

補章1 スポーツ映像のイメージ形成・強化装置としてのの

機能：『炎のランナー』を事例として

1.1 緒言

スポーツに対して個々人が持っているイメージには多様なものがある。例えば、「スポーツは明るいものである」「スポーツは暗い」「スポーツは苦しみだ」「スポーツは人生そのものである」「スポーツは遊びだ」など、様々な価値判断を含めたイメージがスポーツに対して持たれている。その多様なスポーツに対するイメージというものは「見るスポーツ」「するスポーツ」あるいは「聞きかじりスポーツ」とでもいうような、個人的なスポーツ体験やスポーツ見聞によって形成されていると考えられる。当然のことながら、テレビや映画などのような「鑑賞するスポーツ」によって、スポーツに対するイメージの形成に向けて何らかの影響がみられるはずである。このように何らかの表現意図を有する映像文化である映画(注1)は、スポーツに対するイメージや価値観の形成に関して強い影響力を持っていると思われるにもかかわらず、従来はあまり研究されてこなかったといえる(注2)。現代はオーディオ・ビジュアルな時代であり、視聴覚教材の開発も盛んに進められている。CAI などのようなコンピューターを用いた教育支援システムにおいてもますます映像を用いる方向に進んできている。このような現状に照らすならば、映像文化によるスポーツのイメージ形成に関する研究が急がれるべきであると考えられる。

映像のスポーツに対するイメージ形成などの機能を探ろうとするこの種の研究を進める際には、歴史的・文化的・社会的な身体運動文化としてのスポーツの持つ象徴的な意味とその役割に関し、文化の解釈学的な見地から考察することが有効であると考えてきた(舛本, 1988; Masumoto, 1994a; Masumoto, 1994b; 舛本, 1994)。つまり、特定のスポーツ文化が映像の中で表現されている内容をテキストとして、それを時代状況という参照枠(コンテキスト)において検討することによって、初めて深く分析することが出来る。さらに映画としての参照枠やジャンル論のような参照枠(メタ・テキスト)に配慮することも有効である。このような分析方法をスポーツ映像の文化解釈学と呼んできた。この種の研究を蓄積していくことによって、スペクテイター・スポーツとは異なった側面からある種の「観られるものとしてのスポーツ」が明らかにされてくることになる。このような映像内容の詳細な把握に加え、当該映像が表現されている時代状況や制作状況などを総合的に勘案した映像理解によって、スポーツ教育などで教材として用いる際の基礎的な教材理解が可能となる。生徒達や学生達にスポーツ映像を視聴させることによって、映し出されたスポーツ

に対して彼らが何らかの価値観やイメージを形成することが予測される場合には、特に慎重な教材理解に基づいた提示が必要となると思われる。

本補章は、何らかのスポーツを主たる表現内容とする映画を觀賞することによって、觀賞者がスポーツに対して何らかのイメージを形成したり修正したり、あるいは強化したりするというような「スポーツ映像文化」の機能と役割について実証的に明らかにしようとするものである。そのために、本章では、特にテレビ等で視聴覚的な映像文化に既に慣れ親しんでいると思われる大学生を対象に、質問紙調査法を用いて映像觀賞前後のデータを収集し、映像によるスポーツに対するイメージ形成などの要因を多変量解析によって分析するという方法を採用した。ここで示した事例分析では、スポーツ映像としてアカデミー賞4部門を受賞した『炎のランナー Chariots of Fire, 1981』（注3）を調査・分析の対象として用いることにした。その映像を觀賞する直前と直後の2回にわたって質問紙による調査を実施し、觀賞者のスポーツに対するイメージの変化とその影響要因を探ることによって、スポーツ映画の持つと仮説されるイメージ形成・修正・強化の機能と役割について明らかにすることが本補章の具体的目的となる。

このような調査によってスポーツ映像の影響を確認することは、スポーツの文化的意味やスポーツに対するイメージあるいは価値観などを含めたスポーツ観を明らかにし、スポーツが内蔵している普遍的意味を探究していくためのステップとして意義あるものと考えられる(舛本, 1994; 舛本, 1995)。従来からスポーツ映画に関する映画評論は散見され(長坂, 1990; 長坂, 1996)、特に野球映画を専門的に批評した文献も最近いくつか出版されてきている(冬門・柚木, 1994; 田沼, 1996)。しかしながらスポーツ映像によるスポーツに対するイメージ形成や強化などに関する研究は未着手の領域である。特に、文化の再生・強化における無意識的・暗黙的な再生産装置であるヘゲモニー装置として、映画が持っているノスタルジアを喚起したり新知見を伝達する機能は、スポーツ教育学的にも検討するに値する課題であると考えられる。

1.2 スポーツに対するイメージおよびその調査法

前述したように、スポーツに対するイメージを研究した学術的報告は管見ながらほとんどみられないのが現状である。本章では「スポーツに対するイメージ」を「スポーツに対して確たるものではないが、自己の体験に裏付けられ心の中に抱く、莫たる像、観念的な

表象、思い浮かべる姿形や内容」という意味で用いている。本章末の付属資料に示したように、本研究の質問紙では『炎のランナー』という映像を觀賞することを前提として、「スポーツとは何か?」「スポーツの目的は何か?」「何のためにスポーツをするのか?」という立場から8対の計16項目の「スポーツとは・・・である。」という価値判断を含んだ命題を立て、それに対して、「そう思う」「どちらともいえない」「そう思わない」という3段階尺度で判断させる方法を採用した(付属資料)。ここでSD法を用いない理由はリッカート式の7件法尺度よりも3件法の方が両極の判断にリニアで均等なウェイトを付与することができるかと判断したからである。この「スポーツに対するイメージ調査」は『炎のランナー』というスポーツ映像を觀賞する直前および直後の2回にわたって実施された。また、この調査の中では、スポーツをしたり見たりすることの好き嫌いというスポーツ選好度(好みの態度)を合わせて聞き、それがスポーツに対するイメージの傾向にどのように関与しているかを探るための設問とした。これは林の数量化理論Ⅱ類(本田・島田, 1977)という多変量解析の分析手法を用いる際の外的な基準として設定されたものである。もう一つの外的基準として、『炎のランナー』の觀賞直後にスポーツに対するイメージが変わったかどうかを確認する設問および映像を観たことによって初めて知った『炎のランナー』関連のスポーツ知見の調査を合わせて行った。これは『炎のランナー』を事例としたスポーツ映像の啓蒙の側面を把握するとともに、スポーツに対するイメージが変更された場合にどのような側面の知識が関与したかを推測するために設けられた。

調査対象は東京都内の大学生(総合大学、単科大学および短期大学の3校、觀賞前188名:有効回答184名、觀賞後186名:有効回答183名)であり、調査期間は、1994年12月-1995年2月である。上映および調査実施には時間的な制約と問題があったが次のような方法を採用した。『炎のランナー』という映像は保健体育理論の通常の講義の授業時間(90分授業)を用いて2回に分けて上映された。初回の上映前に第1回目の「スポーツに対するイメージ調査」が実施され、前半部の觀賞を行った。翌週の授業の時間に後半部を觀賞するとともに、觀賞直後に第2回目の「スポーツに対するイメージ調査」とイメージ変化の確認および新知見の調査が実施された。このため2回の被調査者が全く同一集団とはならなかった。しかしながら、両回とも欠席者は若干名である。2回にわたる調査で回答者を同定しないことが率直な回答を引き出せると判断したため、IDの確認項目は設けなかった。そのため、スポーツに対するイメージ変化の傾向とその要因の分析は2回の調査の全体の傾向分析を行うことにした。得られたデータの処理と分析に当たっては、

先ず2回の回答の平均値をt検定によって検討し、スポーツに対するどのようなイメージが変化したかを分析した。次いで林の数量化理論Ⅱ類という多変量解析によって、映像観賞の前後でスポーツに対するイメージが変わった群と変わらずに強化された群とを判別するために、イメージの内容と映像から得た知見を調べた。分析で用いた統計分析ソフトは社会情報サービス社の「林式数量化理論パッケージ」である。

1.3 結果および考察

1.3.1 スポーツに対するイメージの変化の概要

Table 1. は16項目のスポーツに対するイメージをもとにした命題への判断が、映画を観賞した前後でどのように変化したかを対照表にしたものである。『炎のランナー』の2回に分けた観賞の前後でスポーツに対するイメージが相対的に強くなったイメージ命題は、「克己の苦」「競争」「闘い」「頑張るもの」「求道」「人生そのもの」「自己の鍛錬」という、自己形成や求道的な群の7項目のイメージ命題であった。一方、「遊び」「楽しみ」「リラックス」「娯楽」「気晴らし」といった遊戯・娯楽系の5項目のイメージ命題群への相対的な肯定傾向は低下している。観賞者の全体的な傾向として、『炎のランナー』という映画を観た後では、観賞前の「スポーツが楽しくて娯楽的な気晴らし」と見なすようなイメージから、観賞後には「スポーツは人生そのもので苦しみに耐え自分を鍛錬し求道しながら頑張るものである」というようなイメージに変化したことがこの結果から窺い知る事ができる。

(Table 1. Changes in sport images before and after screening the 'Chariots of Fire') (p.319)

観賞後、スポーツに対するイメージの変化を再確認するために聞いたものが設問 21 である。この再確認されたスポーツに対するイメージ変容の全体的な傾向を Fig. 1 に示した。この図に見られるように 78 %の学生たちがスポーツに対するイメージを新しく形成したり修正されたと回答している。自分のイメージが再確認されたり強化されたりした、あるいは変わらなかったと回答した者は約 22 %であった。このように、観賞後にスポーツに対するイメージが変化すると回答した学生が多いことから、全体的にみて『炎のランナー』という映像を観たことによって、スポーツに対するイメージに変化を及ぼしたことが

確認された。

(Fig. 1 Changed sport images by the film) (p.317)

以上のようなスポーツに対するイメージの変容が『炎のランナー』の中のどの表現や内容によってもたらされたかは今回の調査からは特定することはできなかった。このような細部にわたって影響すると思われる要因を特定していくためには、観賞者個々人の面接調査などを併用して詳細に分析していく必要がある。しかしながら、本研究では『炎のランナー』に描かれている主たる登場人物4人のランナー（ハロルド・エイブラハムズ、エリック・リデル、アンドリュウ・リンゼイ、オーブリー・モンタギュー）の生きざまと彼らの抱いている「何のために走るか」というスポーツの価値観によって引き起こされた可能性は高いと推測される(舛本, 1995)。

1.3.2 スポーツに対する観賞者の既存の知識の影響ースポーツ映像の啓蒙の機能の推定

Fig. 2は、スポーツに対するイメージが変容した側面を知る手がかりとして、映画を観たことによって知ったことについて聞いた10項目への回答をまとめたものである。この設問は『炎のランナー』で特徴的なものとして表現されていると考えられる10の視点や視角に基づいて構成されたものである。全体的な回答結果にはスポーツ映像文化の啓蒙的な機能が反映されていると考えられる。この図に示されているように、この『炎のランナー』という映画によって初めて知った視角や視点として、「スポーツと宗教」「英国のエリート教育の様子」「近代オリンピックの歴史」「英国の大学スポーツの歴史の一端」「技術やトレーニングの歴史」「スコットランドのハイランドゲーム」という六つの側面が上げられる。一方、「人種差別」や「アマチュアリズム」のようにマス・メディアによって報道される事が多いと考えられる事項への認知度は、この映像を観る以前から高いことが示されている。このように、この『炎のランナー』という映画によって初めて知った事項が多いという調査結果は、スポーツ映像文化が啓蒙的な機能を持っていることの一端を示すものであるといえる。

(Fig. 2 Enlightenment aspects of the film) (p.318)

1.3.3 スポーツ選好とスポーツに対するイメージ

Table 2. は、スポーツへの好き嫌いという全体的なスポーツ選好に対し、どのようなスポーツに対するイメージ命題が判別に影響したかを見るために、林の数量化理論Ⅱ類による多変量解析を行った結果を示したものである。ここでは観賞前の回答結果を示している。通常、この林の数量化理論Ⅱ類ではカテゴリー・ウェイトのレンジによって判別に寄与した要因を推測する際の目安とする場合がよく見受けられる。しかし、本章では3件法の回答のカテゴリー・スコア間にリニアな変化が見られなければいくらレンジが大きくても判別の寄与の有無は確定できないという判断から、説明変数のカイ二乗値による有意差検定を行った結果を分析に採用した。（以下本章で用いている林の数量化理論Ⅱ類の分析ではこの立場を採用している。）この表に示されているように、観賞前には、スポーツ好き群（するのも観るの也喜欢=97名）とスポーツ嫌い群（するのも観るのも嫌い=87名）を判別するのに寄与した項目は、好き群に対しては、「楽しみ」（ $p<0.001$ ）「人生」（ $p<0.05$ ）という2項目が判別に寄与していることがわかる。嫌い群を判別するのに寄与した項目は特定されなかった。判別の中率は72.8%と少し低目の傾向があるものの相関係数0.465からみて、両群がある程度有効に判別されたと考えられる。この結果から、スポーツ好き群にはスポーツが「楽しみ」であり「人生そのもの」であるというイメージを持ち合わせていることが窺い知れる。

(Table 2. The range of Hayashi's multivariate analysis (type II) to the likes and dislikes for sport before screening) (p.320)

1.3.4 スポーツ映像の啓蒙機能とスポーツに対するイメージの変容

Table 3. は、『炎のランナー』観賞後にスポーツに対するイメージが変容した群—新たにイメージが形成されたり、または修正されたりした群—（142名）と変容しなかった群—イメージが強化された、あるいは今までと変わらない群—（41名）に対して、10項目の映像で表現された視点や視覚がどのように両群の判別に寄与したかを示したものである。この表から、『炎のランナー』観賞後のイメージ変容には「スポーツと宗教の関係」「技術やトレーニングの歴史」「スポーツと人生観」および「スポーツする目的の存在」という四つの側面に対する新知見が有意に寄与したことが窺い知れる。他方、変容しなかった群への寄与は特定できなかった。

(Table 3. Aspects of enlightenment for change in sport images after screening (type II)) (p.321)

1.3.5 スポーツに対するイメージの変容に影響した命題

Table 4. は、観賞後にスポーツに対するイメージが変容した群（142名）と変容しなかった群（41名）を判別するのに寄与した命題を林の数量化理論Ⅱ類によって推測しようとした結果を示したものである。この表から、「スポーツは娯楽である」という娯楽命題がスポーツに対するイメージの不変群の判別に有意（ $p < 0.05$ ）に寄与したことが示されている。つまり「スポーツは娯楽である」と見なす観賞者達は、『炎のランナー』という映像を見た後も、スポーツに対するイメージを変えないで強化する傾向があることが示唆されている。

(Table 4. The range of Hayashi's multivariate analysis (type II) for change in sport images after screening) (p.322)

1.4 結論

『炎のランナー』という映像を観たことによって、スポーツに対するイメージを価値判断を含めた命題を用いて判断させた結果、遊戯的・娯楽的なイメージから自己形成的で鍛錬的・求道的なイメージへと変化したことが窺える。また、「スポーツと宗教の関連性」「スポーツの歴史」「スポーツと人生」「スポーツする目的の存在」という映像で表現された側面を新たに知ったことが観賞者のスポーツに対するイメージの変容に影響したことが推察される。それが『炎のランナー』の特にどの場面や表現内容によって喚起されたかは、今回の調査からは特定することはできなかった。しかしながら、これらの結果によって、スポーツ映像文化が観賞者のスポーツに対するイメージを変容し、ひいては暗黙の内にスポーツ観を変容するというヘゲモニーとしての装置性とその力を持ち合わせている可能性が確認されたと結論づけられる。

一方では、本研究の様々な実証的な検討において次なる課題として以下の事項が示唆された。

1. ヘゲモニー装置の機能を確認するには、質問紙法のように直接的な設問で聞くこと

の他に、面接法などを併用し個人的な観賞体験がスポーツのイメージ変容に関与していく過程を確認していく方法を開発していく必要がある。つまり無意識の内に価値が再生産され伝達されていくようなイメージ変容の過程は調査票方式の他にもそれを補完するような調査が必要であるのではないかということである。

2. 今回確認されたスポーツに対するイメージの変容が『炎のランナー』だからこそ生じたのかという問題を確認する必要がある。他の映像ではどうなるか、どのようなイメージ変容が起きるか、という追試が必要である。(例えばバスター・キートンの喜劇映画や『フィールド・オブ・ドリームスの』ようなファンタジー・ロマンの映画、あるいは『フイニッシュライン』のようなドーピング問題を扱った悲劇などの映画ではどうか、という問題である。)

3. 観賞者という対象の差によって、スポーツに対するイメージの変化に差はあるのかどうかという問題がある。特に男女差、老若の差、運動クラブ経験の有無などによるイメージ変容の差の検討が必要となろう。当該映像の観賞体験の有無も確認する必要がある。

4. スポーツ映像によるスポーツに対するイメージの変容は一過的なものかどうかという問題がある。ある一定の期間をおいて再度同じ質問をする必要があるのかも検討課題となろう。

5. また、映像の中で表現されているスポーツの思想や価値観をどのように抽出し、意味づけ、それを学生に教材としていかに構成して提示するかという教材構成と提示の問題が存在する。

このような難問を一つ一つ解決していくためには、多種多様な映像文化を多様な人々に観賞してもらい、その影響度を検証して、教材化の基礎を固めていく必要があると考える。

1.5 本章のまとめ

本章の目的は、スポーツ映像、特に『炎のランナー』という映像によって喚起されるスポーツに対するイメージの形成や強化の機能を確認することにある。大学生を対象にして、この映像を鑑賞する前後に「スポーツとは何か?」「スポーツの目的は何か?」などからなる16項目の質問調査を行った。t検定および林の数量化理論Ⅱ類によって、スポーツに対するイメージが変容した群と変容しなかった群を判別する要因を探ろうと試みた。鑑賞前後のスポーツに対するイメージを比較した結果、自己鍛錬的なスポーツに対するイメー

ジが上昇し、遊戯的なイメージが減少した。多変量解析によって、変容群と非変容群を区別する際に、娯楽要因が寄与していることが明らかになった。

このような調査分析によって、スポーツ映像を觀賞したことにより、鑑賞者達がいかに自分達のスポーツに対するイメージを変容したり強化したりするかということが確認された。ここでは『炎のランナー』を事例として取り上げたが、スポーツ映像の持つ暗黙的な文化再生産機能としてのヘゲモニー装置性が確認され、スポーツ教育などの教材化に向けた前提的な知見が得られた。

注

注1. 本章では「映像」は映画による視聴覚のための像を指すことにする。テレビのような視聴覚像は一般的には「画像」と呼ばれて区別される。

注2. スポーツ科学の領域では、スポーツとイメージを問題にする場合、運動イメージと技能学習、スキル学習におけるイメージ・トレーニングなどの問題が多く取り上げられている。しかしながら、スポーツ全般への印象や心象という形での研究はほとんどみられないのが実状である。先行研究の検討に際し、体育学研究、スポーツ心理学研究、スポーツ教育学研究という学術誌を参照した。しかしながら、中井らの「体育教師のイメージに関する研究」（スポーツ教育学研究 16-2:125-135,1996）という資料論文以外にスポーツ等に関するイメージ研究を扱った報告は見られなかった。中井らの研究でもイメージに関する規定はされていなかった。そのため本研究では、多様で複雑なイメージ概念の中でも「一般に、ある対象について外界からの刺激を受けずに心的に再生された像をいう。」（森岡・塩原・本間, 1993）という広い立場に依拠し、「外界からの刺激を受けずに、再生的に心におもい浮かべた像、すなわち事物に対する心の模像をいう（心理学上の記憶心像、想像心像など）。」（下中編, 哲学事典, 1971）という見地を採用した。さらに「印象形成過程のイメージ的理解」および「認知枠としてのイメージ」（水島・藤岡・土沼, 1989）という立場に依拠し、そこに示されていた「人に対する印象をその人の特性を表す対比的な表現で言語化できる」という立場を参考にした。そして「スポーツは・・・である」という対比的な命題の判断によってスポーツに対するイメージを聞く方法を採用した。

注3. VTR版：CBS/FOX映画（1981年、米国、119分；1982年日本公開）。1924年、パリ・オリンピック大会をめぐる実在の2人のランナー、ハロルド・エイブラハムズとエリック・リデルの努力と闘いを描く。1982年アカデミー賞4部門受賞作品。監督：ヒュー・ハドソン。

文献 References

- 本田正久・島田一明(1977)経営のための多変量解析法. 産業能率短期大学出版部:東京, pp.73-83.
- 舛本直文(1988)スポーツの解釈学の可能性と限界. 体育学研究 33: 101-110.
- Masumoto, Naofumi(1994a)An investigation of symbolic meanings in sport film: The case of "Chariots of Fire." The presentation paper for The 1994 Annual Conference of Philosophic Society for the Study of Sport. (Unpublished paper)
- Masumoto, Naofumi(1994b)Interpretations of the filmed body: An analysis of the Japanese version of Leni Riefenstahl's *Olympia*. In Barney, R.K. and Meier, K.V.(Eds.) Critical reflection on Olympic ideology: Second international symposium for Olympic research. Centre for Olympic Studies, The University of Western Ontario: London, Ontario Canada, pp.146-158.
- 舛本直文(1994)スポーツ映像文化:世界を映す二重の鏡. 体育の科学 44-10: 868-871.
- 舛本直文(1995)『炎のランナー』再解釈:スポーツ映像の象徴的意味. 体育・スポーツ哲学研究 17-2: 51-64.
- 水島恵一・藤岡喜愛・土沼雅子(編)(1989)イメージ心理学 4. イメージの人間学. 誠信書房:東京, pp.14-19.
- 森岡清美・塩原 勉・本間康平(編集代表)(1993)新社会学事典. 有斐閣:東京, p.64.
- 長坂寿久(1990)映画で読むアメリカ. 朝日文庫:東京.
- 長坂寿久(1996)映画、見えますか part2:スクリーンから読む異文化理解. 文藝春秋社:東京.
- 下中直也(編)(1971)哲学事典. 平凡社:東京, p.95.
- 田沼雄一(1996)日米野球映画キネマ館. 報知新聞社:東京.
- 冬門稔武・柚木 浩(1994)野球映画王. 三一書房:東京.

図 表

981116 (HOSYOZU-1)

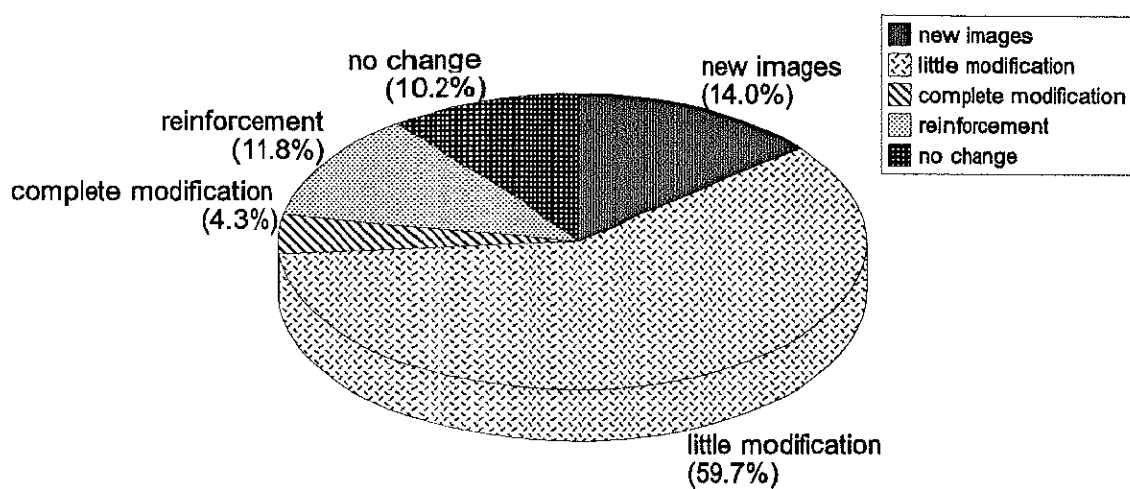


Fig.1 Changed sport images by the film

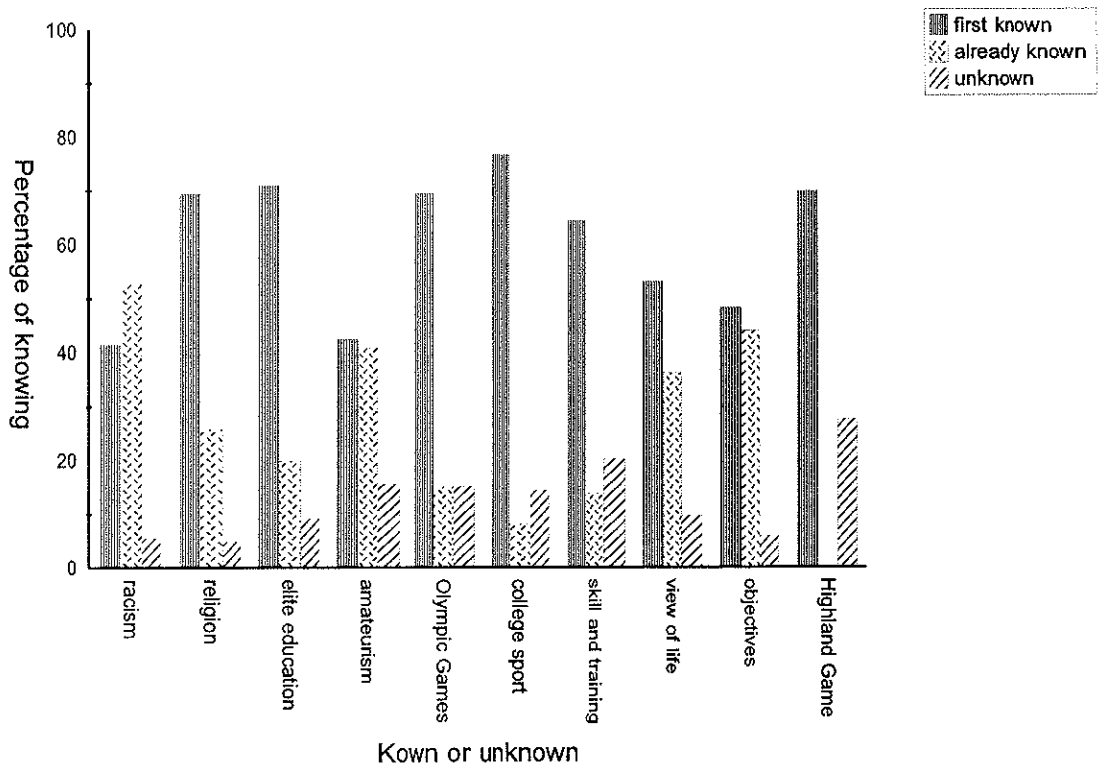


Fig2. Enlightenment aspects of the film

981116 (HOSYOZU-2)

Table 1. Changes in sport images before and after screening the 'Chariots of Fire'

variable(The sport is...)	Before(n=184)		After(n=183)		t-Score	p
	mean	SD	mean	SD		
1. play	2.241	0.614	1.962	0.627	4.347	***
2. work	1.588	0.636	1.605	0.660	0.253	
3. to enjoy	2.894	0.342	2.714	0.510	4.012	***
4. painful to overcome oneself	1.750	0.706	2.140	0.714	5.311	***
5. competition with human, self, and nature	2.229	0.721	2.608	0.571	5.632	***
6. struggle	2.191	0.735	2.500	0.617	4.401	***
7. joy	2.718	0.538	2.780	0.465	1.191	
8. sad	1.337	0.621	1.468	0.691	1.929	
9. to play for relaxation	2.293	0.658	2.108	0.614	2.810	*
10. to hang in there	2.564	0.595	2.715	0.540	2.569	*
11. entertainment	2.452	0.664	2.070	0.641	5.659	***
12. to seek after the one's own way	2.156	0.651	2.382	0.649	3.362	***
13. diversion	2.500	0.633	2.194	0.654	4.598	***
14. human life in itself	1.660	0.621	2.134	0.696	6.951	***
15. interchange of personnel	2.596	0.591	2.659	0.519	1.094	
16. to discipline oneself	2.561	0.622	2.737	0.466	3.094	**
17. I like to play sport	2.543	0.673	2.575	0.688	0.455	
18. I like to watch a sport	2.559	0.687	2.591	0.670	0.456	
17-18 class like sport/ mean / not like sport	2.319	0.797	2.382	0.771	0.777	

* p<0.05 **p<0.01 *** p<0.001

Table 2. The range of Hayashi's multivariate analysis (type II) to the likes and dislikes for sport before screening (valid n.=184)

rank variables (The sport is ...)	range	p	contribution to likes or dislikes
1 v 3. to enjoy	0.347		Likes (L)
2 v 7. joy	0.296	***	L
3 v15. interchange of personnel	0.184		?
4 v 1. play	0.183		Dislikes (D)
5 v14. human life in itself	0.177	*	L
6 v 4. painful overcoming oneself	0.165		D
7 v 9. to play for relaxation	0.160		L
8 v 2. work	0.141		?
9 v11. entertainment	0.121		L
10 v10. to hang in there	0.114		?
11 v 6. struggle	0.092		?
12 v 5. competition with human, self, and nature	0.091		?
13 v12. to seek after one's own way	0.085		?
14 v16. to discipline oneself	0.075		D
15 v13. diversion	0.037		D
16 v 8. sad	0.033		D

* $p < 0.05$ *** $p < 0.001$ discriminant ratio=72.8%
 coefficient 0.465

Table 3. Aspects of enlightenment for change in sport images after screening (type II)
 (valid n. =183)

rank	variables (aspects of enlightenment)	range	p	contribution to change in images
1	v 27. history of college sport	0.261		Change (C)
2	v 25. amateurism	0.254		No change (NC)
3	v 23. relationship between sport and religion	0.250	**	C
4	v 28. history of sport skill and training	0.208	**	C
5	v 29. sport and viwes of way of life	0.193	***	C
6	v 26. history of modern Olympic Games	0.156		NC
7	v 30. objectives of sport	0.113	**	C
8	v 24. elite education in England	0.098		NC
9	v 22. racism in sport	0.053		C
10	v 31. Scottish highland games	0.030		C

* p<0.05 **p<0.01 *** p<0.001 discriminant ratio=65.9%
 coefficient 0.472

Table 4. The range of Hayashi's multivariate analysis (type II) for change in sport images after screening (valid n. =183)

rank	variables (The sport is ...)	range	p	contribution to change in images
1	v 5. competition with human, self, and nature	0.337		?
2	v 7. joy	0.282		?
3	v 1. play	0.227		No change (NC)
4	v 3. to enjoy	0.226		Change (C)
5	v13. diversion	0.216		C
6	v16. to discipline oneself	0.207		C
7	v 9. to play for relaxation	0.183		NC
8	v12. to seek after one's own way	0.170		?
9	v11. entertainment	0.116	*	NC
10	v 2. work	0.101		?
11	v 4. painful overcoming oneself	0.093		NC
12	v 8. sad	0.093		?
13	v15. interchange of personnel	0.074		?
14	v14. human life in itself	0.065		?
15	v 6. struggle	0.052		NC
16	v10. to hang in there	0.047		C

* p < 0.05 discriminant ratio=74.9%
 coefficient 0.412

付属資料

(HOSYOPOSTIMAGquestion) 学修番号: _____ (観た後で再度)

映像文化『炎のランナー』によるスポーツに対するイメージ形成・変形・強化

あなたが『炎のランナー』を観た後で抱いた「スポーツに対するイメージやスポーツ観」についておたずねします。ありのままお答え下さい。

(注: スポーツに対するイメージやスポーツ観とは、次のようなことをここではさしています。)

- 「スポーツとは何か？」
- 「スポーツの目的は何か？」
- 「何のためにスポーツするか？」

3段階の尺度で答えて下さい。

3	-----	2	-----	1
そう		どちらとも		そう思
思う		いけない		わない

- | | | | | | |
|----------------------------|---|-------|---|-------|---|
| 1. スポーツは遊びである----- | 3 | ----- | 2 | ----- | 1 |
| 2. スポーツは仕事である----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 3. スポーツは楽しむものである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 4. スポーツは克己の苦しみである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 5. スポーツは人・自己・自然との競争である--- | 3 | | 2 | | 1 |
| 6. スポーツは闘いである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 7. スポーツは喜びである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 8. スポーツは悲しいものである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 9. スポーツはリラックスするために行う----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 10. スポーツはガンバルものである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 11. スポーツは娯楽である----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 12. スポーツは求道である----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 13. スポーツは気晴らしである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 14. スポーツは人生そのものである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 15. スポーツは人との交流である----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 16. スポーツは自己の鍛錬である----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 17. 自分はスポーツをするのが好きである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 18. 自分はスポーツを観るのは好きである----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 19. 自分にはスポーツは関係ない----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 20. その他何かあれば自由にお書き下さい | | | | | |

21. 『炎のランナー』を観た後であなたのスポーツに対するイメージはどうなりましたか? 次の中から一つだけ選び番号に○印をつけて下さい。

1. スポーツに対するイメージが新しくできた (初めてこういうものだったと)
 2. " 少し修正された (こういう考えもあるのだな)
 3. " 全く修正された (一新された。こうだったのか)
 4. 自分の持っていたイメージがさらに確認され強化された。(やっぱりそうか)
 5. 今までと全然変わらない。(別に…、今まで通り)
- その他あれば ()

あなたが『炎のランナー』を観る前と観た後の「スポーツに対する視点・視覚」についておたずねします。スポーツが抱える問題点ということでもかまいません。観る前と観た後を比較してお答え下さい。

3段階の尺度から1つだけ選択して下さい。

3	-----	2	-----	1
今回観て		前から知っ		気がつか
初めて知った		ていた		なかった
				し知らない

- | | | | | | |
|---------------------------|---|-------|---|-------|---|
| 1. スポーツにおける人種差別----- | 3 | ----- | 2 | ----- | 1 |
| 2. スポーツと宗教との関わり----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 3. スポーツと英国エリート教育----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 4. スポーツのアマチュアリズム----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 5. 近代オリンピックの歴史の一端----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 6. 英国大学スポーツの歴史の一端----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 7. スポーツの技術・トレーニングの歴史----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 8. スポーツと人生観の関わり----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 9. スポーツする目的の存在----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 10. スコットランドのハイランドゲーム----- | 3 | | 2 | | 1 |
| 11. その他 () ----- | 3 | | 2 | | 1 |

(まとめREPORT)

要約・感想・疑問・質問 ETC.