

## 運動・スポーツ行動に対する運動者の 主体的条件の類型化に関する研究

畑 攻・宇 土 正 彦・八 代 勉

### A Study on the Sport Competence\* Pattern of Undosha\*\*

Osamu HATA, Masahiko UDO and Tsutomu YATSUSHIRO

As life-long sport is coming into public attention, more efficient and effective management of physical education and sport has become important.

But undosha's behavior and condition is various, and physical education and sport service is complex.

It is necessary to understand correlation between sport behavior and sport competence, from the point of view of sport service.

The purpose of this study was to investigate sport competence pattern.

In order to measure sport competence, the questionnaire regarding undosha's ability and attitude was constructed.

Multivariate statistical procedures were applied, and the following results were obtained. Three patterns of undosha's condition were found, and those mean sport competence such as positive, neutral and negative to sport behavior.

It is necessary to clarify correlation between these competence with effective and efficient service.

#### 緒 言

人々が運動やスポーツの場をめぐってどのように行動するか、そしてどんな行ない方をするかを究明することは体育経営の一つの中心的な課題である。

体育経営体の基本的なサービスとしての体育事業は、その対象となる運動者によって方向づけられ、どのような体育事業を、どのように営むべきかは運動者が一番良く知っていると言っても過言ではない。

この体育事業をめぐる運動者の行動は運動者行動<sup>1)</sup>の問題として、古くから関心が寄せられ、その研究報告例も多く見られる。

また、運動者の運動に関する行動でも運動場面における行動については、運動行動の概念で説明される。宇土<sup>2)</sup>はこの運動行動を「運動場面での運動者の運動への対応のしかた」とし、「運動者行動の一部の問題」として定義している。この運動行動に言及する研究例は体育事業への対応を示す運動者行動の場合に比べ、その例はほとんど見られず、ブラックボックスに近い。

この点については運動者、運動者行動、運動行動の概念上の修正が必要であるという問題ではなく、むしろ、単なる研究進展上の問題である。体育管理、体育経営の根本的な発想自体が「管理する側の論理」から「管理される側の論理」へと移

\* sport competence; ability to cope with their sport environment.

\*\* undosha; all person such as club members, participants, sport facility users and not yet motivated by sport service.

行し<sup>3)</sup>、比較的日も浅く、また、研究の基本が体育事業におかれるべき性質上、体育事業と直接に関連する運動者行動の研究が早くから進められるのも当然のことである。

しかし、スポーツ人口の増大と運動者及びその行動の多様化の現状に対して、体育経営がどのように効果を拡大させ、効率を高めるかが課題であり、従来からすすめられてきた運動者行動についてはもちろんのこと、さらに、運動場面における行動としての運動行動の解明がその重要なポイントになると考える。また、この運動行動、運動者行動、体育事業の相互の関連が明らかにされる時に体育経営の有効な戦略が導き出されると考える。

近年、生涯スポーツの必要性が叫ばれ、その視点からの体育行政、体育経営が望まれている。この社会的な必要性に答えるための方策の前提となる人間と運動・スポーツの交わりが根本から見直されている。すなわち、それらの交わりの意味に注目し、より人間的であるべきである<sup>4)</sup>という立場が重視されている。

この立場の前提となる人間観は、たとえばマズロー<sup>5)</sup>の「B価値」の中に表われている。彼は「D価値」としての対象欲求よりも高次の「B価値」としての機能欲求を尊重し、この「B価値」を経験できる存在としての人間観を展開している。

また、エリクソン<sup>6)</sup>は、人間のライフサイクルの各発達段階とそれぞれに特有の力動について論じ、自己表象的な「発達の連続性」を指摘する。

これらの人間観及び指摘は、生涯スポーツの条件を整えようとする体育経営の営みの中に吸収される。すなわち、運動者の発達の連続性を考慮した上での、機能的欲求充足を保証するサービスの問題として位置づけられる。

山下<sup>8)</sup>はマーケティング論の立場から、「市場化」の必要性を取り上げ、運動者行動のプロセスを重視する視点から、「潜在的運動者」、「試行的運動者」、「習慣的運動者」の3つの段階を扱っている。この山下の視点は運動者の発達観に重要な示唆を与える。

すなわち、発達段階のとらえ方において、単に人口統計的な年齢や性別を変数とするのではなく、運動・スポーツそのものへの交わり方としての発達段階を導くところにある。この種の発達は、教育心理学や発達心理学<sup>9)</sup>における「コンピテンス」

の概念と類似する。また、行動科学<sup>10)</sup>における組織論、リーダーシップ論における「マチュリティ(成熟)」の概念とも類似する。

森<sup>11)</sup>は子供の遊びの研究を通して、リーバーマンの「プレイフルネス(遊戯性)」の概念を適用し、新たに「遊び能力(play competence)」の概念を構成している。この遊び能力とは個々人が持っている遊び活動を行なうための総合的な能力を表わす概念として用いられている。そして、この遊び能力の基本因子として、相互作用能力、組織的行動能力、創造的能力の3つの基本因子を明らかにしている。

この概念は運動・スポーツ行動における、各運動者の持つ、総合的な能力として適用できると考える。

すなわち、運動者が自らの運動・スポーツの環境にどのように効果的に相互作用し、自分の生活に運動・スポーツを取り入れられるか、あるいは、運動場面に入り込んでゆけるかは相互作用能力として考えられるし、役割遂行、規則遵守、マナーは組織的行動能力として考えられる。また、いかに発展的に運動・スポーツに取りくむかについては創造的能力として考えられる。

本研究では、運動・スポーツ行動におけるこれらの総合能力を「スポーツ能力(sport competence)」として定義する。

この研究は運動者が自ら持っているこの能力を生かし、その発達の段階に合った、それぞれに有効なサービスを導き出そうとするとともに、この能力をどのように高めてゆくかを明らかにすることを極の目的とするものである。

本研究では、まず基礎的な段階として、従来からの運動者行動研究で用いられてきた、主体的条件を表わすアイテムをパターン化し、従来からの運動者論、運動者行動論を深める見地から、運動者の主体的要因を類型化し、その能力的な質を考察することを目的としている。

## 方 法

### 1. 調査の方法

運動者のスポーツ能力によって、環境条件にどのように反応するかが関心事であり、それぞれ条件が類似した学校、及び地域を対象とした。また、生徒の場合と大人の場合の特徴をさぐるために、

中学1年から50歳未満の男女1600名を対象に質問紙法による調査を行った。中学校は山口県S中学校、新潟県F中学校、高校は千葉県立K高校、東京都立T高校のそれぞれ各校各学年2クラスずつ1200名を対象とした。有効標本数は1102名（有効率91.8%）であった。また、20歳から50歳未満の男女は、千葉ニュータウン在住者400名を対象とした。有効標本数は325名（有効率81.3%）であった。各対象別標本数は表1に示すとうりである。

表1 調査対象

|    | 中1  | 中2  | 中3  | 高1  | 高2  | 高3  | 合計    |
|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| 男子 | 92  | 102 | 107 | 95  | 52  | 87  | 535   |
| 女子 | 95  | 94  | 90  | 97  | 94  | 97  | 567   |
| 合計 | 187 | 196 | 197 | 192 | 146 | 184 | 1,102 |

|    | 20代 | 30代 | 40上 | 合計  |
|----|-----|-----|-----|-----|
| 男子 | 45  | 66  | 50  | 161 |
| 女子 | 36  | 90  | 38  | 164 |
| 合計 | 81  | 156 | 88  | 325 |

なお、調査は一般的運動者すべてを対象にし、本研究の範囲では、運動生活の各階層間での比較が中心であり、特定の階層内での特徴を明らかにすることには限界がある。また対象者の地域性及び社会的な条件については特別の層化を行ってはいない。

調査期日は昭和57年10月であった。

## 2. 調査の内容

金崎ら<sup>12)</sup>はスポーツ参加にかかわる要因を多角的・総合的に考察することを目的に「人口統計的要因」、「生活条件」、「生活意識」、「スポーツ経験」、「両親」、「重要な他者」、「スポーツ意識」、「スポーツ条件」の要因を用いている。人々の運動・スポーツ行動は複雑であり、決して単一の要因で説明できる性質のものではなく、より多角的なアプローチには重要な意義があると考えられる。

しかし、本研究の段階では客体的条件との関連には言及できないこと、そして、客体的条件そのものよりも、運動者自身が客体的条件をどのようにとらえているかに視点を置くことから調査内容を

を限定した。

本調査の要因、アイテム、カテゴリーは金崎らの研究及び従来から運動者行動研究に用いられた要因を参考に抽出され、表2に示すものである。「運動・スポーツの認知」は杉原・嘉戸<sup>13)</sup>の「体育・スポーツの認知」の項目と、加賀<sup>14)</sup>らによるマズローの欲求階層論を前提にした、運動の楽しさを含む25項目を用いた。そして、因子分析を通して、各ケースの因子別のグループ化を行ったものである。

これらの運動者の運動・スポーツ行動に対する主体的要因に、一般的属性としての年齢と性別、そして体育事業との関連を重視する意図から運動生活の階層を加えている。

これらのアイテムがスポーツ能力のすべてを表わすことには限界があり、より適切なアイテムの精選は課題となるが、経営条件との関連の範囲でのスポーツ能力として複合されると考えられる。

## 3. 分析の手順

運動・スポーツの認知に関する25項目について、因子分析を行ない、その結果から各ケースをグループ化した。このグループをはじめ、運動・スポーツ行動に対する態度としての全項目(15項目)についてクラスター分析を行った。これは、従来から運動行動が運動者行動に含められて考察されており、その項目間の類似性及びそのレベルが無視されることの反省からである。そして、分類されるクラスターを手がかりに、運動者行動に関連する体育事業への対応を示すアイテムと、運動場面での行動を示す運動行動に関連するアイテムに整理できると考えた。

クラスター分析はSPSS<sup>15)</sup>の階層的平均法、Rモードを用いた。クラスター分析による2つのクラスターを手がかりに、各クラスターのアイテムが形成するパターンを見い出そうとした。この分析にはSPSS<sup>15)</sup>の林数量化Ⅲ類を用いた。この結果に基づいて、運動者行動、運動行動のそれぞれのパターンが考察された。

なお、パターン分類及びその考察は、大人の場合と中高生の場合の2つに分けて行われた。このことは運動生活の階層についても学校と一般では事情が異なり、その区別が要求されるためである。

表—2 調査に用いた要因・アイテム・カテゴリー

| 要 因               | 記号  | ア イ テ ム      | カ テ ゴ リ ー  |
|-------------------|-----|--------------|--|
| 一般的属性             | AGE | 年 令          | 1. 中1 2. 中2 3. 中3 4. 高1 5. 高2 6. 高3 7. 20代 8. 30代 9. 40代以上 |
|                   | SEX | 性 別          | 1. 男 2. 女  |
| 運 動 生 活           | L   | 運動生活         | 1. C階層 2. P, A階層 3. S階層                                    |
| スポーツとのか<br>かわり    | A   | 得意・不得意       | 1. 得意 2. 不得意 3. わからない                                      |
|                   | B   | 好き・きらい       | 1. 好き 2. きらい 3. わからない                                      |
|                   | INT | 親密度          | 1. 良く考える 2. 考えることがある 3. 考えない                               |
| 運動・スポーツ<br>の認識理解  | CF  | 運動・スポーツの認知因子 | 1. 第1因子群 2. 第2因子群 3. 第3因子群                                 |
|                   | COG | 楽しさの階層       | 1. 楽しくない 2. 生理的 3. 社会的<br>4. 自己実現的                         |
|                   | H   | ルールへの対応      | 1. メンバーに応じて変える 2. 変えざるを得ない<br>3. 正式のルール 4. わからない           |
| 運動・スポーツ<br>の欲求・目的 | NE  | 運動欲求         | 1. 見たくもやりたくもない 2. 見たい<br>3. 行いたい 4. 見たい・行いたい               |
|                   | D   | 運動のとりくみ      | 1. がんばる 2. 気分しだい<br>3. 楽しくてやめられない                          |
|                   | E   | 運動の目的        | 1. 楽しければよい 2. 技能向上<br>3. 健康・体力・精神力の向上                      |
| 環境との関連            | EC  | 運動環境の認知      | 1. 非常に恵まれている 2. 恵まれている<br>3. どちらとも言えない 4. 恵まれていない          |
|                   | F   | 経営条件との関連     | 1. 気にしない 2. がまんする 3. やめる                                   |
|                   | G   | 他者との関連       | 1. さそって行う 2. 自分で行う<br>3. さそわれれば行う 4. まず行わない                |

結果と考察

1. 運動・スポーツに関する認知のグループ化について

運動やスポーツについてどのように認知しているかを測定するために、効果、影響、価値観、楽しさ等を示すと考えられる25項目が用いられた。これらのアイテムはすでに筆者ら<sup>10)</sup>が選択制の授業の結果の分析に用いたアイテムであるが、授業に限定した場合と異なる反応が予想されるため、改めて因子分析を行なった。「次にあげる項目は運動やスポーツの効果、影響、楽しさですが、あなたの考えに近いところに○をつけて下さい。」と問いかけ、その結果を「非常に思う」、「思う」、「どちらとも言えない」、「思わない」、「全く思わない」の5段階で測定された。因子負荷量0.45以上において明確な各因子が抽出された。この結果は表3に示している。

第1因子は「自分の記録が向上して楽しい」、「今までできなかったことができるようになる」等の運動・スポーツの達成や競争の楽しさと、「仲間にはめられてうれしい」のように他人からの承認、そして、「ねばり強くがんばる力が身につく」の運動場面に要求される精神的な特徴としてのアイテムの集まりである。これらは運動やスポーツの練習場面を示す特徴的なアイテムであり、その活動がうまくいっている時の様子を示している。従って、第1因子は「運動・スポーツの特性」と解釈された。(寄与率84.7%)

第2因子は「礼儀正しい人間になる」、「思いやりのある人間になる」のように一般にスポーツによって培われる人間の規範的な行動特性を示す各アイテムの集まりである。従って第2因子は「スポーツによる人間形成」と解釈された。(寄与率9.7%)

第3因子は「思いきり運動できて楽しい」、「汗

表一3 運動・スポーツに関する認知の因子分析結果

| F         | 因子          | アイテム                               | F 1    | F 2    | F 3    | h <sup>2</sup> |
|-----------|-------------|------------------------------------|--------|--------|--------|----------------|
| CF1       | 運動学習の特性     | C 25 自分の記録が向上して楽しい                 | .54900 |        |        | .41723         |
|           |             | C 12 自分または自分のチームが、勝ったりうまくできたりして楽しい | .49415 |        |        | .39718         |
|           |             | C 19 今までできなかったことができるようになる          | .48613 |        |        | .38091         |
|           |             | C 21 助けあい協力しあう態度が身につく              | .47838 |        |        | .41923         |
|           |             | C 16 うまくできたり勝ったりして、仲間にほめられてうれしい    | .47447 |        |        | .28941         |
|           |             | C 23 ねばり強く頑張る力が身につく                | .47107 |        |        | .43375         |
| CF2       | スポーツによる人間形成 | C 10 礼儀正しい人間になる                    |        | .63538 |        | .51014         |
|           |             | C 14 思いやりのある人間になる                  |        | .60884 |        | .49402         |
|           |             | C 7 悪いことをしなくなる                     |        | .57205 |        | .35546         |
|           |             | C 17 正々堂々と行動できるようになる               |        | .53861 |        | .48963         |
|           |             | C 8 明るく活発な性格になる                    |        | .48664 |        | .45375         |
| CF3       | スポーツの快適さ    | C 1 思いきり運動できて楽しい                   |        |        | .64553 | .55494         |
|           |             | C 2 汗をかいてすっきりする                    |        |        | .56419 | .42557         |
|           |             | C 3 生活が楽しく豊かになる                    |        |        | .53305 | .41919         |
| 因子寄与率 (%) |             |                                    | 84.7   | 9.7    | 5.6    |                |

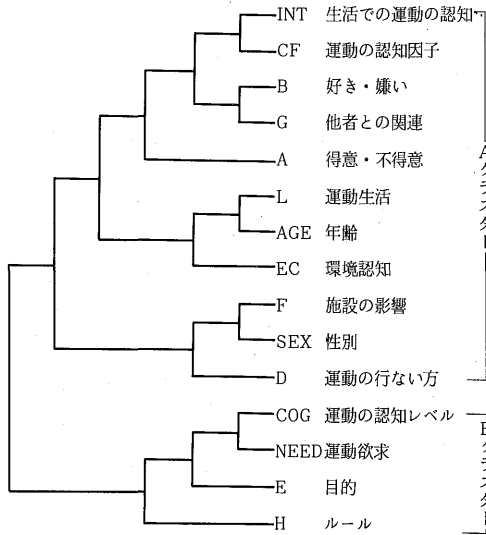
をかいてすっきりする」などのスポーツ実践によって体験できるさわやかな精神状態を示すアイテムの集まりである。このことから第3因子は「スポーツの快適さ」と解釈された。(寄与率5.6%)  
この結果、第1因子に寄与率が集中し、第2因子、第3因子はかなり低い数値を示した。運動・スポーツの認知はほとんどが第1因子に集中し、これに集約される結果となったが、前述の通り、本研究の性格上3つの因子を採用した。これらの因子を形成するアイテムの得点からグループ化し、どちらにも強く反応しないグループを加えて、4つのグループとした。

## 2. 各アイテムの類似性について (クラスター分析)

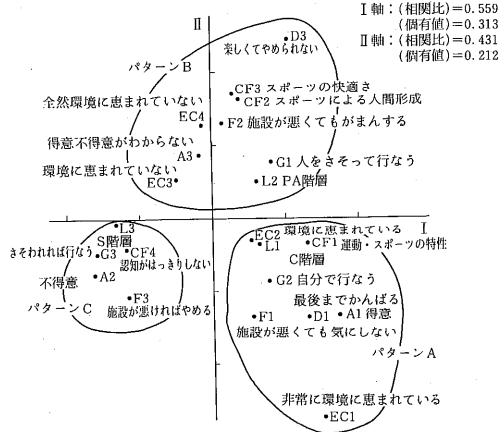
用いられた15項目の類似性を整理するためのクラスター分析の結果は図1に示すとおりである。運動者のとる行動は体育事業に直接かかわるところの、体育事業をめぐる行動としての運動者行動と、運動場面における行動としての運動行動の2つのレベルが考えられる。従って、これらの各ア

アイテムがそれぞれのレベルを表わすにふさわしいまとまりをなし、2つの行動を説明しやすいクラスターに整理されるという観点から考察する。図1に示す通り、A、Bの2つの大きなクラスターを見出すことができる。Aクラスターは「好き・きらい」、「日常生活における親密度」、「他者との関連」、「得意・不得意」、「運動生活」の生活場面での人間と運動・スポーツの交わりを示すアイテムがクラスターを形成している。そして「年齢」、「性別」の属性が関連していると考えられる。従ってAクラスターは人々のスポーツ参加の様子を説明するアイテムの集りであり、運動者行動に關与するクラスターであると考えられる。

このAクラスター内の「運動の行ない方」は、アイテムの作成時において行動場面の様子を示すと考えられたが、この分析の結果では運動・スポーツに対して「がんばる」、「楽しければ良い」、「楽しくてやめられない」は行動のしかたを表わすカテゴリーではなく、むしろ、スポーツ観、価値観に近いカテゴリーになったと考えられる。そして生活においてどのように運動・スポーツに交わる



図一 運動・スポーツに対する主体的条件のクラスター分析結果



図二 中高生の運動者行動に関するパターン分類 (数量化Ⅲ類)

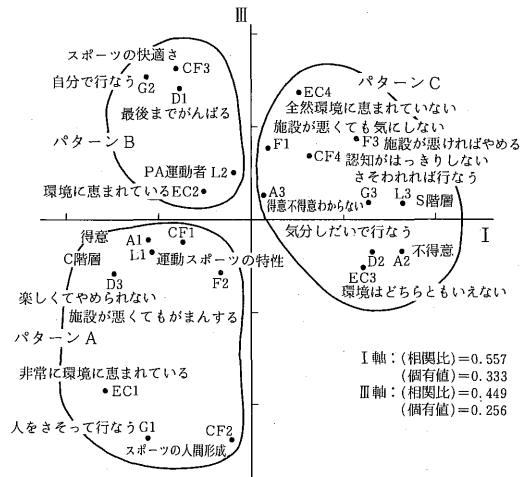
か示していると考えられることから、この点での修正が必要である。

一方、Bクラスターは運動の行ない方を示すと考えられる。「マズローの認知レベル<sup>14)</sup>」,「運動欲求」,「目的」,「ルールへの対応」のアイテムがクラスターを形成し、運動場面での自己の様子を示していると考えられる。従って運動行動レベルのクラスターとして整理することができる。

これらの結果から、主体的要因としての各アイテムは、運動者行動と運動行動のそれぞれの概念を表すのにふさわしい、2つのクラスターとして、その意味が確認されたと考える。

### 3. 運動者行動に関するパターン分類 (数量化Ⅲ類)

クラスター分析により、Aクラスターとして、運動者行動に関する主体的要因としての各アイテムが確認された。ここではさらに、クラスター内での意味を各アイテムのカテゴリーに求め、運動者行動のいくつかのパターンを見い出そうとする。単純化して考察する意図から、Aクラスター内の最も類似性の高いレベルにおいて、それぞれ1つずつのアイテムを選択し、数量化Ⅲ類によってパターン分類した。図2は中高生の運動者行動、図3は大人の運動者行動についての分類結果である。



図三 大人の運動者行動に関するパターン分類 (数量化Ⅲ類)

図2, 図3とも、I軸とII軸のカテゴリースコアを平面図示しており、A, B, Cの3つのパターンが見い出された。そして、3つのパターンは、それぞれに特有のアイテム・カテゴリーを伴っている。図2のパターンAは環境の認知(EC)が

「非常に恵まれている」か「恵まれている」、運動のとりくみ(D)が「最後までがんばる」、得意・不得意(A)が「得意」、他者との関連(G)が「自分で行なう」、経営条件(施設)との関連(F)が「悪くても気にしない」、運動・スポーツの認知(CF)が「運動・スポーツ場面の特性」、そして、運動生活(L)がC階層というパターンである。

パターンBは環境認知が「恵まれていない」であり、スポーツの認知が「人間形成」と「快適上」、運動のとりくみが「楽しくてやめられない」、他者との関連が「さそって行なう」、経営条件との関連が「悪くてもがんばる」、得意・不得意が「どちらでもない」、そして、運動生活が「PあるいはA階層」というパターンである。

パターンCは運動・スポーツの認知が「はっきりしない」、他者との関連(G)が「さそわれれば行なう」、得意・不得意は「不得意」、経営条件との関連が「条件が悪ければ運動・スポーツをやめる」、そして、運動生活が「S階層」というパターンである。

これらの運動者行動に関するパターン分類では図2の中高生の場合と図3の大人の場合では、それぞれA、B、Cの各パターンとも運動生活、運動・スポーツの認知、環境認知のカテゴリーの分布がほぼ同一である。

一方、経営条件との関連、他者との関連、運動のとりくみのカテゴリーの分布にちがいが見られる。

環境との関連では、中高生がパターンAで「施設が悪くても気にしない」、パターンBで「施設が悪くてもがまんする」、パターンCで「施設が悪ければやめてしまう」態度を示しているのに対し、大人はパターンAで、「施設が悪くてもがまんする」、パターンBではこのアイテムが関与せず、パターンCで「施設が悪ければやめる」と「施設が悪くても気にしない」態度を示している。

他者との関連では中高生がパターンAで、「自分で行なう」、パターンBで「人をさそって行なう」、パターンCで「さそわれれば行なう」態度を示しているのに対して、大人はパターンAで「人をさそって行なう」、パターンBで「自分で行なう」、パターンCで「さそわれれば行なう」態度を示している。

運動のとりくみでは中高生がパターンAで「最

最後までがんばる」、パターンBで「楽しくてやめられない」、パターンCで「気分しだいで行なう」態度を示しているのに対して、大人はパターンAで「楽しくてやめられない」、パターンBで「最後までがんばる」、パターンCで「気分しだいで行なう」態度を示している。

これらの中高生と大人の態度のちがいは社会的条件や運動・スポーツの環境条件、そして、一般的な発達段階の違いが反映し、その特徴的なスタイルが良く表われていると考える。

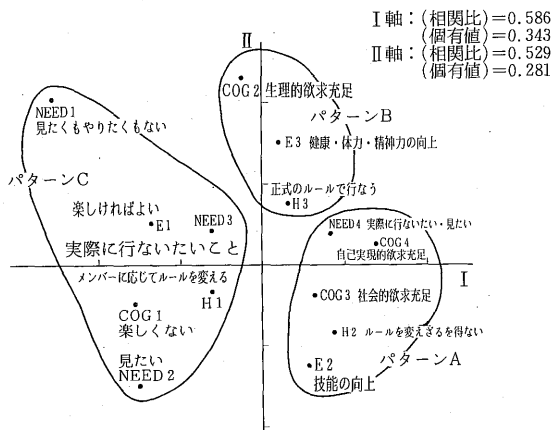
これらのA、B、Cのパターンにおいて注目すべきは、運動生活の階層、運動・スポーツの認知、環境認知のカテゴリーが、中高生と大人の場合とも同じに分布していることである。分布の同じカテゴリーと特徴的な分布を示すカテゴリーを考え合わせれば、A、B、Cの3つのパターンは、ともに「積極的」、「中間的」、「消極的」の3つのグループとして考えられる。各グループ間の階層性及び相互の構造的関連性については今後の課題となるが、同様にグループに分類される運動生活が、合理性、継続性、組織性の観点から階層性をなすことから、これらの3つのグループも類似の階層性をなすと考えられる。そして、さらに運動生活の各階層をさらに細分化する可能性も残されていると考える。

#### 4. 運動行動に関するパターン分類（数量化Ⅲ類）

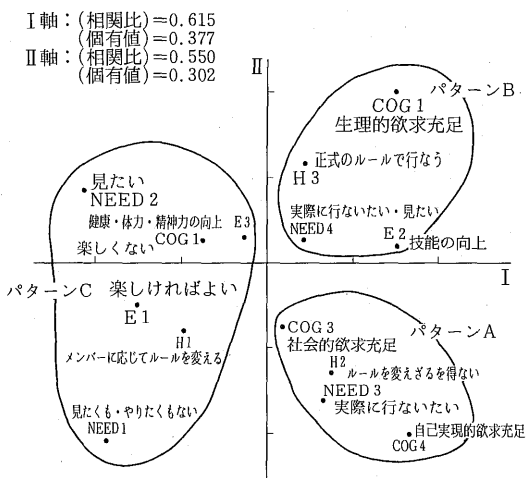
運動者の運動場面での運動への対応のしかた<sup>2)</sup>が運動行動であり、クラスター分析結果のBクラスターがこれに相当すると考えられる。ここではBクラスター内での各アイテムのカテゴリーに意味を求め、運動行動のパターンを見い出そうとする。運動者行動の場合と異なり、アイテムが少ないことから、Bクラスターすべてのアイテムを用いて、数量化Ⅲ類によってパターン分類した。図4は中高生の運動行動、図5は大人の運動行動の結果である。

図4、図5とも、運動者行動の場合と同様にA、B、Cの3つのパターンを見い出すことができた。中高生のパターンAは運動の目的(E)が「技能の向上」、「楽しさの欲求階層(COG)が「自己実現的欲求充足」と「社会的欲求充足」、運動欲求(NEED)が「実際に運動を行ないたい・見たい」、そしてルールへ

の対応(田)が「ルールを変えざるを得ない」という  
 カテゴリーで形成された。



図一 4 中高生の運動行動のパターン分類  
 (数量化Ⅲ類)



図一 5 大人の運動行動のパターン分類  
 (数量化Ⅲ類)

パターンBは、欲求階層が「生理的な欲求充足」、運動の目的が「健康・体力・精神力の向上」、そしてルールへの対応が「正式のルールで行なう」というカテゴリーで形成された。

パターンCは、欲求階層が「楽しくない」、運動の目的が「楽しければよい」、運動欲求が「見たく

もやりたくもない」と「見たい」、そしてルールへの対応が「メンバーに応じてルールを変える」というカテゴリーで形成された。

これらのパターンの図5の大人の場合との比較では、A、B、Cの各パターンとも楽しさの欲求階層、ルールへの対応、運動欲求のカテゴリーの分布がほぼ同一である。そして、運動の目的についてのカテゴリーの分布の違いが見られる。中高生はパターンAで「技能の向上」、パターンBで「健康・体力・精神力の向上」、パターンCで「楽しければよい」の目的を示すのに対して、大人はパターンAでは特徴的な目的が表われない。そしてパターンBでは「技能の向上」、パターンCでは「健康・体力・精神力の向上」と「楽しければよい」を示している。この違いについてはさらに研究が必要となるが、一般的に、大人よりも中高生の方が運動・スポーツに密接に関連でき、そしてその目的が運動そのものに対してより具体的であることが考えられる。このことは両者の社会的及び一般的発達特性に対応する結果であると考えられる。

マズローの楽しさの階層を手がかりに、目的以外の他のアイテム・カテゴリーは同じパターンで分布し、それらが態度としての質を表わしていると考えられることから、A、B、Cの3つのパターンは運動者行動の場合と同様に「積極的」、「中間的」、「消極的」の各グループであると考えられる。

### 結 論

本研究は従来から用いられてきた運動者の運動・スポーツに対する主体的条件を整理し、類型化することを目的とした。

用いられた主体的条件を示す各アイテムは運動者行動、運動行動の概念に沿ったアイテム群を形成した。また、それぞれのカテゴリーは運動者の「積極的」、「中間的」、「消極的」の3つの特徴的なグループに分類された。

これらのグループは大人の場合と中高生の場合との比較では、運動者行動レベルの、運動のとりくみ、経営条件との関連、他者との関連のカテゴリー分布が異なっていた。また、運動行動レベルでは、運動の目的の違いが見られた。これらの大人と中高生の違いは、社会的な条件や一般的な発達段階によるものと考えられるが、この点を明らかにすることについては今後の課題である。



本研究では、その他の大部分のカテゴリーの分布が、大人、中高生を問わず、「積極的」、「中間的」、「消極的」の各グループごとに規則的であることから、むしろ、運動者の主体的条件からみた発達の連続性、あるいは階層性に目をむけて考察した。とくに、運動者行動での「他者との関連」、「経営条件との関連」、「環境認知」は重要な意味を持つと考える。すなわち、これらの経営条件のうけとめ方のちがいが運動生活、運動・スポーツの認知、得意・不得意などのカテゴリーと重なりあって分布し、運動者と運動との交わりによって、その意識や態度が明確に異なることを示している。このことは運動者をとりまく環境条件そのものよりも、運動者自らのスポーツ能力（環境との相互能力）の一部としてのその差を示していると考えられる。

そして、運動者の主体的条件としてのこれらの能力をより明確にし、より具体的な経営条件との関連を明らかにしてゆくことによって効果的・効率的な経営が可能であると考えられる。今後の課題については以下のようにまとめられる。

1. 本研究の意図したスポーツ能力の概念をより明確に示すアイテムの精選とその統合が必要である。
2. 能力としてのそれぞれの3つのグループの階層性の実証と、各階層間の移行の可能性を明らかにすることによって、よりその意味を生かすことができる。
3. 運動生活の階層の範囲で3つのグループを考察したが、さらに各階層別のこれらの能力分布についての研究が残されている。

(本研究は調査票の作成及び集計時において昭和57年度研究生、季武俊也、大杉和規、木下茂の三君から多大な協力を得たのでここに附記して感謝する。)

#### 引用・参考文献

- 1) 宇土正彦「体育管理学」大修館書店 1970年 11月 p.104
- 2) 宇土正彦, 佐々木吉蔵, 梅本三郎, 高島稔他「体育管理学入門」大修館書店 1976年 3月 p.52
- 3) 江尻 容, 宇土正彦「学校体育の経営管理」光生館 1960年 9月
- 4) 青木 真「学ぶ力を育てる体育の学習指導」1983年 9月号 p.21 大修館書店
- 5) A. H.マスロー (上田吉一訳)「完全なる人間」誠信書房 1974年 6月
- 6) E. H.エリクソン (小此木啓吾訳)「自我同一性」誠信書房 1973年 3月
- 7) B. M.ニューマン, P. R.ニューマン (福富 護, 伊藤藤子訳)「生涯発達心理学」川島書店 1980年 10月
- 8) 山下秋二「体育経営学の課題」体育管理専門分科会会報 1983年 8月 pp.29~35
- 9) 波多野諠余夫(編)「発達」朝倉書店 1982年10月
- 10) P.ハーシ, K. H.ブランチャード (山本成二, 水野基, 成田攻 訳)「行動科学の展開」日本生産性本部 1978年 5月 pp.85~88
- 11) 森しげる「遊びを育てる」児童心理 1983年 5月 金子書房
- 12) 金崎良三, 多々納秀雄, 徳永幹雄, 橋本公雄「スポーツ行動の予測因に関する研究(1)」健康科学第3巻 九州大学健康科学センター 1981年 3月
- 13) 杉原 隆・嘉戸 脩「スポーツに対する態度」学校体育 1981年11月号 pp.127~132 日本体育社
- 14) 宇土正彦, 山川岩之助(編) 加賀秀夫「小学校体育の展開(総説編)」大修館書店 1978年10月 pp.154~156
- 15) 三宅, 中野, 水野, 山本「SPSS統計パッケージII」東洋経済新報社 1977年 9月
- 16) 畑 攻, 宇土正彦, 山本俊彦「中学校における教科体育の経営に関する研究」筑波大学体育科学系紀要第6巻 1983年 3月