

## 筑波大学生のスポーツ活動選好の 類似性によるスポーツの分類

齊藤 隆志, 伊藤 信之, 嵯峨 寿, 柵木聖也

Sports Classfy by The Similarity That The Level of  
Interest And Activity of Students of Tsukuba University

Takashi SAITOH, Nobuyuki ITO, Hitoshi SAGA, Seiya MASEGI

### Abstract

The Sport and Physical Education Center of Tsukuba University has developed the course system. That subject is composed by some sport items for a year, as one of the long-life-education sport systems.

The purpose of this study was aim to classify and characterize from a point of view the students sport demands. In order to resarch the demands, questionnair of general physical education and long-life-education was conducted on students of Tsukuba University on 1989, by The Sport and Physical Education Center.

Eleven sports types were classified, which were defined such as dance, martial art, water based activity, exercise, ball-game, mountain and land based activity, sky based activity, urban area activity, shooting sport, swimming, and motor sports.

The characteristics of those sport types were as follows;

- 1.Dance type is defined as a body expression. Characteristic: it is popular among females, it is a self-expression sport, and makes a contribution to the health and culture of the performer.
- 2.Martial art type is defined as combat face to face. Charasteristic: it is popular among males, and makes a player not to be interested in his apperance, but to devote himself to discipline.
- 3.Water based activity type is defined as playing on water-front with some tools. Characteristic: it makes a player to be in fashion and to be entertament, but to be negative towards health.
- 4.Exercise type is defined as a sport which purpose is to build-up the body and to practice. Characteristic: it is popular among males and active peopele, makes a player to discipline.
- 5.Ball-game type is defined as a group game with ball. Characteristics: it is popular among males, those who are fond of competition rather than practice, and the player enjoy his friends.
- 6.Mountain and land based activity type is defined as an activity on mountain and land area. Characteristic: it is popular among males, sober, and simple.
- 7.Sky based activity type is defined as a active on sky area. Chacteristicsis: popular among males.
- 8.Urban area activity type is defined as an activity in urban area. Characteristic: it

gives the chance to enjoy it not only when playing with friends but also in competitions. However, some people pay too much attention to its fashionable aspects and forget how to enjoy it is enjoying not only playing with his friend but also competition. However, they are apt to tending to be a new fashion.

9. Swimming type is defined as competitive swimming, long distance swimming, and swimming. Characteristic: it is popular among females.

10. Shooting type is defined as shoot the mark with archery, yumi, and rifle. Characteristics: it is popular among females.

11. Motor sports type is defined as sports like car race and motor-bike race. Characteristics: it is popular among males, gaily, and negative towards health.

## I 序

### 1. 問題の所在

現在筑波大学体育センターでは、生涯スポーツのための教育システムのひとつとして「コース制」の開発の必要性が唱えられている<sup>1)</sup>。

ここでいうコース制とは、文化的背景や活動特性の類似した複数のスポーツ種目によって構成するスポーツ領域について、学習者がそのスポーツ領域に共通する要素を学習することにより、対象領域に関する理解を深め、同時にそれらの種目の実技を行うというものである。いわば、あるスポーツ領域に対する文化的・総合的な理解と具体的レベルでの実践を不可分なものとして学習者に学ばせるということである。そこで、コース制を複数のスポーツ種目によって構成するため、コース制の開発には、スポーツ種目を何らかの共通する要素によって複数の種目毎に分類することが重要な手続きとなると思われる。

スポーツの分類に関しては様々なアプローチがなされてきたが、その主たるものは、スポーツ活動の自己目的性の相違による分類<sup>2), 3), 4)</sup>、スポーツの機能的特性による分類<sup>5), 6), 7), 8)</sup>、スポーツの形態的特性による分類<sup>9), 10), 11), 12)</sup>などがあげられる。これらに共通する研究の方法論的特徴は、スポーツ種目の分類の視点や特徴づけを、スポーツを実際に行っている者の主観的な意識からアプ

ローチしているのではなく、実際のスポーツ活動を研究者が第三者的な立場から観察することによるアプローチをしている点である。つまり、これまでの研究は、研究者の視点による基準を用いて分類されているといえるであろう。しかし、このような分類視点では、各スポーツ種目がどの領域に属するか明確に把握できないことが多い。例えば、佐伯<sup>13)</sup>は、スポーツを「克服スポーツ」「競技スポーツ」「達成スポーツ」の3領域に分類し、「克服スポーツ」の一つにスキーがあると記述している。ところが、我々は、オリンピックにスキー競技が存在することからでも、スキーには競技としての性格もあることを認めることが容易に可能である。つまり、これは、スキーが「競技スポーツ」の領域にも属し得ることを示している。しかも、スキーのみが境界際の特異なスポーツ種目ということでもなく、同様なスポーツ種目が多く存在するように思われる。なぜならば、スポーツの価値は、画一的な価値によって支配されているのではなく、個人の活動の仕方によって自由に変化することが可能だからである。各スポーツは個人の活動形態や強度から様々な価値を見出すことが可能なのである。

このように、スポーツに内在する価値の中の一側面が研究者の観察によって照らし出され、その一側面から各領域にスポーツ種目を振り分けるこれまでの「研究者の視点」による分類方法では、教育現場において活動の主

体となる学習者（教育サービスの需要者）の意志は反映されにくいであろう。これは、学習者のスポーツに抱く価値意識とにずれを生じさせ、スポーツの自由な活動を束縛してしまう可能性がある。つまり、教育システムを構築させる場合、「研究者の視点」だけでは、需要側とのギャップを生じさせる可能性が高いので、研究者の視点に加えて「需要側の意識」を考慮していくことが重要であると思われる。

教育システムを構築する場合、供給側は、供給側の理念から導かれる価値判断に加え、需要側のニーズや要望といった意識構造をできるだけ正確に把握し、また加味していく必要がある。そこで、このような研究者の視点による分類ではなく、需要側の意識からアプローチできないかということが本稿の問題意識である。

では、需要側の意識構造からアプローチできるスポーツの分類基準には、どのようなものが考えられるだろうか。

一つの方法として、活動選好の類似性による分類基準が考えられる。

人々を観察してみると、スポーツの好みには個人差があることに気付く。ほとんどの人は、個々の種目毎に好き嫌いが存在するものだ。しかし、例えば、水に関係するスポーツならなんでも好きだとか、汗をかく激しいスポーツは嫌いであるとか、あるいはボールを使うスポーツは得意であるといった好みや活動の技能レベル（以下、活動レベル）によるスポーツ種目に対する志向（以下、活動選好）に共通の規則性が存在するようである。この人々の好みや活動レベルからスポーツを分類できないだろうか。さらに、分類したスポーツ領域は需要側からみてどのような特徴があるだろうか。

## 2. 研究の目的・意義

本研究は、生涯スポーツ教育システム開発

のための一資料として、①需要側のスポーツのニーズとスポーツ活動状況の類似性からスポーツ種目の分類を試み、②各領域を需要側の属性、価値観及び活動状況から特徴づけることを目的とする。

この分類方法の特徴は、需要側の活動選好からスポーツを分類するので、分類したスポーツ領域に人々の活動選好の違う種目が共存することを極力避けることが可能となる点である。例えば、ある個人にとって興味の高いスポーツ種目と興味のわかないスポーツ種目が同じ領域内に存在する可能性が低くなる。スポーツ教育システムの一つであるコース制を開発するにあたり、一つのコース内に興味のある種目と興味のない種目が混在すると、そのコース全体に対する学習者のモチベーションが半減してしまう可能性が高いと思われる。逆に、興味の高い種目のみが同じコースに存在するならば、コース全体に対する興味も倍増し、興味のない種目のみが同じコースに存在するならば、コース全体に対し興味なくなるであろう。すなわち、コースを構成するスポーツ種目の活動選好が類似すれば、学習者がコース全体に対する興味の有無を明確に自覚できることになる。

学習者の学習内容に対するモチベーションを高めることは、教育システムにおいて非常に重要な点であり、逆に、モチベーションを半減させるシステムは、学習内容として致命的な欠陥であるといえる。つまり、コース全体（分類した領域）に対する興味の有無を学習者が明確に自覚させることが可能となるところに、活動選好の類似する種目によってスポーツを分類することの意義、すなわち本研究の意義がある。また、分類したスポーツ領域を需要側から特徴づけることは、コース制を具現化していくにあたり、学習内容や対象を考える際の貴重な資料として貢献できることが期待できる。

さらに、このような分類の視点は、先例が

なく、スポーツの新しい分類の視点として位置づけることができるとともに、そこに本研究の独自性を認めることができよう。

### 3. 研究の方法

#### (1) 研究に用いたデータ

本研究は、学習者のニーズ、スポーツ活動状況、学習者の属性及び人生観・スポーツ観を把握するために、筑波大学体育センターが実施した「正課体育と生涯スポーツに関する調査」(注1)に基づくデータを使用した。

#### (2) 概念の操作

スポーツの活動選好からスポーツ種目を分類するために各種目毎に需要側(行う人)のニーズと活動状況を1つの軸で把握する必要がある。そこで、人間の行動を、無関心のレベルから動機づけをし、次に行動が生起し、行動が生活化していくまでを同一軸上の一連の過程とみなした。したがって、スポーツ種目に対するニーズのレベルを無関心から動機づけをしている状態まで「関心がない」「関心があるがまだやってみようとは思わない」「きっかけがあれば一度やってみたい」の3段階に設定し、さらに活動のレベルを「初級」「中級」「上級」までの3段階に設定し、2つの過程を接合させてスポーツ選好度とし、志向の度合を6段階の順序づけされた尺度とした。

#### (3) データの分析

本研究の目的であるスポーツ種目の分類(解析1)と分類された領域を特徴づける(解析2)ためにデータの分析を以下の2段階に分けて行った。

#### 【解析1】スポーツ種目の分類

##### ①スポーツ志向因子の抽出

スポーツ種目の分類には、因子分析を用いた。因子分析とは、複数の変数から小数の潜在的な因子を抽出することである。ここでは、活動選好度を把握するために設定した86のスポーツ種目に対し、因子分析(主因子抽出法、バリマックス直交回転)を施し、スポーツ活動選好度によるスポーツ志向因子を抽出した。因子の命名は、因子負荷量に基づいて行った。

##### ②スポーツ種目の分類

因子負荷量は、抽出された因子と分析した各変数との相関を示すものである。したがって、スポーツ種目の分類は、因子負荷量を用いて各スポーツ種目がどの因子と相関が高いかを吟味しながら、各スポーツ種目を抽出した因子に振り分けていくことによって行った。

#### 【解析2】分類した各スポーツ領域の特徴づけ

解析1において抽出した因子に対し、各サンプルの因子得点を算出した。因子得点は、各因子がサンプルにどの程度働いているか、その強弱を示す標準化された値である。これによって、「因子」の性質を因子得点とサンプルの外変数との関係から解釈していくことができる。つまり、スポーツ志向因子の性質をこのようにして特徴づけていくことは、分類した各スポーツ領域を特徴づけていくことになる。

##### ①属性(性別、学類、ライフスタイル)による特徴

各スポーツ志向因子の特徴を説明するために、各因子の因子得点を従属変数とし、性別、学類(注2)及びライフスタイル(注3)を独立変数とし、独立変数の各水準値間にお

注1) 本研究で用いたデータは、筑波大学体育センターが1989年12月に一般体育実技(正課体育)の受講者の7595名を対象に実施した「正課体育と生涯スポーツに関する調査」(有効標本数:4070)を利用した。標本構成及び調査に用いた質問項目に関しては、大学体育研究(筑波大学)第13号の「正課体育と生涯スポーツに関する調査調査報告」を参照のこと。

る因子得点の平均値を比較した。平均値を比較することにより、スポーツ志向因子の高い属性と、反対に低い属性を把握することができる。すなわち、分類したスポーツ領域の特徴を「属性」によって素描することができる。

平均値の比較検討のため性別にはt-検定を実施した。また、学類とライフスタイルは、まず一元配置分散分析によるF検定を行い、次に、有意差の認められる因子に対し、独立変数の水準値の全ての組合せに対しSNK法（差の検定）による多項範囲検定を行った。多項範囲検定は、有意差のない水準値間を同質の集団とみなし、類似集団を形成させる。そこで、さらに、学類とライフスタイルは、形成した集団間の因子得点の高低を比較することによってスポーツ志向因子の高い属性と低い属性を把握した。

## ②スポーツ観及び人生観による特徴

先行研究を検討した結果、「研究者の視点」からは、分類の視点が多様に存在することが認められるとともに、分類基準が視点が一律でない点を指摘したが、このことは、スポーツにはその活動強度や形態などの研究者の立つ観察視点が多くあることを示している。これは、一つの種目に様々な価値が存在するが故に生じることのように思われる。

そこで、需要者が持つ各スポーツ領域の価値を把握することにより、需要側からみた各

スポーツ領域に存在しやすい価値は何かを見だし、それにより、各スポーツ領域を特徴づけることができよう。

ある価値観に対する需要者の意識の強さの程度とあるスポーツ領域の活動選好の度合の相関を検討することにより、需要者の立場から、スポーツと関係の深い価値観は何かを探ることが可能である。例えば、仮に「経済的効率」という価値観に強い意識を示す需要者ほど特定のスポーツ領域の活動選好度が高いことが統計的手法により明らかになるとすると、そのスポーツ領域は、需要者側からみた場合、「経済的効率」という価値観を内在しやすいタイプのスポーツ領域であるとみなすことが可能である。

このような特徴づけを行うために、本研究ではスポーツに対する考え方を記述した16項目、日本人の一般的価値観に関する16項目、筑波大学生の固有の価値観に関する14項目の3つの価値観に対し、別々に因子分析（主因子抽出法、バリマックス直交転）を施し、スポーツ感・人生観を価値観因子として抽出した。次に個人の価値観の強さとスポーツ活動選好度との関係を見るために、得られた価値観因子から因子得点を算出し、スポーツ志向因子の因子得点との相関係数を算出した。得られた相関係数は、抽出した因子得点の高さの相関を意味している。ある価値観因子がス

注2) 筑波大学の教育単位 (:unit) は、大まかに3つの学群 (:cluster) (第1学群, 第2学群, 第3学群) と3つの専門学群 (:school) (医学専門学群, 体育専門学群, 芸術専門学群) の以上6つの学群で構成されている。クラスター学群は更に学類 (:college) と呼ばれる単位からなり、第1学群は「人文」「社会」「自然」から、第2学群は「比較文化」「人間」「生物」「農林」「日本語・日本文化」から、第3学群は「社会学」「情報」「基礎工学」「国際関係」といった学類でそれぞれ構成されている。体育センターが提供している正課体育(一般体育)は、学類 (college) と体育専門学群を除く専門学群 (school) を単位としてクラス編成されている。そこで、本研究における属性として正課体育のクラスを構成する単位を便宜的に「学類」とした。また、本文中では比較文化学類を「比文」、日本語・日本文化学類を「日日」、社会学類を「社工」、基礎工学類を「基礎工」および国際関係学類を「国関」としている。

スポーツ志向因子と相関が認められれば、認められたスポーツ志向因子と関係がある価値観とみなすことができる。これは、そのスポーツ領域に存在しやすい需要者側からみた価値観であることを示している。また、有効サンプル数を考慮し係数が0.1以上を相関ありとみなした。

### ③活動選好度の特徴

スポーツ種目を分類する際に用いる因子分析によって導かれた活動選好度のレベルは、因子得点として標準化された値である。しかし、標準化された因子得点から、具体的な欲求レベルや活動のレベルを理解することが困難であるので、各領域の欲求や活動レベルを把握する必要がある。そこで、各スポーツ領域の具体的な欲求や活動レベルを説明するために、領域毎に、スポーツ種目の活動選好状況を活動選好レベルの頻度により把握した。

## Ⅱ 結果と考察

### 1. スポーツ種目の分類

#### (1) スポーツ志向因子の抽出

86のスポーツ種目に対し、因子分析（主因子抽出法及びバリマックス直交回転）を施したところ、第1因子から第12因子まで12個の因子が抽出できた。表1-1は因子の固有値及び寄与率を示し、表1-2は共通性の推定値、表1-3は回転後の各因子に対応する因子負荷量を示している。

第1因子では、自己の身体を用いて表現したり踊ったりする種目に関する項目の因子負荷量が高いので、ダンス志向と命名した。第2因子では、対人の格闘技に関する項目の因子負荷量が高いので、格闘技志向と命名した。第3因子では、海や水辺で器具を使った種目に関する項目の因子負荷量が高いので、ウォーターフロント志向と命名した。第4因子では、身体の生理的機能を向上させる効果を有する種目に関する項目の因子負荷量が高

表1-1 スポーツ志向因子の固有値および寄与率

因子	固有値	PCT OF VAR	COM PCT(%)
1	22.94	26.7	26.7
2	5.70	6.6	33.3
3	4.81	5.6	38.9
4	3.56	4.1	43.0
5	3.09	3.6	46.6
6	2.91	3.4	50.3
7	1.96	2.3	52.3
8	1.74	2.0	54.3
9	1.53	1.8	56.1
10	1.49	1.7	57.9
11	1.29	1.5	59.4
12	1.18	1.4	60.7
13	1.04	1.2	61.9
14	1.01	1.2	63.1
15	0.98	1.1	64.2
16	0.95	1.1	65.4
17	0.88	1.0	66.4
18	0.87	1.0	67.4
19	0.82	0.9	68.3
20	0.79	0.9	69.2
21	0.78	0.9	70.1
22	0.75	0.9	71.0
23	0.75	0.9	71.9
24	0.71	0.8	72.7
25	0.68	0.8	73.5
26	0.67	0.8	74.3
27	0.66	0.8	75.0
28	0.64	0.8	75.8
29	0.64	0.7	76.5
30	0.61	0.7	77.2
31	0.59	0.7	77.9
32	0.59	0.7	78.6
33	0.57	0.7	79.3
34	0.56	0.7	79.9
35	0.54	0.6	80.6
36	0.53	0.6	81.2
37	0.52	0.6	81.8
38	0.51	0.6	82.4
39	0.51	0.6	83.0
40	0.49	0.6	83.5
41	0.48	0.6	84.1
42	0.47	0.6	84.7
43	0.47	0.6	85.2

因子	固有値	PCT OF VAR	COM PCT(%)
44	0.45	0.5	85.7
45	0.44	0.5	86.3
46	0.44	0.5	86.8
47	0.44	0.5	87.3
48	0.42	0.5	87.8
49	0.41	0.5	88.3
50	0.41	0.5	88.7
51	0.39	0.5	89.2
52	0.39	0.5	89.6
53	0.38	0.5	90.1
54	0.37	0.4	90.5
55	0.37	0.4	90.9
56	0.35	0.4	91.3
57	0.35	0.4	91.7
58	0.34	0.4	92.1
59	0.33	0.4	92.5
60	0.33	0.4	92.9
61	0.32	0.4	93.3
62	0.31	0.4	93.6
63	0.31	0.4	94.0
64	0.30	0.4	94.3
65	0.28	0.3	94.7
66	0.28	0.3	95.0
67	0.27	0.3	95.3
68	0.27	0.3	95.6
69	0.26	0.3	95.9
70	0.26	0.3	96.2
71	0.25	0.3	96.5
72	0.24	0.3	96.8
73	0.23	0.3	97.1
74	0.23	0.3	97.3
75	0.23	0.3	97.6
76	0.22	0.3	97.8
77	0.22	0.3	98.1
78	0.27	0.3	98.4
79	0.21	0.2	98.6
80	0.20	0.2	98.8
81	0.20	0.2	99.1
82	0.20	0.2	99.3
83	0.18	0.2	99.5
84	0.16	0.2	99.7
85	0.15	0.2	99.9
86	0.12	0.1	100.0

いので、トレーニング志向と命名した。第5因子では、ボールを使った集団スポーツに関する項目の因子負荷量が高いので、ボール

ゲーム志向と命名した。第6因子では、おもに山を中心とした屋外で活動する項目の因子負荷量が高いので、アウトドア志向と命名した。第7因子では、おもに空を中心に活動する項目の因子負荷量が高いので、スカイ志向と命名した。第8因子では、ボーリング、ゴルフ、硬式テニス、スキーなどおもに活動内容が都市型スタイルのスポーツに関する項目の因子負荷量が高いので、アーバン志向と命名した。第9因子では、ある物体を的に当てる特性の種目に関する項目の因子負荷量が高いので、シューティング志向と命名した。第10因子では、泳ぐという活動に関する項目の因子負荷量が高いので、スイミング志向と命名した。第11因子では、動力装置を用いたスポーツに関する項目の因子負荷量が高いので、モーター志向と命名した。第12因子には因子負荷量の高い変数に共通の意味が見受けられないので解釈不可能であり、スポーツの分類には不適當な因子と判断した。

## (2) スポーツ種目の分類

抽出されたスポーツ志向因子と各スポーツ種目の因子負荷量を基準にスポーツ種目を分類すると表2のようになる。

このように、86のスポーツ種目は11領域に分類することが可能である。これを先行研究における「研究者の視点」で検討すると、数種の分類視点が混在していることがわかる。すなわち、活動の空間的な場の特性という視点である「ウォーターフロントスポーツ」「アウトドアスポーツ」「スカイスポーツ」「アーバンスポーツ」やスポーツの機能的特性によって論ぜられる「トレーニング」、スポーツの形態的特性による「ダンス」「ボールゲーム」「シューティングスポーツ」「スイミング」「モータースポーツ」である。

しかし、あるスポーツ種目は、これまでの分類領域とは異なった領域に属するものも見受けられる。

表1-2 スポーツ種目に関する因子の共通性の推定値及び回転後の因子負荷量

項目/因子	F1 ダンス	F2 格闘技	F3 ウォーター フロント	F4 トレ ニング	F5 ボール ゲーム	F6 マウンテン スポーツ	F7 スカイ スポーツ	F8 アーバン スポーツ	F9 シュー ティング	F10 スイング モーター	F11 モーター	COM- MUNALITY
ジャズダンス	.82	.10	.14	.04	.00	.03	.05	.10	.05	.06	.01	.72
モダンダンス	.79	.18	.10	.04	.06	.10	.07	.05	.07	.02	.02	.70
美容体操	.76	.10	.07	-.01	-.07	.06	.04	.04	.08	.06	-.07	.63
新体操	.76	.16	.10	.03	.07	.07	.09	.02	.05	.07	-.05	.63
ソニーシャルダンス	.74	.13	.10	.01	.00	.08	.04	.09	.09	.01	.02	.60
創作ダンス	.73	.18	.10	.06	.10	.12	.05	.04	.02	.02	.05	.62
エアロビクス	.66	.00	.15	.13	-.02	-.04	.07	.04	.08	.11	-.03	.52
ヨガ	.62	.26	.08	.09	-.10	.12	.07	.00	.11	.07	-.08	.51
フォークダンス	.61	.19	.06	.05	.09	.24	.05	.13	.02	.03	-.05	.52
アイスコダンス	.54	.05	.20	.09	.06	.01	.06	.29	.00	.01	.12	.46
体操競技	.33	.19	.07	.29	.22	.10	.11	.03	.05	.29	-.11	.40
少林寺拳法	.16	.77	.14	.14	.07	.06	.09	.07	.12	.04	.03	.72
合気道	.20	.77	.12	.10	.06	.08	.11	.05	.11	.06	-.04	.72
空手	.10	.76	.13	.17	.11	.09	.09	.05	.07	.04	.02	.68
古武道	.20	.75	.11	.10	.09	.10	.10	.02	.13	.04	.02	.67
大極拳	.24	.69	.12	.11	.03	.10	.10	.04	.14	.05	.04	.60
なぎなた	.32	.62	.09	.01	.06	.12	.10	.02	.20	.06	-.06	.57
レスリング	.06	.59	.13	.28	.21	.09	.09	.08	.01	.03	.12	.63
柔道	.04	.57	.09	.19	.18	.17	.04	.08	.00	.05	-.01	.44
相撲	.09	.55	.09	.23	.21	.17	.05	.09	.01	.06	.02	.57
ボクシング	-.01	.54	.18	.29	.22	.01	.13	.11	.01	.01	.15	.56
剣道	.13	.51	.07	.07	.13	.15	.05	.09	.10	.06	-.04	.35
フェンシング	.26	.49	.16	.09	.11	.09	.17	.13	.26	.06	.05	.50
ウインドサーフィン	.18	.13	.78	.10	.16	.05	.15	.20	.12	.06	.03	.78
ヨット	.16	.13	.74	.07	.13	.12	.16	.14	.22	.04	-.01	.72
サーフィン	.19	.16	.72	.14	.19	.02	.16	.21	.05	.10	.04	.72
ボート	.15	.17	.67	.13	.18	.18	.14	.11	.21	.03	-.03	.67
水上スキー	.21	.14	.65	.07	.15	.04	.25	.23	.12	.12	.04	.66
スキューバダイビング	.14	.11	.65	.07	.06	.07	.23	.21	.08	.14	.02	.60
モーターボート	.08	.15	.62	.10	.16	.09	.21	.21	.19	.05	.14	.61
スキndaイビング	.15	.12	.61	.09	.03	.14	.22	.11	.05	.21	.02	.54
カヌー	.12	.21	.60	.11	.19	.24	.15	.05	.19	.07	.01	.61
ラケットボール・スカッシュ	.22	.09	.29	.10	.18	.05	.14	.26	.29	.07	-.04	.37



パワートレーニング	-.07	.17	.12	.83	.18	.04	.03	.08	.01	.02	.07	.79
筋力トレーニング	-.08	.15	.11	.82	.19	.05	.02	.08	-.01	.02	.09	.77
サーキットトレーニング	.03	.15	.11	.75	.19	.10	.05	.03	.02	.08	.02	.66
ストレッチング	.19	.09	.04	.65	.05	.17	.01	.05	.04	.14	-.07	.55
ウエイトリフティング	.05	.20	.13	.63	.17	.01	.05	.03	.01	.01	.04	.52
ボクシング	.06	.22	.14	.60	.14	-.01	.08	.05	.01	.02	.05	.49
体操トレーニング	.24	.09	-.01	.58	-.03	.12	-.01	.05	.06	.09	-.07	.44
陸上競技	.10	.12	.01	.35	.28	.20	.07	.04	.04	.27	-.06	.35
トライアスロン	.17	.27	.25	.28	.20	.24	.16	.02	.01	.22	.06	.45
サッカー	-.07	.17	.14	.17	.65	.12	.07	.16	.03	.05	.07	.56
バスケットボール	.16	.08	.10	.07	.64	.07	.07	.20	.06	.13	-.09	.56
ハンドボール	.07	.16	.13	.14	.63	.09	.07	.12	.08	.06	.00	.50
ラグビー	-.05	.22	.20	.26	.62	.07	.09	.06	.04	.00	.11	.59
野球	-.13	.12	.13	.16	.61	.08	.02	.33	-.02	-.01	.06	.59
ソフトボール	-.07	.11	.09	.12	.59	.13	.01	.36	.00	.01	.01	.55
バレーボール	.18	.05	.07	.05	.58	.08	.07	.27	.03	.13	-.15	.54
アメリカンフットボール	-.03	.17	.23	.22	.46	-.02	.11	.08	.06	-.01	.13	.39
ホッケー	.14	.23	.28	.13	.40	.08	.14	.12	.21	.04	.04	.44
登山	.04	.17	.15	.08	.10	.71	.10	.01	-.01	.00	-.02	.58
キャンプ	.06	.14	.19	.03	.08	.71	.12	.13	-.01	-.02	.02	.60
ハイキング	.19	.14	.07	.03	.04	.71	.10	.14	.05	.00	-.11	.61
サイクリング	.07	.10	.07	.13	.07	.69	.07	.09	.12	.13	.11	.58
オリエンテーリング	.15	.12	.05	.05	.08	.59	.09	.13	.14	.04	-.07	.47
サイケリング	.08	.06	.04	.17	.06	.54	.03	.05	.13	.25	.12	.58
WALKING & JOGING	.15	.06	-.01	.34	.06	.36	.00	.00	.03	.22	-.07	.33
釣り	-.02	.20	.18	.09	.16	.28	.05	.17	.09	.00	.00	.26
ハンゲグライダー	.11	.17	.32	.07	.11	.14	.75	.13	.12	.04	.03	.78
グライダー	.09	.17	.33	.05	.11	.15	.75	.14	.17	.04	.05	.79
スカイダイビング	.13	.18	.35	.09	.11	.10	.73	.11	.08	.06	.05	.76
熱気球	.16	.17	.30	.01	.09	.19	.69	.15	.18	.03	-.02	.72
パラセーリング	.12	.19	.35	.08	.13	.11	.69	.14	.13	.05	.09	.73
ボウリング	.02	.01	.13	.03	.23	.10	.03	.56	.03	.03	.00	.40
ビリヤード	.04	.10	.16	.04	.11	.08	.10	.55	.07	.02	.16	.40
ミニゴルフ	.17	.10	.15	.09	.15	.06	.13	.51	.20	.02	.11	.46
ゴルフ	.06	.02	.22	.08	.21	-.06	.07	.47	.16	.02	.10	.39
硬式テニス	.14	-.03	.26	.04	.22	.00	.07	.46	.06	.04	-.12	.38
パドミントン	.18	.06	.06	.01	.19	.19	.04	.40	.15	.07	-.31	.39
卓球	.11	.11	.04	.04	.19	.18	-.01	.39	.09	.02	-.27	.34

フリスビー	.20	.18	.13	.07	.11	.22	.18	.38	.21	.08	.07	.40
スキー	.06	.04	.27	.02	.12	.18	.14	.37	-.04	.03	.05	.34
スケート・ホッケー	.16	.12	.19	.04	.13	.22	.14	.34	.07	.04	-.05	.44
ローラースケート	.28	.22	.20	.04	.13	.23	.16	.30	.16	.08	-.06	.38
軟式テニス	.21	.09	.08	.03	.19	.16	.03	.30	.15	.06	-.25	.31
アーチェリー	.14	.22	.23	.03	.08	.12	.14	.15	.75	.01	-.03	.75
弓	.15	.24	.20	.02	.06	.13	.09	.07	.67	.01	-.07	.61
ライフル射撃	.07	.16	.24	.03	.03	.08	.15	.14	.63	.00	.09	.54
ダーツ	.14	.18	.22	.05	.09	.10	.13	.29	.54	.03	.06	.52
乗馬	.27	.15	.27	.00	.00	.15	.23	.22	.29	.04	-.07	.38
水泳競技	.13	.11	.19	.17	.16	.09	.06	.08	.02	.71	.00	.64
水泳	.14	.08	.24	.14	.03	.15	.04	.12	.00	.64	.01	.56
遠泳	.15	.22	.31	.17	.12	.24	.05	-.01	.04	.45	-.02	.51
自動車競技	-.05	.19	.28	.12	.25	.08	.25	.23	.10	.00	.47	.56
モトクロス	.00	.22	.31	.13	.20	.14	.26	.14	.13	.02	.45	.53

表2 スポーツ種目の分類

ダンス	格闘技	ボールゲーム	シューティングスポーツ
ジャズダンス モダンダンス 美容体操 新体操 ソーシャルダンス 創作ダンス エアロビクス ヨガ フォークダンス ディスコダンス 体操競技	少林寺拳法 合気道 空手 古武道 大極拳 なぎなた レスリング 柔道 相撲 ボクシング 剣道 フェンシング	サッカー バスケットボール ハンドボール ラグビー 野球 ソフトボール バレーボール アメリカンフットボール	アーチェリー 弓 ライフル射撃 ダーツ 乗馬
ウォーターフロントスポーツ	アーバンスポーツ	アウトドアスポーツ	スカイスポーツ
ウインドサーフィン ヨット サーフィン ボート 水上スキー スキューバダイビング モーターボート スキダイビング カヌー	ボーリング ビリヤード ミニゴルフ ゴルフ 硬式テニス バドミントン 卓球 フリスビー スキー スケート・ホッケー ローラースケート 軟式テニス ラケットボール・スカッシュ	登山 キャンプ ハイキング オリエンテーリング サイクリング ウォーキング ジョギング 釣り	ハンググライダー スカイダイビング 熱気球 パラセイリング
トレーニング	モータースポーツ	スイミング	
パワートレーニング 筋力トレーニング サーキットトレーニング ストレッチング ウェイトリフティング ボディビル 体操トレーニング 陸上競技 トライアスロン	自動車競技 モトクロス	水泳競技 水泳 遠泳	

例えば、ひとつは、これまでの研究では、競技性という点から同一領域に捉えられることがある体操競技や陸上競技が、それぞれ「ダンス」、「トレーニング」に属している点である。「ダンス」と「トレーニング」は、その

領域に属する他種目からみて競技という性格を解釈することはできない。したがって、体操競技は身体を表現する要素の強いダンスのスポーツとして需要者に捉えられ、陸上競技は身体を鍛える要素の強いトレーニングのス

ポーツとして需要者に捉えられていると解釈できる。

もうひとつは、アーバンスポーツには、ゴルフ、スキー、テニス、ビリヤードなど、スポーツの運動形態や身体への作用機能などの視点からはまったく違う領域に属すと思われるスポーツ種目が共存している点があげられる。これらの多くは、いわゆる流行スポーツといわれているが、アーバンスポーツに属するスポーツは、スポーツ活動の場の雰囲気が人々の活動選好を決めていると推察できる。

つまり、この2点から、需要者のスポーツの活動選好は、スポーツの運動特性や運動形態ばかりではなく、スポーツ活動を体験する場や雰囲気からスポーツ活動の前後の生活スタイルまでを含めたスポーツライフによって膨らむイメージによって決定されると理解できる。このようなスポーツ活動を体験する場や雰囲気などのイメージは、スポーツの運動特性や活動形態等の「研究者の視点」からでは認識しづらいと思われる。このことから、活動選好による分類することによって、「研究者の視点」と共通する点もあるが、一概には言えず、教育システムを開発する場合の需要者側の活動選好を考慮することの重要性を裏付けていることになる。

## 2. 各スポーツ領域の特徴

### (1) 属性によるスポーツ領域の特徴

#### ①性別

t-検定の結果、表3に示すとおりである。男女間には全ての因子に有意差が認められた。男子の因子得点が女子のそれよりも高い因子は、「格闘技志向」「ウォーターフロント志向」「トレーニング志向」「ボールゲーム志向」「マウンテン志向」「スカイ志向」「アーバン志向」及び「モーター志向」である。したがって、男子が女子よりも活動選好度が高い領域は、格闘技、ウォーターフロントスポーツ、トレーニング、ボールゲーム、アウトド

表3 男女別各スポーツ志向因子得点平均値

ス ポ ー ツ 志 向 因 子	男子(N=2684)		女子(N=1338)	
	MEAN	SD	MEAN	SD
ダンス	-.361±.778		.729±.872 ***	
格闘技	.075±.982		-.155±.857 ***	
ウォーターフロントスポーツ	.033±.937		-.069±.924 ***	
トレーニング	.183±.959		-.366±.803 ***	
ボールゲーム	.205±.894		-.412±.783 ***	
アウトドアスポーツ	.025±.939		-.045±.893 *	
スカイスポーツ	.023±.929		-.049±.944 *	
アーバンスポーツ	.038±.885		-.083±.806 ***	
シューティングスポーツ	-.063±.913		.125±.859 ***	
スイミング	-.051±.865		.104±.838 ***	
モータースポーツ	.162±.767		-.326±.744 ***	

\* P<0.05, \*\* P<0.01, \*\*\* P<0.001

アスポーツ、スカイスポーツ、アーバンスポーツ及びモータースポーツであり、反対に、女子が男子よりも高いスポーツ領域は、ダンス、シューティングスポーツ及びスイミングである。11領域のうち、8領域において男子の方が女子よりも活動選好度が高いことになり、多くの領域において男子のスポーツ活動選好の高いことが伺える。

#### ②学類

F検定の結果(表4)から、学類間には格闘技型スポーツ志向因子以外の全ての因子に有意差が認められた。さらに、有意差の認められたスポーツ志向因子に対し、多項範囲検定を施した結果、各因子毎に、学類は表5のような類似集団を形成した。表5におけるSUBSETは、形成された類似集団を示し、大きい番号のSUBSETほど因子得点が高いグループであることを意味する。このように形成されたSUBSETから因子得点の平均点の高低を検討した。

#### ア) ダンス

表5(1)に示すとおり、ダンス志向因子では、学類は6つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は、基礎工、情報、社工及び医学である。反対に、因子得点の高い学類は、芸術、人文、国関、人間、比文及び日日であり、中でも特に日日が高い。したがって、ダンスに活動選好度が高い学類は、芸術、人文、国関、人間、比文及び日日である。

表4 学類別スポーツ志向因子得点平均値

スポーツ志向因子	人文 N=288	社会 N=314	自然 N=602	比文 N=210	人間 N=288	生物 N=258	農林 N=408	日日 N=199	社工 N=269	情報 N=253	基礎工 N=418	国関 N=142	医学 N=176	芸術 N=189	F値
ダンス	.16	-.06	-.09	.35	.29	.01	.03	.55	-.17	-.32	-.34	.19	-.14	.09	19.44***
格闘技	-.07	-.05	.00	.14	.01	.04	.12	-.02	-.09	-.10	-.02	.02	-.04	.03	1.49
ウォーターフロント	-.29	.01	-.06	-.01	-.12	-.01	.03	-.08	.12	.03	.16	.15	.16	.00	4.90***
トレーニング	.14	.04	.01	-.27	-.03	-.16	.10	-.25	.20	-.05	.17	.07	.18	-.08	6.75***
ボールゲーム	-.20	-.01	.16	-.12	-.26	-.08	.03	-.35	.20	.09	.21	.12	-.07	-.15	11.00***
アウトドア	-.04	-.12	.08	.09	.06	.28	.17	-.10	-.11	-.22	-.06	-.07	-.13	-.04	6.23***
スカイ	-.14	-.08	-.08	-.02	.03	.03	-.05	-.11	.04	.10	.19	.13	.04	.04	3.21***
アーバン	-.32	.05	-.03	-.07	-.07	-.14	.07	-.07	.26	.15	.13	.03	.02	-.18	8.18***
シューティング	.02	.03	-.01	.00	.01	-.08	-.16	.19	-.06	.10	-.02	.08	.05	.06	2.39*
スイミング	.02	-.05	-.03	.10	.08	.02	-.02	.13	-.12	-.04	-.04	.05	.15	-.06	2.03*
モーター	-.22	.03	-.02	-.26	-.11	-.18	-.05	-.20	.21	.18	.36	.00	.03	.02	15.70***

\*P<0.05, \*\*P<0.01, \*\*\*P<0.001

表5 各スポーツ因子における学類の類似集団の形成

ダンス志向	SUBSET 1	基礎工(-.34) 情報(-.32) 社工(-.17) 医学(-.14)
	SUBSET 2	社工(-.17) 医学(-.14) 自然(-.09) 社会(-.06) 生物(.01) 農林(.03)
	SUBSET 3	医学(-.14) 自然(-.09) 社会(-.06) 生物(.01) 農林(.03) 芸術(.09)
	SUBSET 4	社会(-.06) 生物(.01) 農林(.03) 芸術(.09) 人文(.17) 国関(.19)
	SUBSET 5	芸術(.09) 人文(.17) 国関(.19) 人間(.29) 比文(.35)
	SUBSET 6	日日(.55)
格闘技志向	SUBSET 1	情報(-.10) 社工(-.09) 人文(-.07) 社会(-.05) 医学(-.04) 日日(-.02) 基礎工(-.02)
	SUBSET 2	人間(.01) 国関(.02) 芸術(.03) 生物(.04) 農林(.12) 比文(.14)
ウォーターフロント志向	SUBSET 1	人文(-.29)
	SUBSET 2	人間(-.12) 日日(-.08) 自然(-.06) 比文(-.01) 生物(-.01) 芸術(-.00) 社会(.01) 農林(.03) 情報(.03) 社工(.12) 国関(.15) 医学(.16)
	SUBSET 3	日日(-.08) 自然(-.06) 比文(-.01) 生物(-.01) 芸術(-.00) 社会(.01) 農林(.03) 国関(.15) 医学(.16) 基礎工(.16)
トレーニング志向	SUBSET 1	比文(-.27) 日日(-.25) 生物(-.16) 人文(-.14) 芸術(-.08) 情報(.05) 人間(-.03)
	SUBSET 2	生物(-.16) 人文(-.14) 芸術(-.08) 情報(-.05) 人間(-.03) 自然(-.01) 社会(.04)
	SUBSET 3	芸術(-.08) 情報(-.05) 人間(-.03) 自然(-.01) 社会(.04) 国関(.07) 農林(.09) 医学(.18) 社工(.20)
ボールゲーム志向	SUBSET 1	日日(-.35) 人間(-.26) 人文(-.20) 芸術(-.15) 比文(-.12)
	SUBSET 2	人間(-.26) 人文(-.20) 芸術(-.15) 比文(-.12) 生物(-.08) 医学(-.07)
	SUBSET 3	人文(-.20) 芸術(-.15) 比文(-.12) 生物(-.08) 医学(-.07) 社会(-.01)
	SUBSET 4	芸術(-.15) 比文(-.12) 生物(-.08) 医学(-.07) 社会(-.01) 農林(.03) 情報(.09) 国関(.12)
	SUBSET 5	社会(-.01) 農林(.03) 情報(.09) 国関(.12) 自然(.16)
	SUBSET 6	農林(.03) 情報(.09) 国関(.12) 自然(.16) 社工(.20)
	SUBSET 7	情報(.09) 国関(.12) 自然(.16) 社工(.20) 基礎工(.21)
アウトドア志向	SUBSET 1	情報(-.22) 医学(-.13) 社会(-.12) 社工(-.11) 日日(-.10) 国関(-.07) 基礎工(-.06) 芸術(-.04) 人文(-.04)
	SUBSET 2	医学(-.13) 社会(-.12) 社工(-.11) 日日(-.10) 国関(-.07) 基礎工(-.06) 芸術(-.04) 人文(-.04) 人間(.06) 自然(.84) 比文(.09)
	SUBSET 3	国関(-.07) 基礎工(-.06) 芸術(-.04) 人文(-.04) 人間(.06) 自然(.84) 比文(.09) 農林(.17)
	SUBSET 4	比文(.09) 農林(.17) 生物(.28)
スカイ志向	SUBSET 1	人文(-.14) 日日(-.11) 社会(-.08) 自然(-.08) 農林(-.05) 比文(-.02) 人間(.03) 生物(.03) 社工(.04) 医学(.04) 芸術(.04) 情報(.10) 国関(.13)
	SUBSET 2	比文(-.02) 人間(.03) 生物(.03) 社工(.04) 医学(.04) 芸術(.04) 情報(.10) 国関(.13) 基礎工(.19)

アーバンスポーツ 志向	SUBSET 1	人文(-.32) 芸術(-.18)
	SUBSET 2	芸術(-.18) 生物(-.14) 人間(-.07) 比文(-.07) 自然(-.07) 医学(-.03) 国関(.18) 社会(.29)
	SUBSET 3	人間(-.07) 比文(-.07) 自然(-.07) 医学(-.03) 国関(.18) 社会(.29) 農林(.07) 基礎工(.13) 情報(.15)
	SUBSET 4	医学(-.03) 国関(.18) 社会(.29) 農林(.07) 基礎工(.13) 情報(.15) 社工(.26)
シューティング スポーツ志向	SUBSET 1	農林(-.16) 生物(-.08) 社工(-.06) 基礎工(-.02) 自然(-.01) 比文(-.00) 人間(.01) 人文(.02) 社会(.04) 医学(.05) 芸術(.06) 国関(.08)
	SUBSET 2	生物(-.08) 社工(-.06) 基礎工(-.02) 自然(-.01) 比文(-.00) 人間(.01) 人文(.02) 社会(.04) 医学(.05) 芸術(.06) 国関(.08) 情報(.10) 日日(.19)
スミミング志向	SUBSET 1	社工(-.12) 芸術(-.06) 社会(-.05) 基礎工(-.04) 情報(-.04) 自然(-.03) 農林(-.02) 生物(-.02) 人文(.02) 国関(.05) 人間(.08) 比文(.10) 日日(.13) 医学(.15)
モータースポーツ 志向	SUBSET 1	比文(-.26) 人文(-.21) 日日(-.20) 生物(-.18) 人間(-.11)
	SUBSET 2	人文(-.21) 日日(-.20) 生物(-.18) 人間(-.11) 農林(-.05) 自然(-.02) 国関(.00)
	SUBSET 3	日日(-.20) 生物(-.18) 人間(-.11) 農林(-.05) 自然(-.02) 国関(.00) 芸術(.02) 医学(.03)
	SUBSET 4	人間(-.11) 農林(-.05) 自然(-.02) 国関(.00) 芸術(.02) 医学(.03) 社会(.03)
	SUBSET 5	国関(.00) 芸術(.02) 医学(.03) 社会(.03) 情報(.18) 社工(.21)

\*カッコ内は各学類のスポーツ因子得点平均値を示す

#### イ) ウォーターフロントスポーツ

表5(2)に示すとおり、ウォーターフロント志向因子では、学類は3つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は、人文であり、因子得点の高い学類は、日日、自然、比文、生物、芸術、社会、農林、情報、社工、国関、医学及び基礎工である。したがって、ウォーターフロントスポーツに活動選好度の低い学類は人文のみである。反対に、活動選好度が高い学類は日日、自然、比文、生物、芸術、社会、農林、情報、社工、国関、医学及び基礎工であり、全学の14学類の内、12学類を占めている。

#### ウ) トレーニング

表5(3)に示すとおり、トレーニング志向因子では、学類は3つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は、比文と日日であり、反対に、因子得点の高い学類は、農林、基礎工、医学及び社工である。したがって、トレーニングの活動選好度が高い学類は、農林、基礎工、医学及び社工である。

#### エ) ボールゲーム

表5(4)に示すとおり、ボールゲーム志向因子では、学類は7つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は、日日、人間、人文、

芸術及び比文であり、反対に、因子得点の高い学類は、社会、農林、情報、国関及び自然である。したがって、ボールゲームの活動選好度の高い学類は、社会、農林、情報、国関及び自然である。

#### オ) アウトドアスポーツ

表5(5)に示すとおり、アウトドア志向因子では、学類は4つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は、情報、医学、社会、社工、日日、国関、基礎工及び芸術であり、反対に、因子得点の高い学類は、比文、農林及び生物である。したがって、アウトドアスポーツの活動選好度が高い学類は、比文、農林及び生物である。

#### カ) スカイスポーツ

表5(6)に示すとおり、スカイ志向因子では、学類は2つの類似集団を形成したが、重複する学類が多く、因子得点の高低を判断するのは困難である。このため、スカイスポーツでは、学類差はないと解釈した。

#### キ) アーバンスポーツ

表5(7)に示すとおり、アーバン志向因子では、学類は4つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は、人文と芸術であり、反対に、因子得点の高い学類は、医学、国関、

社会，農林，基礎工，情報及び社工である。したがって，アーバンスポーツの活動選好度の高い学類は，医学，国関，社会，農林，基礎工，情報及び社工である。

ク) シューティングスポーツ

表5(8)に示すとおり，シューティング志向因子では，学類は2つの類似集団を形成したが，重複する学類が多く，因子得点の高低を判断するのは困難である。このため，シューティングスポーツでは，学類差はないと解釈した。

ケ) スイミング

表5(9)に示すとおり，スイミング志向因子では，学類は1つの類似集団を形成したので，学類差は認められなかった。

コ) モータースポーツ

表5(10)に示すとおり，モーター志向因子では，学類は6つの類似集団を形成した。因子得点の低い学類は，比文，人文，日日，生物及び人間であり，反対に，因子得点の高い学類は，国関，芸術，医学，自然，社工及び基礎工であり，中でも特に基礎工が高い。し

たがって，モータースポーツの活動選好度の高い学類は，国関，芸術，医学，自然，社工及び基礎工である。

③ ライフスタイル

筑波大学生のライフスタイルとスポーツ志向因子との関係を見る予備的手続きとして，筑波大学学生を人生観の類似しているものどうしの類型化を行った。日本人の一般的価値観に関する16の項目，筑波大学学生の固有の価値観に関する14項目の各価値観に対し，別々に因子分析（主因子抽出法，バリマックス直交転）を施した結果，日本人の一般的価値観に関する4つの因子，筑波大型ヤッピーに関する4つの因子がそれぞれ抽出できた。表6-1は，因子の固有値及び寄与率を示し，表6-2は，共通性の推定値，表6-3は，回転後の各因子に対応する因子負荷量を示している。

一般的価値観因子は，抽出した第1因子から第5因子までの各因子における因子負荷量の高い項目を中心に，それぞれ，禁欲志向，質実志向，伝統志向，億劫志向，奔放志向と

表6-1 人生観に関する因子の固有値および寄与率

(1) 一般価値類型				(2) 筑波大型ヤッピー			
因子	固有値	PCT OF VAR	COM PCT	因子	固有値	PCT OF VAR	COM PCT
1	2.13	15.2%	15.2%	1	3.24	20.3%	20.3%
2	1.55	11.1%	26.3%	2	2.01	12.5%	32.8%
3	1.28	9.2%	35.5%	3	1.76	11.0%	43.8%
4	1.22	8.7%	44.2%	4	1.16	7.3%	51.1%
5	1.11	7.9%	52.1%	5	1.10	6.9%	58.0%
6	0.97	7.0%	59.0%	6	0.89	5.5%	63.5%
7	0.88	6.3%	65.3%	7	0.75	4.7%	68.2%
8	0.82	5.9%	71.2%	8	0.72	4.5%	72.7%
9	0.76	5.4%	76.6%	9	0.66	4.1%	76.8%
10	0.72	5.1%	81.7%	10	0.62	3.9%	80.6%
11	0.69	5.0%	86.7%	11	0.60	3.7%	84.4%
12	0.67	4.8%	91.5%	12	0.58	3.6%	88.0%
13	0.62	4.4%	95.9%	13	0.54	3.4%	91.4%
14	0.57	4.1%	100.0%	14	0.49	3.1%	94.5%
				15	0.49	3.0%	97.5%
				16	0.40	2.5%	100.0%

表6-2 人生観に関する因子の共通性の推定値及び回転後の因子負荷量

(1) 一般的価値観因子

項 目	因子 1 禁欲志向	因子 2 質実志向	因子 3 億劫志向	因子 4 伝統志向	因子 5 奔放志向	COM- MUNALITY
少し無理だと思われる目標をたててがんばる方である	<u>0.62</u>	0.09	-0.19	0.06	-0.05	0.44
今は苦しくても、将来のためになるのなら多くのことは犠牲にできる	<u>0.46</u>	0.32	-0.14	0.1	0.01	0.34
自分は、意志の強いどちらかといえば攻撃的な人間である	<u>0.39</u>	-0.24	-0.15	-0.01	0.25	0.30
派手にめだつことよりも、地道に努力する方が好き	0.15	<u>0.63</u>	0.14	0.05	-0.06	0.44
あまり収入は多くなくても、やりがいのある仕事につきたい	0.07	<u>0.30</u>	-0.04	0.05	-0.02	0.10
アルバイトなどでお金を貯めてパーッと使いたい	0.11	<u>-0.32</u>	0.15	-0.06	-0.07	0.14
リーダーになって苦労するよりは、のんきに人に従っている方が好き	-0.21	0.01	<u>0.51</u>	-0.04	-0.01	0.31
自分のやりたいことがほとんどできなくて生活がつまらない	-0.09	-0.01	<u>0.49</u>	0.08	0.09	0.26
古いものは、長い間ずっと受け継がれてきたものなので大切に	0.01	-0.21	<u>0.26</u>	-0.02	-0.07	0.12
家族と離れて生活していても、いつも家族のことを気にかけている	0.17	0.1	0.05	<u>0.61</u>	-0.03	0.42
伝統的な宗教的習慣にあまりこだわらないで生活する方がよい	0.17	0.16	0.03	<u>0.35</u>	-0.06	0.18
他人のことは、あまり気にしないで自分の生活を大切にしようである	0.09	0.01	0.02	<u>-0.3</u>	0.04	0.10
自分のことを考える前に他人のことを考える	0.15	0.08	0.05	-0.06	<u>0.50</u>	0.29
	0.27	0.09	0.01	0.12	<u>-0.43</u>	0.28

(2) 筑波大型ヤッピー因子

項 目	因子 1 スポーツ志向	因子 2 装飾志向	因子 3 学業志向	因子 4 健康志向	COM- MUNALITY
スポーツで疲れた神経をスカッとさせる	<u>0.72</u>	0.09	0.04	-0.01	0.53
スポーツで丈夫な身体づくりにはげんでいる	<u>0.69</u>	0.07	0.03	-0.02	0.50
スポーツは見て楽しむよりも実際に自分で行う方が好きである	<u>0.67</u>	0.09	0.02	-0.06	0.47
運動やスポーツは、仲間づくりや新しい人との出会いを与えてくれる	<u>0.55</u>	0.10	-0.01	0.04	0.32
スポーツを楽しむよりもバイトでお金を稼ぐ方が好き	<u>-0.55</u>	0.11	0.00	-0.02	0.32
もし体育の授業がなかったら自分で進んで身動かすことはしない	<u>-0.72</u>	-0.02	0.06	0.06	0.52
流行やファッションには敏感でできるだけ情報を得るようにしている	0.07	<u>0.79</u>	0.00	-0.02	0.63
ブランドものを持ちたり身につけたりしたい	0.03	<u>0.53</u>	-0.01	-0.02	0.31
自分の部屋にはセンスのいいインテリアなどを置いている	0.05	<u>0.50</u>	0.08	-0.01	0.29
大学生の本文は、勉学に励むことにあるので少々の誘惑には負けずに授業には出席する	0.02	-0.02	<u>0.61</u>	0.19	0.41
何がなんでも成績はAがとりたい	-0.01	0.13	<u>0.57</u>	0.10	0.37
学業の成就に今最も関心がある	0.00	-0.03	<u>0.56</u>	0.07	0.34
タバコは、体に悪いので吸わない方がよい	0.03	-0.03	0.13	<u>0.69</u>	0.50
酒の飲み過ぎは、体に悪いので飲まない方がよい	-0.07	-0.02	0.21	<u>0.55</u>	0.35



命名した。筑波型ヤッピー因子は、抽出した第1因子から第4因子まで順に、スポーツ志向、装飾志向、学業志向、健康志向と命名した。

このようにして抽出された因子に対し因子得点を算出したのち、クラスター分析によって、個人が抱く人生観を因子得点のパターンから判断し、筑波大生を7つに類型化した。表7は、各類型毎に人生観を説明する価値観の因子得点の平均値を示したものである。そして、人生観を示す因子得点の反応パターンから解釈し、各類型の特徴を示すように、7類型をそれぞれ大学生生活享受型、自己本位型、スポーツ硬派型、スポーツ回避型、元気喪失型、健康無関心型、学業・スポーツ両立型と

命名した。

F検定の結果(表8)、ライフスタイルの7類型と全てのスポーツ志向因子に有意差が認められた。また、それぞれに多項範囲検定を施した結果、各因子毎にライフスタイルの7類型は、表9のような類似集団を形成した。

ア) ダンス

表9(1)に示すとおり、ダンス志向因子では、ライフスタイルは5つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、自己本意型と元気喪失型であり、中でも特に自己喪失型が低い。因子得点の高いライフスタイル群は大学生生活享受、学業・スポーツ両立型及びスポーツ回避型であり、中でも特にスポーツ回避型が高い。スポーツ回避型はス

表7 人生観に関する因子のライフスタイル別の因子得点平均値

	一般的価値観因子					筑波型ヤッピー因子			
	禁欲志向	質実志向	億劫志向	伝統志向	奔放志向	スポーツ志向	装飾志向	学業志向	健康志向
スポーツ硬派型	-0.108	0.447	0.079	0.182	-0.089	0.775	-0.263	0.046	0.060
学業スポーツ両立型	0.691	0.348	-0.258	0.293	-0.195	0.423	-0.118	0.772	0.383
大学生生活享受型	0.112	-0.381	-0.367	-0.366	-0.091	0.414	0.477	-0.561	0.094
自己本位型	-0.143	-0.836	-0.297	-0.437	0.453	-0.201	-0.406	-0.863	-1.612
健康無関心型	0.093	-0.220	0.151	-0.007	-0.247	-0.245	0.476	0.112	-1.428
スポーツ回避型	0.379	0.146	-0.025	0.108	0.340	-0.714	0.641	0.584	0.325
元気喪失型	-0.620	-0.174	0.379	-0.052	0.097	-0.721	-0.417	-0.307	0.141

表8 ライフスタイル別スポーツ志向因子得点平均値

	大学生生活享受型 (N=701)	自己本位型 (N=161)	スポーツ硬派型 (N=767)	スポーツ回避型 (N=466)	元気喪失型 (N=1010)	健康無関心型 (N=278)	学業スポーツ両立型 (N=653)	F 値
ダンス志向	.05	-.37	.02	.26	-.14	-.11	.08	15.59***
格闘技志向	-.04	.03	.10	-.09	-.08	.00	.11	5.27***
ウォーターフロント志向	.30	.20	.00	-.15	-.20	.13	-.01	25.03***
トレーニング志向	.13	.01	.28	-.26	-.28	.04	.13	38.13***
ボールゲーム志向	.21	.13	.21	-.32	-.32	.18	.15	53.10***
アウトドア志向	-.14	-.19	.13	-.05	-.04	-.10	.19	12.08***
スカイ志向	.12	-.11	-.01	-.07	.00	.01	-.04	3.14*
アーバン志向	.19	-.07	.00	-.07	-.14	.14	.04	12.83***
シューティング志向	-.06	-.29	-.06	.05	.11	-.06	.03	7.19***
スイミング志向	.01	-.17	.06	.03	-.10	-.09	.14	7.68***
モーター志向	.17	.36	-.17	-.07	.01	.19	-.11	22.78***

\*p<0.05, \*\*p<0.01, \*\*\*p<0.001

表9 各スポーツ因子におけるライフスタイルの類似集団の形成

ダンス志向	SUBSET 1	自己本位型(-.37)
	SUBSET 2	元気喪失型(-.14) 健康無関心型(-.11)
	SUBSET 3	健康無関心型(-.11) スポーツ硬派型(.02)
	SUBSET 4	スポーツ硬派型(.02) 学生生活享楽型(.06) 学業スポーツ両立型(.08)
	SUBSET 5	スポーツ回避型(.27)
格闘技志向	SUBSET 1	スポーツ回避型(-.09) 元気喪失型(-.08) 学生生活享楽型(-.04) 健康無関心型(.00) 自己本位型(.03)
	SUBSET 2	健康無関心型(.00) 自己本位型(.03) スポーツ硬派型(.10) 学業スポーツ両立型(.11)
ウォータースポーツ志向	SUBSET 1	元気喪失型(-.20) スポーツ回避型(-.15)
	SUBSET 2	学業スポーツ両立型(-.01) スポーツ硬派型(.00) 健康無関心型(.13)
	SUBSET 3	健康無関心型(.13) 自己本位型(.20)
	SUBSET 4	自己本位型(.20) 学生生活享楽型(.30)
トレーニング志向	SUBSET 1	元気喪失型(-.28) スポーツ回避型(-.26)
	SUBSET 2	自己本位型(.01) 健康無関心型(.04) 学生生活享楽型(.13) 学業スポーツ両立型(.13)
	SUBSET 3	スポーツ硬派型(.28)
ボールゲーム志向	SUBSET 1	気喪失型(-.32) スポーツ回避型(-.32)
	SUBSET 2	自己本位型(.13) 学業スポーツ両立型(.15) 健康無関心型(.18) スポーツ硬派型(.21) 学生生活享楽型(.21)

アウトドア志向	SUBSET 1	自己本位型(-.19) 学生生活享楽型(-.14) 健康無関心型(-.10) スポーツ回避型(-.05) 元気喪失型(-.04)
	SUBSET 2	スポーツ硬派型(.13) 学業スポーツ両立型(.19)
スカイ志向	SUBSET 1	自己本位型(-.11) スポーツ回避型(-.07) 学業スポーツ両立型(-.04) スポーツ硬派型(-.01) 元気喪失型(-.00) 健康無関心型(.01) 学生生活享楽型(.12)
	SUBSET 1	元気喪失型(-.14) スポーツ回避型(-.07) 自己本位型(-.07)
アーバン志向	SUBSET 2	スポーツ回避型(-.07) 自己本位型(-.07) スポーツ硬派型(-.00) 学業スポーツ両立型(.04)
	SUBSET 3	自己本位型(-.07) スポーツ硬派型(-.00) 学業スポーツ両立型(.04) 健康無関心型(.14)
シューティング志向	SUBSET 4	健康無関心型(.14) 学生生活享楽型(.19)
	SUBSET 1	自己本位型(-.29)
スイング志向	SUBSET 2	学生生活享楽型(-.06) スポーツ硬派型(-.06) 健康無関心型(-.06) 学業スポーツ両立型(.03) スポーツ両立型(.05)
	SUBSET 3	学業スポーツ両立型(.03) スポーツ回避型(.05) 元気喪失型(.11)
モーター志向	SUBSET 1	自己本位型(-.17) 元気喪失型(-.10) 健康無関心型(-.09) 学生生活享楽型(.01) スポーツ回避型(.03)
	SUBSET 2	健康無関心型(-.09) 学生生活享楽型(.01) スポーツ回避型(.03) スポーツ硬派型(.06)
	SUBSET 3	スポーツ回避型(.03) スポーツ硬派型(.06) 学業スポーツ両立型(.14)
	SUBSET 1	スポーツ硬派型(-.17) 学業スポーツ両立型(-.11) スポーツ回避型(-.07)
	SUBSET 2	スポーツ回避型(-.07) 元気喪失型(.01)
	SUBSET 3	学生生活享楽型(.17) 健康無関心型(.19)
SUBSET 4	自己本位型(.36)	

\* カッコ内は各ライフスタイルのスポーツ因子得点平均値を示す

ポーツに対し非常に消極的なライフスタイルであり、しかも、活動選好度が高いスポーツ志向因子はダンス志向因子のみである。したがって、ダンスは、スポーツに対する積極的な志向とは別な点が活動選好を決める特殊な領域であると推察できる。

#### イ) 格闘技

表9(2)に示すとおり、格闘技志向因子では、ライフスタイルは2つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、スポーツ回避型、元気喪失型、スポーツ回避型であり、因子得点の高いライフスタイル群はスポーツ硬派型、学業・スポーツ両立型である。スポーツ硬派型と学業・スポーツ両立型に共通する特徴的な価値観は、スポーツに積極的で質実志向が強い反面、自分を演出するといったファッションに疎い点である。

#### ウ) ウォーターフロントスポーツ

表9(3)に示すとおり、ウォーターフロント志向因子では、ライフスタイルは4つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、元気喪失型、スポーツ回避型、学業・スポーツ両立型及びスポーツ硬派型であり、反対に、因子得点の高いライフスタイル群は、自己本位型と大学生生活享受型である。

#### エ) トレーニング

表9(4)に示すとおり、トレーニング志向因子では、ライフスタイルは3つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、元気喪失型であり、因子得点の高いライフスタイル群は、スポーツ硬派型である。スポーツ硬派型の特徴的な価値観は、スポーツ志向と堅実志向に積極的な点であり、元気喪失型は、スポーツ志向と堅実志向に対しネガティブである。したがって、トレーニングに対する活動選好は、スポーツに対する積極性と人生に対する堅実性が決定しているようである。

#### オ) ボールゲーム

表9(5)に示すとおり、ボールゲーム志向

因子では、ライフスタイルは2つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、元気喪失型とスポーツ回避型であり、因子得点の高いライフスタイル群は、自己本意型、学業・スポーツ両立型、健康無関心型、スポーツ硬派型及び大学生生活享受型である。

#### カ) アウトドアスポーツ

表9(6)に示すとおり、アウトドア志向因子では、ライフスタイルは2つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、自己本意型、大学生生活享受型、健康無関心型、スポーツ回避型及び元気喪失型であり、因子得点の高いライフスタイル群は、スポーツ硬派型と学業・スポーツ両立型である。スポーツ硬派型と学業・スポーツ両立型に共通する特徴的な価値観は、スポーツに積極的で堅実志向が強く自己装飾性に疎い点である。したがって、アウトドアスポーツに対する活動選好は、人生に対して堅実でありファッション性などに疎く素朴な価値観が決定しているようである。

#### キ) スカイスports

表9(7)に示すとおり、スカイ志向因子では、ライフスタイルは1つの類似集団を形成したので、ライフスタイル間の差はほとんどないと判断できる。

#### ク) アーバンスports

表9(8)に示すとおり、アーバン志向因子では、ライフスタイルは4つの類似集団は形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、元気喪失型、スポーツ回避型及び自己本位型であり、因子得点の高いライフスタイル群は健康無関心型と大学生生活享受型である。健康無関心型と大学生生活享受型に共通する特徴的な価値観は、自分を演出したり、ファッションに積極的であったりする点である。したがって、アーバンスportsは、流行的なスポーツ領域であるといえよう。

#### ケ) シューティングsports

表9(9)に示すとおり、シューティング志

向因子では、ライフスタイルは3つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、自己本位型であり、因子得点の高いライフスタイル群は学業スポーツ両立型と元気喪失型である。健康に対する価値観が、因子得点の高い元気喪失型や学業・スポーツ両立型では積極的であり、因子得点の低い自己本位型では、反対に消極的である。また、元気喪失型は、スポーツに対し非常に消極的なライフスタイルであり、しかも、活動選好度が高いスポーツ志向因子は、シューティング志向因子のみである。したがって、シューティングスポーツは、スポーツに対する積極的な志向とは別な点が活動選好を決める特殊な領域であると推察できる。

#### コ) スイミング

表9(10)に示すとおり、スイミング志向因子では、ライフスタイルは3つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、自己本位型と元気喪失型であり、因子得点の高いライフスタイル群は、学業・スポーツ両立型である。学業・スポーツ両立型は、学業とスポーツに対し積極的な価値観を持っているが、自己本位型や元気喪失型は、学業やスポーツに対しネガティブな価値観を持っている。したがって、スイミングの活動選好は、スポーツの他に学業に対する積極的な価値観が決定しているようである。

#### サ) モータースポーツ

表9(11)に示すとおり、モーター志向因子では、ライフスタイルは4つの類似集団を形成した。因子得点の低いライフスタイル群は、スポーツ硬派型、学業スポーツ両立型、スポーツ回避型及び元気喪失型であり、因子得点の高いライフスタイル群は、大学生活享受、健康無関心型と自己本位型であり、中でも特に自己本位型が高い。この因子得点の高いライフスタイル群に共通な点は、健康に対しネガティブであり、反対に、因子得点の低いライフスタイル群は、健康に対しポジティブであ

る。したがって、モータースポーツの活動選好は、健康に対し消極的な価値観が決定しているようである。

#### (2) スポーツ感・人生観によるスポーツ領域の特徴

ある価値観に対する個人の意識の強さの程度とあるスポーツ領域の活動選好の度合に相関が認められるならば、そのスポーツと価値とは相関があると解釈できよう。このように、価値観により、スポーツ領域を特徴づける予備的手続きとして、本研究では、スポーツに対する考え方を記述した16の項目からスポーツ感を潜在因子として抽出し、日本人の一般的価値観に関する16の項目と筑波大学生の固有の価値観に関する14項目から2種類の人生観を潜在因子として抽出した。

スポーツ感を抽出するために、スポーツに対する考え方を記述した16の項目に対し因子分析(主因子抽出法、バリマックス直交転)を施した結果、スポーツ感因子として5つの因子が抽出できた。表10-1は因子の固有値及び寄与率を示し、表10-2は共通性の推定値、表10-3は回転後の各因子に対応する因子負荷量を示している。各因子の因子負荷量の高い項目を中心に、第1因子から第5因子まで、それぞれ競技・鍛錬志向因子、効用志向因子、快楽志向因子、教養志向因子、解放志向因子と命名した。

このようにして抽出したスポーツ感と、ライフスタイルを類型化する際に抽出した一般的価値類型及び筑波型ヤッピーの合計3種類の価値観がスポーツ志向因子と関係しているかどうかをみるために、3種類の価値観から導いた因子得点とスポーツ志向因子の因子得点との相関係数を算出した。3種類の価値観とスポーツ志向因子との相関係数は表11に示すとおりである。

#### ア) ダンス

ダンス志向因子は、装飾、健康、伝統、効

表10-1 スポーツ感因子の固有値および寄与率

因子	固有値	PCT OF VAR	COM PCT
1	5.46	30.3	30.3
2	1.95	10.8	41.2
3	1.45	8.1	49.2
4	1.01	5.6	54.8
5	0.97	5.4	60.2
6	0.87	4.9	65.1
7	0.75	4.2	69.3
8	0.70	3.9	73.1
9	0.67	3.7	76.9
10	0.58	3.2	80.1
11	0.56	3.1	83.2
12	0.53	3.0	86.2
13	0.50	2.8	89.0
14	0.46	2.6	91.5
15	0.43	2.4	93.9
16	0.39	2.2	96.1
17	0.38	2.1	98.2
18	0.32	1.8	100.0

用及び教養とプラスの相関がある。したがって、ダンスは、装飾、健康、伝統、効用及び教養志向の価値観を持つ需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、ダンスは自分を表現・演出したり、健康や教養を高めるといった実際的な効果を期待するスポーツであるといえよう。

イ) 格闘技

格闘技志向因子は、競技・鍛錬とプラスの相関があり、装飾と負の相関がある。したがって、格闘技は、競技・鍛錬に対し積極的であり装飾に対し消極的な価値観のある需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、格闘技は、外見にとらわれずひたすら修練や競技に打ち込むスポーツといえよう。

ウ) ウォーターフロントスポーツ

ウォーターフロント志向因子は、快楽と装

表10-2 スポーツ感に関する因子の共通性の推定値及び回転後の因子負荷量

項 目	因子1 競技・鍛錬	因子2 効 用	因子3 快 楽	因子4 教 養	因子5 解 放	COM- MUNALITY
ルールに従い規則正しくする時間	<u>0.62</u>	0.18	0.04	0.14	0.06	0.44
勝利の喜びや達成感を味わう時間	<u>0.60</u>	0.12	0.31	-0.02	0.01	0.47
修行研修をつむ時間	<u>0.56</u>	0.25	-0.03	0.14	0.09	0.41
好奇心を満たす時間	<u>0.43</u>	0.09	0.32	0.16	0.30	0.41
自己を表現したり個性的になれる時間	<u>0.40</u>	0.25	0.33	0.18	0.14	0.38
健康や体力の増進のための時間	<u>0.32</u>	-0.18	0.23	0.08	0.27	0.26
実益と収入を多くする時間	0.13	<u>0.73</u>	0.04	0.09	-0.02	0.56
ファッションを楽しむ時間	0.18	<u>0.51</u>	0.06	0.18	0.04	0.33
仕事に役立つ技術や能力を磨く時間	0.30	<u>0.50</u>	0.06	0.30	0.18	0.46
疲労をとり、身体を休める時間	-0.01	<u>0.44</u>	0.20	0.21	0.39	0.43
社会や人のために役立てる時間	0.33	<u>0.43</u>	0.06	0.33	0.19	0.44
楽しく時のたつのを忘れることもある時間	0.16	0.05	<u>0.80</u>	0.05	0.11	0.69
くつろいだ気分になる時間	-0.02	0.17	<u>0.67</u>	0.18	0.23	0.56
家族・友人・知人などと人間関係を深めたり、広めたりする時間	0.28	0.01	<u>0.42</u>	0.14	0.16	0.30
知識や教養を高める時間	0.23	0.22	0.23	<u>0.72</u>	0.08	0.68
芸術や美的関心を高める時間	0.09	0.31	0.12	<u>0.64</u>	0.14	0.55
日常生活から解放される時間	0.28	-0.05	0.32	0.05	<u>0.57</u>	0.51
自然にふれる時間	0.05	0.31	0.13	0.12	<u>0.53</u>	0.41

表11 スポーツ志向因子とスポーツ感・人生観との相関

スポーツ志向因子	スポーツ観					筑波型ヤッピー価値			一般的価値				
	競技鍛錬	効用	快楽	教養	解放	装飾	学業	健康	禁欲	質実	億劫	伝統	奔放
ダンス志向	.05 ***	.13 ***	.01	.17 ***	.05 ***	.22 ***	.09 ***	.12 ***	.09 ***	.00	-.02	.10 ***	-.01
格闘技志向	.11 ***	.07 ***	.00	.08 ***	.02	-.10 ***	.02	-.04 *	.05 **	.01	-.06 ***	.04 **	.02
ウォーターフロント志向	.07 ***	.06 ***	.11 ***	.03 *	.03 *	.17 ***	-.10 ***	-.10 ***	.07 ***	-.15 ***	-.12 ***	-.02	-.05 **
トレーニング志向	.21 ***	.01	.08 ***	.03 *	-.02	-.02	.02	-.05 **	.12 ***	.02	-.11 ***	-.01	-.03 *
ボールゲーム志向	.23 ***	.10 ***	.26 ***	.01 *	-.02	.06 **	-.01	-.14 ***	.13 ***	-.02	-.11 ***	.01	-.11 ***
アウトドア志向	.04 **	-.01	.03 *	.07 ***	.26 ***	-.16 ***	.08 ***	.06 **	.05 **	.16 ***	-.10 ***	.07 ***	-.02
スカイ志向	.05 **	.02	.08 **	.04 **	.03 **	.02	.03	.00	-.00	-.04 **	-.04 **	-.01	-.01
アーバン志向	.12 ***	.05 ***	.20 ***	.03 **	.06 ***	.21 ***	-.02	-.05 ***	.03 **	.07 ***	-.04 **	.01	-.14 ***
シューティング志向	.02	.01	-.04 *	.03 *	-.02	-.00	.06 ***	.08 ***	-.03 *	.02	.08 **	.02	-.02
スイミング志向	.02	.04	.06 **	-.00 *	.04 **	.01	.06 ***	.05 **	.08 ***	.03 **	-.06 ***	.06 **	.00
モーター志向	.02	.04 **	-.01	-.04 **	.04 *	.10 ***	-.11 ***	-.15 ***	.01 **	-.18 ***	.04 **	-.08 ***	.01

\* p<0.05, \*\* p<0.01, \*\*\* P<0.001

飾にプラスの相関があり、健康、禁欲及び億劫とマイナスの相関がある。したがって、ウォーターフロントスポーツは、快楽と装飾志向に積極的であり、健康、禁欲及び億劫志向に消極的な価値観を持つ需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、ウォーターフロントスポーツは、流行的で自分を演出し、積極的に身体を動かしたり、楽しさを求めるとともに、健康に関しては消極的なスポーツといえよう。

エ) トレーニング

トレーニング志向因子は、競技・鍛錬とプラスの相関があり、億劫とマイナスの相関がある。したがって、トレーニングは、競技・鍛錬に積極的な志向を持ち、億劫に消極的な志向を持つ需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、トレーニングは、積極的に身体を動かしたり修養や鍛錬するスポーツであるといえよう。

オ) ボールゲーム

ボールゲーム志向因子は、競技・鍛錬と快楽に対しプラスの相関があり、健康、億劫及び奔放にマイナスの相関がある。したがって、ボールゲームは、競技・鍛錬と快楽に積極的

な志向を持ち、健康、億劫及び奔放に消極的な志向を持つ需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、ボールゲームは、競技や鍛錬または仲間と一緒に活動することに楽しさを求め、活発的なスポーツであるといえよう。

カ) アウトドアスポーツ

アウトドア志向因子は、解放と質実に対しプラスの相関があり、装飾に対しマイナスの相関がある。したがって、マウンテンスポーツは、解放性や質実に積極的な志向を持ち、自身の装飾性には消極的な志向を持つ需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、マウンテンスポーツは、自分を表現したり流行を追いかけたりしない、地道で素朴なスポーツであるといえよう。

キ) アーバンスポーツ

アーバン志向因子は、競技・鍛錬、快楽及び装飾に対しプラスの相関があり、奔放に対しマイナスの相関がある。したがって、アーバンスポーツは、競技や鍛錬性、快楽及び自身の装飾性に積極的な志向を示し、奔放性に対し消極的な志向を示す需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、アーバン

スポーツは、競技や鍛錬または仲間と一緒に活動することに楽しさを求め、かつ流行に乗ったスポーツであるが、その反面では、形式や外見に捕らわれているスポーツともいえよう

ク) モータースポーツ

モーター志向因子は、学業本文、健康及び質実に対しマイナスの相関がある。したがって、モータースポーツは、学業、質実性及び健康に消極的な姿勢を持つ需要者の活動選好が高いスポーツ領域である。つまり、モータースポーツは、攻撃的で派手な性格であるとともに反健康的なスポーツといえよう。

(3) 各スポーツ領域の活動選好度の特徴

表12は活動選好度の各レベル別頻度を示す。この活動選好度のレベルの違いから、スポーツ領域を3つのタイプにし、各タイプ別に特徴づけることが可能である。

第1のグループは、敬遠型のスポーツ種目である。これは「関心なし」が全体の割合の中で最も多く、「きっかけがあればやってみよう」が1/4程度あり、実際に行っているレベルが合計で1割程度のグループである。ダ

ンス、格闘技、トレーニング及びスイミングがこれにあたる。またこのグループはスポーツ種目の中では、活動レベル及び活動ニーズともに低く、比較的、種目に対して人気がないグループといえよう。第2のグループは、普及型のスポーツ種目である。これは、「きっかけがあればやってみよう」と思っている者が活動選好レベルの中で最も多く30%から40%程度であり、実際に行っているものが合計で20%から30%程度である。ボールゲーム、アウトドアスポーツ及びアーバンスポーツがこれにあたる。このグループは、種目に対し比較的人気があり、活動レベルも高いグループであるといえよう。第3のグループは、あこがれ型のスポーツ種目である。これは、「きっかけがあればやってみよう」者が全体の半数程度占めているが、実際に活動しているものは数パーセントしかない。スカイスポーツ、スイミング、シューティングスポーツ及びモータースポーツがこれにあたる。このグループは、活動ニーズは高いが活動レベルの低いので、人気は非常に高いが、なかなか実践に移れないグループであるといえよう。

表12 各スポーツ領域の活動選好のレベル別頻度

(単位：%)

	関心なし	関心あり	きっかけがあれば やってみよう	初級	中級	上級
<b>普及型</b>						
ボールゲーム	26.9	20.5	30.0	18.8	2.7	1.1
アウトドアスポーツ	22.9	17.3	40.0	15.7	3.1	1.0
アーバンスポーツ	19.6	12.2	36.8	26.2	4.0	1.1
<b>あこがれ型</b>						
スカイスポーツ	27.3	17.7	54.0	0.7	0.2	0.1
スイミング	35.3	21.2	25.5	13.8	3.3	0.8
シューティングスポーツ	23.2	14.7	58.5	2.6	0.5	0.4
モータースポーツ	33.7	17.4	45.6	2.1	0.9	0.4
<b>敬遠型</b>						
ダンス	52.1	20.4	23.4	3.3	0.5	0.3
格闘技	51.4	21.1	24.5	2.2	0.5	0.4
トレーニング	43.3	19.5	24.6	8.2	3.5	0.8



### Ⅲ まとめ

本研究の目的は、需要側（筑波大学学生）の活動選好の類似性からスポーツ種目の分類を試み、各領域を欲求レベルと具体的な活動レベル、属性による活動選好度の違い及びスポーツ感・人生観によるスポーツの価値から特徴づけることであった。研究の結果、スポーツは11領域に分類できた。その領域とは、①ダンス、②格闘技、③ボールゲーム、④シューティング、⑤スイミング、⑥モータースポーツ、⑦トレーニング、⑧ウォーターフロントスポーツ、⑨アーバンスポーツ、⑩アウトドアスポーツ、⑪スカイスポーツである。

各領域の特徴は、以下に示すとおりである。

#### ①ダンス

ダンスは、身体によって表現する種目で構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルや具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では女性が高く、学類別では日日、比文、人間、国関、人文及び芸術が高い。また、ライフスタイル別では大学生活享受、学業・スポーツ両立及びスポーツ回避が高い。特に、「スポーツ回避」はライフスタイルの中でもスポーツに対し消極的なグループであり、しかも活動選好が高いスポーツ領域はこの領域のみである。このようなグループが、この領域だけに活動選好が高くなることは、この領域が特殊なスポーツ領域であることを示しているといえる。需要者にとってこの領域は、自分を表現・演出する装飾的效果や健康や教養を高める実質的效果を有するスポーツであるといえる。

#### ②格闘技

格闘技は、対人の格闘技種目で構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルや具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男性が高く、ライフスタイル別ではスポーツ硬派

と学業・スポーツ両立が高い。需要者にとってこの領域は、外見にとらわれずひたすら修練や競技に打ち込むスポーツであるといえるといえる。

#### ③ボールゲーム

ボールゲームは、ボールを使った集団スポーツで構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルや具体的な活動レベルは高い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男子が高く、学類別では自然、国関、情報、農林及び社会が高い。また、ライフスタイル別では自己本位、学業・スポーツ両立、健康無関心、スポーツ硬派及び大学生活享受が高い。需要者にとってこの領域は、競技性があり、仲間と一緒にプレイを楽しむスポーツであるといえる。

#### ④シューティングスポーツ

シューティングスポーツは、ある物体を的に当てるスポーツで構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルは高いが活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では女性が高く、ライフスタイル別では元気喪失と学業・スポーツ両立が高い。特に、「元気喪失」は、ライフスタイルの中でも、スポーツに対し最も消極的なグループである。しかも、活動選好が高いスポーツ領域はこの領域のみである。この領域だけに活動選好が高くなることは、この領域が特殊なスポーツ領域であることを示しているといえよう。

#### ⑤スイミング

スイミングは、泳ぐ種目で構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルや具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では女性が高く、ライフスタイル別ではスポーツ・学業両立が高い。

#### ⑥モータースポーツ

モータースポーツは、動力装置のついた乗り物で行うスポーツ種目で構成する領域であ

る。この領域に対する需要者の欲求レベルは高いが具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男性が高く、学類別では基礎工、社工、自然、医学、芸術及び国関が高い。また、ライフスタイル別では、大学生活享受、健康無関心及び自己本位が高い。需要者にとってこの領域は、攻撃的で派手な性格であるが、健康に対し消極的なスポーツであるといえる。

#### ⑦トレーニング

トレーニングは、身体の生理的機能の向上をめざすスポーツ（運動）種目で構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルや具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男性が高く、学類別では社工、医学、基礎工及び農林が高い。また、ライフスタイル別ではスポーツ硬派が高い。需要者にとってこの領域は、身体を動かしたり鍛錬をするスポーツであるといえる。

#### ⑧ウォーターフロントスポーツ

ウォーターフロントスポーツは海や水辺で器具を使うスポーツ種目で構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルは高いが具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男性が高く、学類別では人文のみが特に著しく低い。また、ライフスタイル別では自己本位と大学生活享受が高い。需要者にとってこの領域は、流行的で自分を演出し、進んで身体を動かして仲間と一緒にプレイを楽しむが、健康に対し消極的なスポーツであるといえる。

#### ⑨アーバンスポーツ

アーバンスポーツは、都会的な空間が活動の中心となるスポーツで構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルや具体的な活動レベルはともに高い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男性が高く、学類別では社工、情報、基礎工、農林、社会、国関及び医学が高い。また、ライ

フスタイル別では健康無関心と大学生活享受が高い。需要者にとってこの領域は、競技性や鍛錬によって仲間と一緒にプレイを楽しむ、かつ、流行的なスポーツであるが、形式や外見に捕らわれているスポーツでもあるといえる。

#### ⑩アウトドアスポーツ

アウトドアスポーツは山岳域が活動の中心となるスポーツ種目で構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベル・具体的な活動レベルはともに高い。この領域の活動選好を属性別にみると、性別では男性が高く、学類では比文、農林及び生物が高い。またライフスタイルではスポーツ硬派と学業・スポーツ両立が高い。需要者にとってこの領域は、流行を追いかけてたりしない素朴で地味なスポーツであるといえる。

#### ⑪スカイスポーツ

スカイスポーツは空域が活動の中心となるスポーツで構成する領域である。この領域に対する需要者の欲求レベルは高いが具体的な活動レベルは低い。この領域の活動選好は、性別では男性の方が高い。

以上をまとめると表13のようになる。

### 引用文献

- 1) 江田昌祐, 松浦義行, 山川岩之助, 体育系高等教育機関の社会的役割, 大学体育研究, 第12号, Pp.11-28, 1989
- 2) 勝部篤美・糸野豊(編), コーチのためのスポーツ人間学, Pp.225, 大修館書店, 1981
- 3) 岸野雄三ら, 序説運動学, Pp.75-79, 大修館書店, 1969
- 4) 糸野豊(編), 現代社会とスポーツ, Pp.156-161, 不昧堂出版, 1984
- 5) 池上晴夫, 運動処方の実際, Pp.229-230, 大修館書店, 1987
- 6) 同掲書3), Pp.58-60

表13 スポーツ種目の分類と各領域の特徴

	ス ポ ー ツ 種 目		活動選好度の高い属性			スポーツ観・人生観との相関		活動選好度の 特 徴
			性別	学 類	ライフスタイル	プ ラ ス	マイナス	
ダンス	ジャズダンス モダンダンス 美容体操 新体操 ソーシャルダンス 創作ダンス	エアロビクスダンス ヨガ フォークダンス ディスコダンス 体操競技	女性	日日 比文 人間 国関 人文 芸術	大学生生活享受 学業・スポーツ両立 スポーツ回避	効用 教養 装飾 健康 伝統		敬遠型
格闘技	少林寺拳法 合気道 空手 古武道 大極拳 フェンシング	なぎなた レスリング 柔道 相撲 ボクシング 剣道	男性		スポーツ硬派 学業・スポーツ両立	競技・鍛錬 装飾		敬遠型
ウォーターフロント スポーツ	ウインドサーフィン ヨット サーフィン ボート スキューバダイビング	水上スキー モーターボート スキндаイビング カヌー	男性	基礎工 社会 医学 芸術 国関 生物 社工 比文 情報 自然 農林 日日	自己本位 大学生生活享受	快楽 装飾	学業 健康 質実 億劫	あこがれ型
トレーニング	パワートレーニング 筋力トレーニング サーキットトレーニング ウェイトリフティング 体操トレーニング	ボディビル ストレッチング 陸上競技 トライアスロン	男性	社工 医学 基礎工 農林	スポーツ硬派	競技・鍛錬 禁欲	億劫	敬遠型
ボールゲーム	サッカー バスケットボール ハンドボール ラグビー 野球	ソフトボール バレーボール アメリカンフットボール ホッケー	男性	自然 国関 情報 農林 社会	自己本位 学業・スポーツ両立 健康無関心 スポーツ硬派 大学生生活享受	競技・鍛錬 効用 快楽 禁欲	健康 億劫 奔放	普及型
マウンテンスポーツ	登山 キャンプ ハイキング ウォーキング	サイクリング オリエンテーリング 釣り ジョギング	男性	比文 農林 生物	スポーツ硬派 学業・スポーツ両立	解放 質実	装飾 億劫	普及型
スカイスポーツ	ハングライダー グライダー スカイダイビング	熱気球 パラセイリング	男性					あこがれ型
アーバンスポーツ	リング ビリヤード ミニゴルフ ゴルフ 硬式テニス バドミントン ラケットボール	卓球 フリスビー スキー スケート・ホッケー ローラースケート 軟式テニス スカッシュ	男性	社工 情報 基礎工 農林 社会 国関 医学	健康無関心 大学生生活享受	競技・鍛錬 快楽 装飾	奔放	普及型
シューティング スポーツ	アーチェリー 弓 ライフル射撃 ダーツ		女性		元氣喪失 学業・スポーツ両立			あこがれ型
スイミング	水泳 遠泳 水泳競技		女性		学業・スポーツ両立			敬遠型
モータースポーツ	自動車競技 モトクロス		男性	基礎工 医学 社工 芸術 自然 国関	大学生生活享受 健康無関心 自己本位	装飾	学業本文 健康 質実	あこがれ型

7) 同掲書 2 ), Pp.239-241

8) 同掲書 4 ), Pp.156-161

9) 同掲書 3 ), Pp.21-22

10) 同掲書 2 ), Pp.117-155

11) 同掲書 3 ), Pp.83-87

12) 同掲書 4 ), Pp.156-161

13) 同掲書 2 ), Pp.117-155