダクトの中でも、特に観戦者が見る上での本質的な価値(すなわち固有価値)を「みるスポーツの中核的便益因子」とし、この中核的便益の構造を実証的に説明している。齊藤によれば中核的便益は構造を持っており、複数の因子で構成されるという。便益によるスポーツプロダクトの構造論については、濱口(2000)<sup>2)</sup>、畑(2000)<sup>3)</sup>、Mullin(1993)<sup>11)</sup>が詳しい。これらは、プロダクトを便益の束とし、中核的便益を含め、その周辺の便益までトータルな理解がされている。齊藤の研究の特徴は、中核的便益をさらに細かく構造化した点にあるが、逆に拡張部分については触れられていない。中核部分の構成要素については、齊藤、濱口、畑はおおよそ似ているので、本研究では齊藤の研究を参考にしたい。構造の特徴は<第II章 研究方法>で詳しく触れられる。

齊藤の中核的便益構造論に従うならば、みるスポーツをめぐる固有価値は一つではなく複数の価値の体系的集まりと考えられる。複数の価値要素は、観戦者の観戦能力に応じてそれぞれが独特の有効価値として、有効性を発揮する機能を持っていると考えられよう。くわえて、製品とは「便益の束」であるのだから、各要素の有効価値を一つに束ねることによって、一人一人のみるスポーツの総合的な有効価値(中核的便益に限っているが)が描けるであろう。したがって観戦能力別にみた価値の有効性を人々ほどの程度持っているのか、その度合いを明らかにすることができる。

以上の議論をふまえた上で、本研究では次の上位目的および下位目的を設定した。

上位目的：みるスポーツの有効価値、固有価値と観戦能力の関係を探る

下位目的1：観戦能力と有効価値の相関関係を探る

下位目的2：観戦能力別にみた中核的便益の総合的な有効価値を明らかにする

## II. 研究方法

### 1. 概念

#### (1) 観戦能力

観戦能力とは、スポーツのゲーム現象を意味・解釈する力と考えることができる。菅原(1983)<sup>17)</sup>はゲーム現象について次のように説明している。

「(スポーツ)活動の展開やその過程に生起する出来事を処理するための基準：ルールによって制約されながら、(スポーツ活動が)相互に勝利をめざして展開しているとき、身体的スキルや戦略がプレイヤーによってそこに持ち込まれるようになる。このような状況が具体的に展開されているとき、その状況の出現から消失までの全過程をゲームと呼ぶ」。(かっこ内は筆者補足)

菅原に従うならば観戦の対象となるゲーム現象とは、スポーツの<ルール><技術><戦術>によって構成される文化システムに則ってプレイヤーが身体活動しているパフォーマンス現象を指す。したがって観戦者は、対象であるゲームの構成要素別の理解力が必要となるであろう。そして各構成要素の理解力を総合させた力を「観戦能力」と考えることができよう。これは、先述した文部省スポーツイベント研究会・佐伯の指摘<sup>18)</sup>と同様である。

そこで、本研究では観戦能力を「スポーツのゲーム現象を理解する総合的な力」とし、図1のようにルール理解力、技術理解力、戦術理解力という「サブ観戦能力」から構成されるものと定義する。

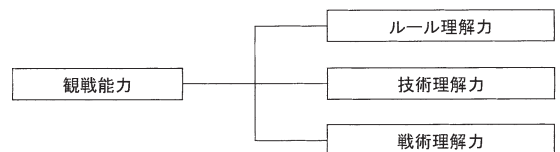


図1 観戦能力の構造

#### (2) みるスポーツの固有価値としての中核的便益因子

齊藤(1999)<sup>8)</sup>が見なしたように本研究においてもみるスポーツの「中核的便益因子」を文化経済学・文化政策学でいうところの固有価値と見なす。そして、中核的便益を構成する各要素(因子)名を有効価値と観戦能力の関係を表す上での定数とする。中核的便益とは「顧客の本質的なニーズを満たす機能そのもの」であり、製品の本質的要素をあらわす(グロービス、1998)<sup>4)</sup>。

齊藤は、中核的便益をスポーツレベルとエンタテイメントレベルに分けている。スポーツレベルはスポーツそのものを見る楽しさに関する便益としてのゲームレベルとして「競技内容」「試合結果」「学習」があり、ゲーム以外の便益として「セレモニー」から構成される。エンタテイメントレベルはスポーツとは直接関係ないが、みるスポーツの娯乐的で周辺の楽しさに関する便益のことで「メディア」「お祭り騒ぎ」から構成される。

齊藤は中核的便益を構成する各要素及び解釈について表1-1のように説明している。なお、参考までに中核的便益を抽出するために行われた因子分析の結果を表1-2に参考文献14)から転載する。

### (3) みるスポーツの有効価値としての中核的便益度

文化経済学において有効価値とは固有価値と享受能力の積である考えられているので、固有価値である中核的便益の各要素を観戦能力によってどの程度引き出すことができたかが有効価値と考えることができよ

表1-1 中核的便益を構成する因子と特性

中核的便益構造の枠組み		構造因子	特性
スポーツレベル	ゲームレベル	競技内容	高度な個人技やチームプレイなどスポーツの技術的側面やゲーム展開といった競技の内容
		試合結果	ある特定のチームや選手を応援するとともに競技結果として勝利を期待する内容
		学習	スポーツを見ることにより自分の技術や知識を高めたいとする内容
	ゲーム以外	開閉会式や表彰式に関する内容	
エンタテイメントレベル	メディア	他の観戦者との一体感、競技場の雰囲気、観客間のコミュニケーションに関する内容	
	お祭り騒ぎ	飲食やグッズを買ってワイワイと浮かれ騒ぎたいとする内容	

表1-2 回転後の中核的便益構造因子と負荷量(0.4以上)

項目\因子	第1因子 試合結果	第2因子 競技内容	第3因子 セレモニー	第4因子 学習	第5因子 メディア	第6因子 お祭り騒ぎ	α係数
ある特定のチームや選手の勝利を期待している。	0.848						0.857
ある選手やチームを応援したい。	0.825						
どのチームや選手が勝ってもかまわない。	-0.779						
試合・競技の勝敗が気になる。	0.737						
試合経過が気になる(気になった)。	0.603						
ひいきのチームや選手と一つになりたい。	0.561						
バスワーク、コンビネーションプレイなど何人かの人間が繰り広げる“すごさ”を見たい。		0.801					0.746
高度なチームプレイやチームの戦術を見たい。		0.787					
高度な個人技を見たい。		0.746					
選手のスピード、リズム、技のさえ、力強さといった一人の人間の持つ“すごさ”を見たい。		0.721					
チームや選手間の駆け引きや心理の読み合いがおもしろい。		0.486					
試合での予想もつかない逆転劇やドラマを見たい。		0.411					
開会式を見たい。			0.875				0.872
閉会式を見たい。			0.862				
表彰式を見たい。			0.803				
見ることによって、自分の技能を高めたい。				0.842			0.831
自分の所属するチームの作戦の参考にしたい。				0.838			
ほかの人に教えるために、見て勉強したい。				0.753			
見ることによって、自分のための知識を高めたい。				0.749			
応援するのが面白い。					0.692		0.704
競技場の雰囲気が見ていて楽しい。					0.690		
会場の観客と一体になりたい。					0.628		
あまり騒がず、静かに見たい。					-0.558		
お祭り騒ぎがしたい。					0.445	0.640	
イベントを見ながら飲んだり食べたりするのが楽しい。						0.553	0.542
イベントで売っているものを買うのが楽しい。		0.436				0.520	

う。

先述したように中核的便益は6要素から構成される。したがって6要素にそれぞれ独自の有効価値が見いだせるはずであり、各要素の有効価値の束で、一人一人のみるスポーツの総合的な有効価値が描けるであろう。

齊藤が抽出した各中核的便益因子はそもそも、ひとつひとつが観戦することによってどの程度各因子を構成する便益を享受したいかという期待値から算出されている。したがって本研究では、みるスポーツの有効価値とは、「中核的便益因子に対しての人々の期待する度合いであるとともに、さらには期待値から有効性を想定すること」とする。そしてこの度合いを、すなわち有効価値の度合いを「中核的便益度」とする。

## 2. 概念操作

### (1) 観戦能力と総合観戦能力度

観戦能力は「ルール理解力」「技術理解力」「戦術理解力」の3つのサブ観戦能力で構成される。そこで、本研究ではこれらのサブ観戦能力に対応するように、各サブ観戦能力を理解している程度を示す変数を作成した。各サブ観戦能力に合わせて「ルール理解度」「技術理解度」「戦術理解度」とし、「4点=非常によく知っている」「3点=どちらかといえば少しは知っている」「2点=あまりよく知らない」「1点=まったく知らない

い」のように得点化した4段階評定尺度を作成した。調査票においては被験者にそれぞれの要素をどの程度知っているかを評定していただくようにした。

さらに、観戦能力はこれらサブ能力の総合的な能力であることから、各変数の点数の総和を総合観戦能力とし、その値を「総合観戦能力度」とした。

## (2) 観戦能力レベル

本研究では、研究目的でふれたように、実践的示唆ができる範囲に総合観戦能力を分類軸とする観戦者の類型を行った上で、分析する必要があると考えた。そこで総合観戦能力度の得点をベースに、観戦者の総合観戦能力レベルを「最上級」「上級」「中級」「初級」にわけ、観戦者を各レベルに対応させた4つのカテゴリーに分類した。

「最上級」とはすべてのサブ能力について最も高値の評定をした者である。つまり、総合観戦能力度が12点の者である。このレベルのグループは最もゲームを理解できると見なされる観戦者である。

「上級」レベルの観戦者は比較的観戦能力の高い者と見なされる者である。「上級」レベルの観戦者は、総合観戦能力度が11点から10点のグループが相当する。すなわち、観戦能力の平均が3.1以上であるので、「3点=どちらかといえば少しは知っている」以上の評定を下した者を想定した。

「中級」とは少しだけ観戦能力がある者という意味である。「中級」レベルの観戦者は、総合観戦能力度が9点から7点のグループが相当される。すなわちサブ能力変数の平均値が3.0から2.1の観戦者である。このグループはサブ能力のうち、少なくともひとつは「3点=どちらかといえば少しは知っている」を付ける程度の能力を有する観戦者を想定した。

「初級」とはあまり観戦能力がない者という意味である。「初級」レベルの観戦者は総合観戦能力度が6点以下のグループである。すなわち、サブ能力変数の平均値が2.0以下の観戦者であり、「2点=あまりよく知らない」以下の評定を下した者を想定した。

## (3) 中核的便益度

みるスポーツの有効価値は、中核的便益をどの程度引き出したかによって計ることができる。そこで、齊藤(1999)<sup>14)</sup>の先行研究では、中核的便益構造を求めるに当たって、設定された下位項目についてそれぞれ、「まったくあてはまる」「すこしあてはまる」「あまりあてはまらない」「まったくあてはまらない」といった順序づけられた評定尺度を設定しているの

は、まずこの評定にそれぞれ4点から1点までの点数を与えた。つぎに、表1-2で示されているが、抽出された中核的便益因子を代表(因子負荷量0.4以上)する項目を選定し、各項目の総和にたいし、項目数で割った平均点を算出した。この得点を各中核的便益因子の有効価値と見なし、「中核的便益度」とした。

くわえて、本研究ではこのような中核的便益度の束を求めた。本研究では、観戦者の総合的な有効価値を知るために、中核的便益の束が総合的な有効価値であると見なし、中核的便益度の累積度数を求め、「総合中核的便益度」とした。

## 3. 仮説の設定

下位目的1を達成するために仮説①を設定し、下位目的2を達成するために仮説②を設定した。

仮説① 観戦能力が高い者ほど観戦者の有効価値が高い。

仮説② 観戦者の有効価値はみるスポーツの中核的便益因子によって異なる。

## 4. 統計分析

仮説を検証するために、以下の分析を行った。

分析① 総合的観戦能力度と中核的便益度の相関関係の検証

分析② 観戦能力類型別の中核的便益度の算出と総合中核的便益度の視覚的理解

まず分析①として、総合的観戦能力度と中核的便益度の相関関係をみた。両変数とも下位変数を統合し順序つけたカテゴリー変数であるため、係数の算出及び検定に際しては、Spearmanのローを用いた。なお総合的観戦能力度を構成するサブ観戦能力相互の相関係数についても算出した。

分析②については、まず観戦能力別グループの類型化を行った。類型化に当たっては概念操作において規定された手順に従い、「最上級群」「上級群」「中級群」「初級群」に分けた。類型化された各群を独立変数とし、そして、概念操作化の手順に従って計算された「中核的便益度」及び「総合中核的便益度」を従属変数として一元配置分散分析をおこない、カテゴリーごとの「中核的便益度」及び「総合中核的便益度」の平均値を求め、カテゴリー間の比較をした。さらに、総合中核的便益度をグラフ化することで直感的に傾向を分析した(グラフから考察する理由については文末注を参照のこと)。

なお、分析に用いたデータは齊藤<sup>14)</sup>の研究と同じものを使用するとともに、齊藤が当該研究で抽出した中核的便益因子構造についてもそのまま援用した。

## 5. 観戦能力別の標本の類型と特徴

表2-1は操作化された観戦能力レベル別の標本を属性から見た特徴を示している。属性については性別、年代、サブ観戦能力、調査対象イベントから描写した。最上級群は全サンプルのうち24.5%、上級群は21.3%、中級群は39.1%及び初級群は15.1%だった。男女比で見ると、最上級群は男性が多く(67.0%)、上級群は女性(54.0%)の方が若干多くなり、中級群(女性63.2%)、初級群(女性80.0%)と級が低くなるにつれ、女性の割合が多くなる傾向にある。また、どの級も20代が多いサンプル構成だった。なお、表2-2は調査対象イベントの開催日(調査実施日)である。

表2-1 観戦能力のレベル別に見た標本構成(N)

属性		最上級群	上級群	中級群	初級群	合計
性別	男性	97	58	85	18	258
	女性	48	68	146	71	333
年代	10代	25	35	32	12	104
	20代	44	39	80	33	196
	30代	28	17	45	15	105
	40代	27	13	38	16	92
	50代	14	17	28	9	68
	60代以上	7	5	10	4	26
ルール理解度	まったく知らない	0	0	0	12	12
	あまりよく知らない	0	0	8	62	70
	少し知っている	0	12	206	15	233
	よく知っている	145	114	17	0	276
技術理解度	まったく知らない	0	0	0	28	28
	あまりよく知らない	0	0	48	61	109
	少し知っている	0	64	181	0	245
	よく知っている	145	62	2	0	209
戦術理解度	まったく知らない	0	0	8	51	59
	あまりよく知らない	0	4	97	38	139
	少し知っている	0	105	125	0	230
	よく知っている	145	17	1	0	163
対象イベント	ユニバーシアード95	54	46	60	56	236
	NBA	7	14	24	2	47
	国際バレーボール	20	11	25	7	63
	社会人ラグビー	21	10	30	12	73
	Vリーグ	27	28	38	2	95
	バスケットボール日本リーグ	16	17	34	10	77
合計	145	126	231	89	591	

表2-2 調査対象イベントの概要

競技会名(かっこ内は略称)	期日	会場
ユニバーシアード95福岡大会 男子サッカー準決勝 日本対ロシア、韓国対ウクライナ (ユニバーシアード95)	1995/8/31	福岡・博多の森競技場
NBA公式戦東京大会 開幕戦第2戦 ニュージャージー・ネットス対オーランドマジック (NBA)	1996/11/9	東京・東京ドーム
96FIVBワールドスーパーチャレンジ イタリア対日本ほか2試合 (国際バレーボール)	1996/11/24	東京・代々木体育館
Vリーグ 男子2回戦、サントリー対NEC	1997/1/18	東京体育館
全国社会人ラグビー大会 決勝、東芝府中対三洋電機 (社会人ラグビー)	1997/2/2	東京・秩父宮ラグビー場
バスケットボール日本リーグ 男子プレーオフ決勝第1戦 いすゞ対トヨタ自動車	1997/3/15	東京・東京代々木第2体育館

## 6. 研究の限界

本研究ではつぎのような研究の限界を認めざるを得ない。

- ア) 分析に用いるデータが古いこと(詳しい調査方法等については、参考文献14)を参照されたい。)
- イ) 本来ならば、先行研究として取り上げた研究者たち(濱口(2002)、畑(2002)、Mullin(1993))のように総合的な便益とスポーツ観戦能力の関係を見るべきかもしれない。しかし、本研究は齊藤の実施した調査のデータを再分析したので、齊藤が探索した因子すなわち、中核的便益因子のみを扱わざるを得なかった。
- ウ) 概念の操作化において、特に「中核的便益度」を有効価値とするには論理的飛躍を認めざるを得ないこと。中核的便益度は観戦者が観戦前に抱いた期待値として設定されている。ところが、有効価値とは、製品を使用後にどのくらい価値を見いだしたかを指すものである。したがって、期待値としての中核的便益度と使用後の有効価値では時差があることを認めず、あくまで、有効価値を推計しているにすぎない。

## III. 結果と考察

### 1. 観戦能力と中核的便益の相関(分析①)

「方法」で述べられたように、総合観戦能力と観戦便益度、及びサブ観戦能力相互の相関係数を求めた。表3-1にしめすとおり、3つのサブ観戦能力全ての組み合わせに高い相関が認められた。このことからサブ観戦能力は相互に関係する能力と言うことが伺える。

加えて表3-2にしめすとおり、総合観戦能力と順相関の認められた中核的便益因子は「競技内容」「試合結果」「学習」であり、逆相関が認められた中核的便益因子は「メディア」という結果だった。齊藤の中核的便益構造でいうならば、ゲームレベルの因子が順相関を認めることができた。すなわち、観戦能力が高ければ高いほどゲームレベルを構成する因子の有効価値は高くなると予想される。係数を比較してみると、「学習」の係数が0.35と最も高く、ついで「競技内容」の0.28であり、試合結果は0.11であった。つまり、学習、競技結果、試合結果の順に観戦能力が有効価値に影響すると解釈できよう。そして一方でメディア因子については観戦能力が低ければ低いほど有効価値が高くなる。また、セレモニー因子とお祭り騒ぎ因子について

表 3-1 サブ観戦能力間の相関

ルール理解力	ルール理解力		技術理解力		戦術理解力	
	相関係数	有意確率(両側)	相関係数	有意確率(両側)	相関係数	有意確率(両側)
			0.815		0.698	
			0.000		0.000	
			**		**	
技術理解力	ルール理解力		技術理解力		戦術理解力	
	相関係数	有意確率(両側)	相関係数	有意確率(両側)	相関係数	有意確率(両側)
	0.815		0.815		0.788	
	0.000		0.000		0.000	
	**		**		**	
戦術理解力	ルール理解力		技術理解力		戦術理解力	
	相関係数	有意確率(両側)	相関係数	有意確率(両側)	相関係数	有意確率(両側)
	0.698		0.788		0.788	
	0.000		0.000		0.000	
	**		**		**	

\*\*：相関は1%水準で有意(両側)

表 3-2 観戦能力と中核的便益の相関

観戦能力	中核的便益因子					
	学習	競技内容	試合結果	セレモニー	メディア	お祭り騒ぎ
相関係数	0.350	0.282	0.105	-0.046	-0.086	-0.068
有意確率(両側)	0.000	0.000	0.012	0.272	0.039	0.103
	**	**	*		*	

\*：相関は、5%水準で有意(両側)。

\*\*：相関は、1%水準で有意(両側)。

は観戦能力と関係がないことが分かった。

## 2. 観戦能力類型別の中核的便益度の算出(分析②-1)

観戦能力類型別に観戦内容の中核的便益度をみてみたい。表4は、分散分析の結果を示しているが、「お祭り騒ぎ」以外の全ての因子の中核的便益度において有意性が認められた。

最も相関係数の高い「学習」と次に高い「競技内容」

表 4 観戦能力類型別の中核的便益度と総合中核的便益度

		平均値	標準偏差	F値	有意確率
学習	初級<a>	1.72	0.639	31.505	0.000
	中級<b>	1.93	0.693		
	上級<c>	2.21	0.863		
	最上級<d>	2.61	0.899		
	合計	2.13	0.837		
競技内容	初級<a>	3.25	0.503	12.740	0.000
	中級<b>	3.42	0.522		
	上級<c>	3.56	0.519		
	最上級<d>	3.62	0.379		
	合計	3.48	0.501		
試合結果	初級<a>	2.85	0.826	4.184	0.006
	中級<b>	3.00	0.759		
	上級<c>	3.20	0.682		
	最上級<d>	3.09	0.673		
	合計	3.04	0.740		
セレモニー	初級<a>	2.07	0.964	3.722	0.011
	中級<b>	1.99	0.879		
	上級<c>	2.23	1.017		
	最上級<d>	1.85	0.897		
	合計	2.02	0.933		
メディア	初級<a>	2.69	0.627	2.693	0.045
	中級<b>	2.58	0.645		
	上級<c>	2.67	0.651		
	最上級<d>	2.48	0.670		
	合計	2.59	0.653		
お祭り騒ぎ	初級<a>	1.98	0.660	2.151	0.093
	中級<b>	1.90	0.664		
	上級<c>	2.00	0.687		
	最上級<d>	1.81	0.699		
	合計	1.91	0.679		
総合中核的便益度	初級<a>	14.54	2.585	6.115	0.000
	中級<b>	14.79	2.558		
	上級<c>	15.86	2.865		
	最上級<d>	15.48	2.655		
	合計	15.15	2.692		

\*：5%水準で有意

\*\*：1%水準で有意

については、レベルが上がるごとに中核的便益度も高かった。「試合結果」については「上級群」の中核的便益度が最も高く、「初級群」が最も低かった。

逆相関が認められた「メディア因子」については「初級群」の中核的便益度が最も高く、ついで、「上級群」となり、最も低かったのが最上級群であった。

相関が認められなかった、「セレモニー因子」については「上級群」の中核的便益度が最も高く、最上級群が最も低い結果となった。

くわえて、総合中核的便益度についても有意性が認められ、最も高いのは「上級群」であり、次が、「最上級群」、「中級群」であり、最も低いのが「初級群」であった。総合中核的便益度を見ると、最も観戦能力が高いと見なされている「最上級群」よりも、「上級群」の方が、トータルの便益度が高い点が注目される。

## 3. 総合中核的便益度の視覚的理解(分析②-2)

つぎに、視覚的に類型別の中核的便益度の変化傾向を把握するために、図2のような棒グラフを作成した。図2の縦軸は総合中核便益度の平均値および、各中核的便益度の内訳を表している。分析②-1では各中核的便益度別に考察したが、それをゲームレベルとして総合的に見てみる。ゲームレベルの観戦便益度は観戦能力が高いほど個別的にもトータルのにも増加していく事が理解できる。しかし、総合中核的便益度でみる

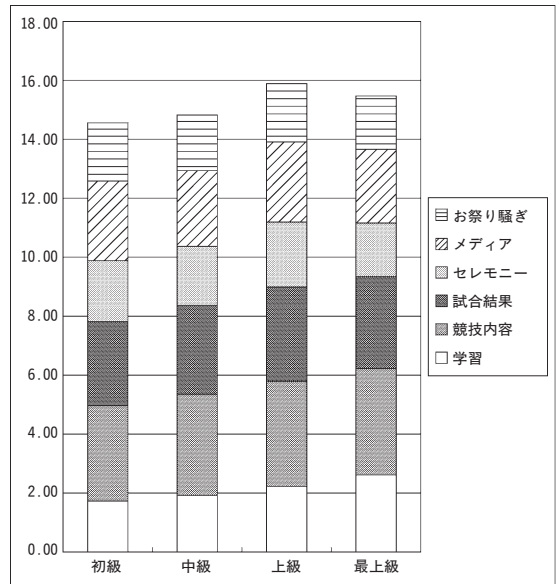


図 2 観戦能力のレベル別総合中核的便益度

と「上級群」の観戦者が最も便益が高い。したがって、スポーツ観戦で総合的な有効価値が最も高いのは、上級レベルの者であると解釈できよう。しかし、ゲームレベルだけでみるならば、最上級群が最も高いことが伺える。

一方、エンタテインメントレベルの中核的便益因子については、観戦能力別にさほど差がないことが見て取れる。

総合中核的便益度を視覚的に眺めると、観戦能力のレベルごとに有効価値は異なるものの、能力が高ければよいと言うものではないように思われる。まず、一般に“玄人”あるいは“ひとかどの通”と呼ばれるような、サブ観戦能力全てを理解していて最も観戦能力の高いと考えられる人々（本研究では、最上級群）よりも、完璧とはいかないまでもある程度の観戦能力を有していると想定される群（本研究では、上級群）のほうが、有効価値が高いことは、観戦能力開発をめぐる政策を考える上で、特に生涯スポーツとして、みるスポーツを気軽に楽しむという点からは、興味深い点である。さらには、メディア因子については能力の低いものほど中核的便益度は高くなるし、お祭り騒ぎやセレモニーの中核的便益度は観戦能力に関係ない。しかるに、むしろレベルに応じた適切なサービスを提供することで、自然と観戦能力が高まり、ゲームそのものに対する関心と有効価値を高めていくような戦略性を持った政策視点が観戦能力の開発には重要ではないだろうか。つまり、初級者にはエンタテインメントの便益を利用して動機付けを行い、観戦能力が高まることでゲームレベルの価値も高まるといった具合である。

#### 4. 仮説の検証

分析①と分析②-1, 2の結果及び考察から、仮説の検証してみたい。

仮説①については一部検証されたといえよう。すなわち、ゲームレベルについては、競技能力と相関が認められた。一方、エンタテインメントレベルにあるメディア因子については逆相関が認められた。このことから、ゲームレベルについては、観戦能力が高い者ほど、有効価値も高いと言えることができる。逆に、エンタテインメントレベルについては、メディア因子に限って観戦能力の低い者ほど有効価値が高いという結果が得られた。また、そのほかの因子については相関がないので、観戦能力とは無関係といえるだろう。

仮説②についてはほぼ検証されたといえよう。

## IV. 結 論

本研究は、スポーツ政策論の立場から、みるスポーツを振興する上での、基礎的な条件としてスポーツを観戦する能力の開発の重要性を訴求するための基礎的データを得ようとするものである。本研究の目的はa) 上位目的として、みるスポーツにおける固有価値、有効価値、観戦能力の関係を探ること、b) 第1の下位目的として、観戦能力と有効価値の相関関係を証明すること、c) 第2の下位目的として観戦能力レベルに応じた有効価値を描くことであった。

研究方法として、まず、次のように概念操作した。みるスポーツにおける固有価値を中核的便益構造と見なした。観戦能力はルール理解力、技術理解力、戦術理解力を総合したものとし、これを総合的観戦能力とした。くわえて、総合的観戦能力によって、「最上級者」「上級者」「中級者」「初級者」の4類型にサンプルを分類した。さらには、みるスポーツの有効価値を中核的便益度とした。中核的便益度は、「中核的便益因子に対しての人々の期待する度合いであるとともに、さらには期待値から有効性を想定すること」とし、ひとびとが観戦することによってどの程度中核的便益を構成する因子を享受したいかという期待値から算出した。統計分析にあたっては第1下位目的を達成するために、中核的便益構造を構成する因子と総合的観戦能力の相関係数を求めた。第2下位目的を達成するために、中核的便益度数を、因子を構成する項目の総合評価点から算出し、観戦能力別のグループごとの平均値を比較した。

研究の結果、総合観戦能力と順相関の認められた中核的便益因子は「競技内容」「試合結果」「学習」であり、逆相関が認められた中核的便益因子は「メディア」という結果だった。中核的便益構造で言うならば、ゲームレベルの因子が順相関を認めることができた。すなわち、観戦能力が高ければ高いほどゲームレベルを構成する因子の有効価値は高くなると予想される。一方、エンタテインメントレベルに属するメディア因子の中核的便益度は、観戦能力が低いものほど高くなることがわかった。したがって、仮説①<観戦能力が高い者ほど観戦者の有効価値が高い>については一部が実証されたことになる。

第2の下位目的については、ゲームレベルの観戦便



益度は観戦能力が高いほど個別的にもトータル的にも増加していくが、総合中核的便益度でみると「上級群」の観戦者が最も便益が高いことが伺える。したがって、スポーツ観戦で総合的な有効価値が最も高いのは、上級レベルの者であることが推察できよう。しかし、ゲームレベルだけを見るならば、最上級群が最も高いことが伺える。一方、エンタテインメントレベルの中核的便益因子については、観戦能力別にさほど差がないことが見て取れる。したがって、仮説②「観戦者の有効価値はみるスポーツの中核的便益因子によって異なる」についてはほぼ実証された。

したがって、みるスポーツの固有価値と観戦能力から有効価値を実証することがほぼできたと考えられるので、みるスポーツ振興における人々の観戦能力を鑑みた振興施策や、強いてはスポーツ教育政策における観戦能力開発の重要性を示唆する基礎資料を得ることができたといえよう。

しかしながら、本研究では、具体的な施策へ示唆が可能なレベルまで研究を進めることはできなかった点は否めない。今後は、観戦能力開発を支援する具体的な政策システムや、施設整備、教育事業などの観点からアプローチする必要があるだろう。

## 注 釈

本研究では、「総合中核的便益度」とその度数の累積内訳となる中核的便益の関係を把握するために、データをグラフ化し直感的に傾向を理解するという手法を用いた。データの大小を分析したり、データからある社会的法則の因果関係を理解することが目的とされるのであれば、この手法は統計上厳密性に欠けるかもしれない。しかし本研究の目的はスポーツ政策上の観戦能力開発の重要性を示唆するうえでの基礎資料を得ることが目的であり、むしろデータの全体傾向はグラフ化した方が理解しやすく、これで差し支えないと判断した。

## 参考文献

- 1) 後藤和子(2001)：文化経済学の理論的系譜，文化政策学(後藤和子編)，p.49-p.52，有斐閣，東京
- 2) 濱口幸子(2000)：スポーツイベントの製品構成，スポーツ経営学(山下秋二，畑 攻，富田幸博編)，p.153-p.161，大修館，東京

- 3) 畑 攻(2000)：スポーツプロダクトの構造，スポーツ経営学(山下秋二，畑 攻，富田幸博編)，p.106-p.117，大修館，東京
- 4) 池上 惇(1993)：生活の芸術化，p.132-p.133，丸善ライブラリー，東京
- 5) 同掲書，p.134
- 6) 池上 惇(2001)：文化政策入門(池上 惇，端 信行，福原義春，堀田 力編)，p.1-p.16，丸善ライブラリー，東京
- 7) 株式会社グロービス(1998)：MBA マーケティング(8版)，p.128，ダイヤモンド社
- 8) 小宮山順子(2000)：スポーツイベントの享受能力に関する研究，筑波大学大学院体育研究科修士論文，p.86
- 9) 佐伯聰夫(1996)：みるスポーツの構造，「みるスポーツ」の振興，文部省競技スポーツ研究会編，p.52-p.53，ベースボールマガジン社，東京
- 10) 佐伯聰夫(1996)：みるスポーツ文化の向上，「みるスポーツ」の振興，文部省競技スポーツ研究会編，p.208-p.209，ベースボールマガジン社，東京
- 11) Mullin(1993)：The sport product，p.11，Sport Marketing，Human Kinetics，USA
- 12) 中村敏雄(2001)：現代スポーツ評論(中村敏雄編)第7巻，創文企画，東京
- 13) 齊藤隆志(2002)：体育・スポーツ経営学講義(八代 勉，中村 平編)，p.194，大修館，東京
- 14) 齊藤隆志(1999)：みるスポーツプロダクトの中核的便益構造と競技会別特徴，体育スポーツ経営学研究，第15巻第1号，p.1-p.16
- 15) 同掲書，p.2
- 16) 齊藤隆志(1999)：現代スポーツ経営論(片山孝重，木村和彦，浪越一喜編)，p.138-p.140，アイオーエム，東京
- 17) 菅原 禮(1983)：スポーツとスポーツルール：スポーツ規範の社会学ルールの構造分析-(菅原 禮編)，p.22，不味堂，東京
- 18) 八代 勉(2002)：体育・スポーツ経営学講義(八代 勉，中村 平編)，p.4，大修館，東京

(平成15年9月24日受付)  
(平成15年11月20日受理)

