

# サッカー観戦者の認知についての研究

## — 経験の差に着目して —

### A Study on spectator's cognition of soccer

#### — Focus on the difference of experience —

出口 順子

Junko DEGUCHI

キーワード：認知，経験，スポーツの構造，現象，実体，本質，Jリーグ

Key words : cognition, experience, structure of sports, phenomenon, substance, groundwork, J.League

#### 要約

本研究では観戦者の認知について経験の違いからその差を明らかにすることを目的とし、J1リーグのゲームにおける認知を対象に調査を行った。分析を行うにあたっては内海の「スポーツの構造」を参考にし、得られた回答を「現象」「実体」「本質」に分け、その内容を経験の違いに基づいて分析することとした。

分析の結果「現象」においてゲームの局面を表す8カテゴリ、具体的な認知を表す21のサブカテゴリが、「実体」においてはゲームの局面を表す3カテゴリ、具体的な認知を表す18のサブカテゴリが、「本質」においては「自然的属性」において3カテゴリ、4サブカテゴリが、「社会的属性」において1カテゴリ、1サブカテゴリが抽出された。

経験の差による認知の違いをみるために「現象」「実体」「本質」においてサブカテゴリ及びその内容をグループ毎の比較によって検討したところ、サッカー経験が豊富な人は「現象」から「実体」、 「実体」から「現象」への相互作用がスムーズに行われている一方で、サッカー経験がない人は「現象」「実体」間の相互作用が行われていない、あるいは行われていたとしても表面的かつ限定的であるということが明らかになった。

#### Abstract

The purpose of this study is to clarify the spectator's cognition focusing on the difference of experience. In this paper the cognition of the game of J1 league was investigated. In analyzing, it refers to "the structure of sports" of Uchiumi. The data was divided into a "phenomenon", "substance", and "groundwork" and then it was analyzed based on the difference in experience.

Eight categories and twenty-one subcategories in “phenomenon”, three categories and eighteen subcategories in “substance”, three categories and four subcategories in “natural attribute”, and one category and one subcategory in “social attribute” were extracted.

In order to find the difference in the cognition by the difference of experience, such subcategories and contents as compared with every group in a “phenomenon”, “substance”, and “groundwork” were examined. Persons who had abundant soccer experience were found to be able to interface smoothly with “phenomenon” to “substance” and vice versa. Also the interaction was found not to be performed or if it were carried out, it was external and restrictive for those who had less experiences in soccer.

## 1. 緒言

これまでのスポーツ観戦者に関する研究のうち経営的側面からアプローチしている研究には、観戦者の観戦動機について明らかにしようとしているもの (Laverie, 2000; 辻, 2002; 2005; 2008), 満足規定要因について扱ったもの (Madrigal, 1995; 高橋, 2005), 再観戦意図について論じたものなどがあり (Matsuoka, 2003; 隅野, 2005), それらとの関係からロイヤルティ (Trail, 2005; 藤本, 1996) や関与 (Funk, 2004) も観戦者行動を左右する要因として研究が進められてきた。これらの観戦者研究を概観すると、マーケティング的視点に立ち、「いかに観客にスタジアムに足を運んでもらうか、リピーターにしていくか」に焦点が当てられているといえよう。つまり従来のマーケティング論を援用し、経営者側の視点に立って観戦者研究が進められてきたといえる。

近年サービス・マネジメントの分野では、「サービス・ドミナント・ロジック (Service-Dominant Logic; 以下 S-D ロジック)」が新たな理論として脚光を浴びている。S-D ロジックは、Vargo and Lusch (2004) によって提唱された理論であり、従来のモノと対比させたサービス・マネジメントの概念を越えて、新たなマネジメントの枠組みを提示しようとするものである。井上 (2010) は S-D ロジックの主張点について次のように要約している。「企業は単に消費者に適応するだけでなく、消費者と共創していく役割を担っている。これは、単に消費者志向であるということ以上の意味、つまり、消費者と共同し、消費者から学び、彼ら個々人に適応することであり、さらには、そのような顧客に優れた価値を提示し、市場そのものを創造し、牽引することでもある。製品やサービスの価値は、それらの中に埋め込まれているが、それを価値あるものとしてくれるのは、消費者自身であり企業ではない。その意味で、消費者は単なる商品やサービスの受け手・買い手ではなく、それらの価値を実現させる最終段階にいる共創者 (Co-creator of value) である。」この S-D ロジックの鍵となる概念の 1 つが「価値共創」という概念である。

芸術分野ではこの「価値共創」についてはかなり意識的である。例えば歌舞伎においては今尾(1979)が次のように述べている。「(歌舞伎における)創造は客席の反応との密接なかかわりの中でしか成り立ち得ない。(中略)(観客は)『批判の意志を「大根」という言葉に託しながら、観客は役者を励まし、歌舞伎を育ててきた。』また舞踊においては島内(1997)が『鑑賞者は、単なる情報の受容者としての受動的な存在ではなく、作品の「最終的な創造者」として積極的に作品成立に関わり、表現伝達の重要な位置を占めるのである』としている。

スポーツも芸術同様観戦者が選手を育てる、ゲームの質を向上させるとすれば経営者側の視点に立った観戦者研究だけでなく、観戦者との価値共創という視点に立ち、「観戦者が観戦行動においてこれまでの経験や収集した情報を踏まえて何を見ているか」という観戦者の「認知」に着目した研究も必要なのではないか。

『認知という概念は、「知る」ということに含まれるすべての過程を包括するきわめて一般的な用語である。そこには感覚的入力の変換され、圧縮されて貯蔵され、取りだされて、使われるまでのすべてが関係しているので、この意味では人間の心の働きあるいは知的な働きが認知であるということができる。』(濱嶋, 1997) 観戦者研究においては「ルールの理解」といったように「知識」を変数としているものはあるが、(平川, 1995; 小野里, 2005; 中澤, 1995)「認知」について触れられた研究は見当たらない。

また経験によって精通性が増すと認知構造が発達し、それにより分析能力、精緻化能力、記憶能力も高まるという。(Alba and Hutchinson, 1987)

以上を踏まえ本研究では、観戦者の認知について経験の違いからその差を明らかにすることを目的とする。

## 2. 研究方法

### 2-1. 本研究の枠組み

宇土(1993)によるスポーツプロダクトの構造と、斎藤(2000)によるプロダクト構造要素と生産主体によれば、スポーツイベントは3層から成ると考えられるという。

A：中心的部分＝勝敗を伴うゲーム

A1：種目特性，ルールや可視的現象面

ルール，審判，選手・チーム，道具，グラウンド等

A2：対戦相手の組み合わせなど競技プログラムとその運営，不可視だが背後でA1を直接支えている諸要素

スケジュール，プログラム，組み合わせ，賞金，セレモニー等

B：周辺的部分＝観戦者行動の快適性を左右する第二次的環境において直接・間接的にA1に影響をもつ

アナウンス, 座席, スクリーン, 飲食, パンフレット, 応援グッズ等

このような構造を持ったスポーツイベントの中には, 2種類の認知が存在すると考えられる。つまり A 層 B 層にまたがる認知, すなわちスポーツイベント全体を通じた認知と, A1 層における認知である。本研究では観戦者による価値共創の視点から後者に焦点を当て論じていくこととする。

また一言でスポーツイベントといっても種目やレベルの異なるものが数多く存在しておりそれぞれ異なる認知があると考えられる。そこで本研究では観戦型のプロスポーツイベントであること, 年間の試合数が多く観戦の機会が限られていないことを選定基準に, J1 リーグ観戦者における認知に的を絞ることとした。

## 2-2. 調査対象

観戦者の認知について経験の違いからその差を明らかにするため, 経験の異なる 5 つのグループを設定し, 合計 133 名を対象に調査を行った。各グループの属性は以下に示す通りである。

グループ 1 (以下 G1) :

サッカー経験が長く, トップレベルで長年サッカーに関わっている人々のグループ。

S 級コーチライセンス講習受講者 16 名。

グループ 2 (以下 G2) :

サッカー経験が長い人々のグループ。

T 大学蹴球部部員 45 名。

グループ 3 (以下 G3) :

サッカー経験があり, サッカー観戦もしている人々のグループ。

T 大学学生 12 名。

グループ 4 (以下 G4) :

サッカー経験はないが, サッカー観戦はしている人々のグループ。

T 大学学生 37 名。

グループ 5 (以下 G5) :

サッカー経験がなく, サッカーの観戦経験もない人々のグループ。

T 大学学生 38 名。

## 2-3. 調査内容

G1 用調査用紙と G2~5 用調査用紙の 2 種類を用い, 調査を行った。G1 は J リーグ関係者であることから J リーグ観戦者の享受能力を問う項目を設定し, G2~5 ではサッカー観戦歴, サッカーの知識を問う項目を設定した点が異なる。

G1 用調査用紙では小学校から現在に至るまでのスポーツ経験に関する項目, J1 リーグ観戦時の認知に関する項目, J リーグにおける観戦者の享受能力に関する項目について自由記述によって回答を求めた. J1 リーグ観戦時の認知に関する項目では個人, 及びチームの「戦術」「技術」「フィジカルコンディション」について尋ねた. J リーグ観戦者の享受能力を問う項目では現在のチームでの取り組み状況と享受能力に対する意識について尋ねた.

G2~5 用調査用紙では小学校から現在に至るまでのスポーツ経験に関する項目, サッカー観戦歴に関する項目, サッカーに関する知識を問う項目, J1 リーグ観戦時の認知に関する項目について, G1 と同様自由記述によって回答を求めた. サッカーに関する知識を問う項目では質問を 10 問用意し回答を得た. J1 リーグ観戦時の認知に関する項目においては個人, 及びチームの「戦術」, 「技術」, 「フィジカルコンディション」以外にも注意して観戦している点について尋ねた.

#### 2-4. 調査方法

調査はグループ毎に集合調査法で行った. また調査は無記名で行い, KJ 法によって処理される旨を説明し, 同意を得た. 全員から回答が得られ, 回収率は 100%であった.

各グループの調査日及び調査場所は以下の通りである.

G1: 調査日	2000 年 11 月 26 日	調査場所	J ビレッジ
G2: 調査日	2000 年 12 月 20・21 日	調査場所:	T 大学
G3: 調査日	2000 年 12 月 19 日~22 日	調査場所:	T 大学
G4: 調査日	2000 年 12 月 19 日~22 日	調査場所:	T 大学
G5: 調査日	2000 年 12 月 19 日~22 日	調査場所:	T 大学

#### 2-5. 分析の枠組み

内海 (1997) はスポーツの本質を「自然的属性 (体力)」と「社会的属性 (ルール, 競技の様式)」とし, それは「運動技術」を通して現れるとしている (Figure1). つまり「スポーツが成立するためには, その本質的レベルにおいて自然的かつ社会的という互いに他を排斥しあいつつも互いに他の存在を前提とせざるをえないという, 弁証法で言う対立物の統一がなされねばならない. そしてその両属性は運動技術となって我々の前に現われる. 運動技術はスポーツの実体であり, 本質レベルの 2 つの属性の統一体である (しかも本質はそれ自体では不可視であるが, 実体, 現象を通して可視となるのである.) したがって運動技術を習得することは, 自然的属性から見れば体力や運動能力が形成され, 他方社会的属性ではルールや競技様式が習得されるのである. (中略) スポーツの本質・実体は多くの偶然的なプレーを媒介として我々の前に現象する」(体育原理専門分科会, 1986) のである.

スポーツ観戦においては, 観戦者は始めに可視的な部分である「現象」を捉える. 「目の前で何が行われているか」を観るのである. そして自らの内面に持つ「実体」を参照し, チームや個人の技術・

戦術に注意を払い、「現象」を理解したり分析したりする。その際には技術・戦術を支えているルール・競技様式・体力、すなわち「本質」を参考にする。つまりスポーツ観戦においては、「現象」から「実体」を想起するという競技者がスポーツ現象を起こす過程と逆の過程が存在し、その際には「本質」と「実体」の間を行ったり来たりしながら情報処理がなされていくと考えられる (Figure2)。

しかしこのような情報処理プロセスは観戦者に一様ではなく、実際のサッカー経験や観戦経験がもたらす能力の違いによって異なると推察できる。

そこで本研究では、J1 リーグ観戦時の認知に関する項目についての回答を「現象」、「実体」、「本質」に分け、その上で KJ 法におけるグループ分けの手法によりまとめることとする。KJ 法は本来、アイデアを小分けにし、それらを集めつつ大分けに編成していくという手順をとるのであるが、経験による認知構造の差を明らかにするため、敢えて先に「現象」、「実体」、「本質」に分けて分析することとした。

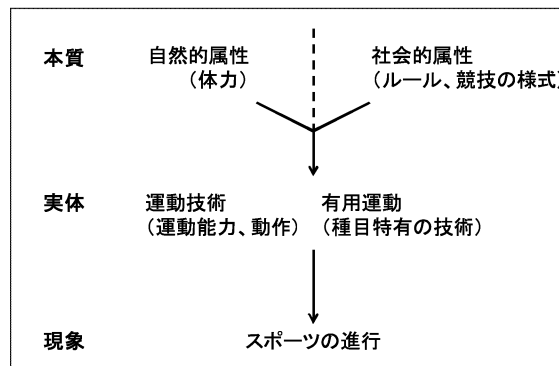


Figure 1 スポーツの構造 (内海, 1997 より一部修正)

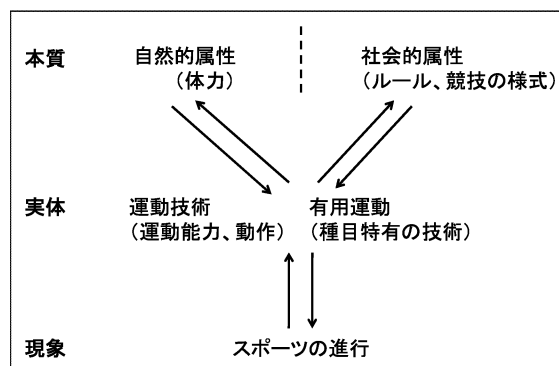


Figure 2 スポーツ観戦の構造 (内海, 1997 を基に出口作成)

### 3. 結果及び考察

#### 3-1. スポーツ経験

G1 から G5 までのスポーツ経験を Table 1 から Table 5 に示した。G1, G2 では中学校から

サッカーが主なスポーツ経験となっていることが分かる。G3ではサッカー経験があるものの小学校での経験が中心となっている。G4、G5はサッカー経験がない人々のグループであるが、その他のスポーツ経験をみてもG5はG4に比べてスポーツ経験が少ないといえる。

Table 1 G1のスポーツ経験

競技名	小学校		中学校		高校		大学		J1,J2に準 ずるクラブ		J1,J2以外 のクラブ		教員		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
	サッカー	9	39%	16	80%	15	94%	14	100%	10	100%	1	100%	6	100%	71
その他	14	61%	4	20%	1	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	19	21%
合計	23	100%	20	100%	16	100%	14	100%	10	100%	1	100%	6	100%	90	100%

Table 2 G2のスポーツ経験

競技名	小学校		中学校		高校		大学		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
サッカー	42	55%	42	79%	42	98%	42	100%	168	78%
その他	35	45%	11	21%	1	2%	0	0%	47	22%
合計	77	100%	53	100%	43	100%	42	100%	215	100%

Table 3 G3のスポーツ経験

競技名	小学校		中学校		高校		大学		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
サッカー	10	45%	2	13%	0	0%	2	20%	14	25%
その他	12	55%	13	87%	8	100%	8	80%	41	75%
合計	22	100%	15	100%	8	100%	10	100%	55	100%

Table 4 G4のスポーツ経験

競技名	小学校		中学校		高校		大学		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
サッカー	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
その他	43	100%	33	100%	27	100%	27	100%	130	100%
合計	43	100%	33	100%	27	100%	27	100%	130	100%

Table 5 G5のスポーツ経験

競技名	小学校		中学校		高校		大学		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
サッカー	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
その他	39	100%	28	100%	25	100%	21	100%	113	100%
合計	39	100%	28	100%	25	100%	21	100%	113	100%

### 3-2. スタジアムでのサッカー観戦経験

スタジアムでのサッカー観戦経験を Table 6 に示した。G2は他のグループに比べてサッカー

の観戦経験が多い。G3では小学校、中学校、高校での観戦経験はあるものの大学での観戦経験はみられなかった。このことからG3に属する人々は主体的に観戦行動に至ったというよりも両親の影響や所属しているサッカークラブの仲間との観戦など、環境に影響を受けて観戦に至ったと推察できる。G4では大学での観戦経験が最も多い。

テレビでのサッカー観戦経験をTable 7に示した。G2では累積で4人に3人がテレビで観戦したことがあった。G3とG4をみると、G3ではG4に比べて小学校、中学校でテレビ観戦をしている割合が多く、高校、大学ではそれほど差はみられなかった。

Table 6 スタジアムでのサッカー観戦経験

グループ	小学校		中学校		高校		大学		累積度数		小学校		中学校		高校		大学		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
G2	21	46.7%	30	66.7%	33	73.3%	28	62.2%	112	62.2%	19	42.2%	41	91.1%	40	88.9%	37	82.2%	137	76.1%
G3	2	16.7%	2	16.7%	2	16.7%	0	0.0%	6	12.5%	3	25.0%	7	58.3%	9	75.0%	8	66.7%	27	56.3%
G4	0	0.0%	3	7.9%	4	10.5%	7	18.4%	14	29.2%	4	10.5%	17	44.7%	28	73.7%	25	65.8%	74	48.7%
G5	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

Table 7 テレビでのサッカー観戦経験

グループ	小学校		中学校		高校		大学		累積度数	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
G2	19	42.2%	41	91.1%	40	88.9%	37	82.2%	137	76.1%
G3	3	25.0%	7	58.3%	9	75.0%	8	66.7%	27	56.3%
G4	4	10.5%	17	44.7%	28	73.7%	25	65.8%	74	50.0%
G5	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

### 3-3. サッカーに関する知識

サッカーに関する知識がグループ間で異なるかどうかを検討するために、1要因の分散分析を行った (Table 8)。分散分析の結果、グループ間の得点差は1%水準で有意であった ( $F(3,128)=164.28$   $p < .01$ )。TukeyのHSD法 (1%水準) による多重比較を行ったところ、それぞれのグループ間に有意な得点差が見られた。

Table 8 サッカーに関する知識

グループ	平均	n	SD
G2	9.42	45	0.69
G3	5.50	12	2.35
G4	3.41	37	2.29
G5	1.82	38	1.49
合計	5.19	132	3.61



## 3-4. J1 リーグ観戦時の認知

分析の結果「現象」においてゲームの局面を表す8カテゴリ、具体的な認知を表す21のサブカテゴリが抽出された。その8カテゴリとは「フィジカル面」「チーム」「動作」「数値」「選手」「位置」「時間帯」「1対1」であり、それぞれに具体的な認知を表すサブカテゴリが抽出された (Table 9)。

「実体」においてはゲームの局面を表す3カテゴリ、具体的な認知を表す18のサブカテゴリが抽出された。その3カテゴリとは「戦術面」「技術面」「意識」であり、それぞれに具体的な認知のサブカテゴリが抽出された (Table 10)。

Table 9 現象におけるカテゴリ

カテゴリ	サブカテゴリ
フィジカル面	1 強さ
	2 動きのキレ
チーム	1 チームワーク
	2 スタイル
	3 流れ
	4 コンビネーション
	5 バランス
動作	1 動き
	2 方向
	3 うまさ
	4 かけひき
	5 対処
数値	1 頻度
	2 速さ
	3 ファール
	4 勝敗
	5 継続性
選手	1 選手
位置	1 位置
時間帯	1 時間帯
1対1	1 1対1

Table 10 実体におけるカテゴリ

カテゴリ	サブカテゴリ
戦術面	1 システム
	2 スペース
	3 戦術
	4 ポジショニング
	5 ライン
	6 組織
	7 タイミング
	8 連携
技術面	1 能力
	2 技術
	3 精度
	4 読み
	5 コントロール
	6 質
	7 視野
意識	1 狙い
	2 意識
	3 判断

「本質」においては「自然的属性」において3カテゴリ、4サブカテゴリが、「社会的属性」において1カテゴリ、1サブカテゴリが抽出された。「自然的属性」において抽出されたカテゴリは「身体」「メンタル」「コンディション」であり、「社会的属性」において抽出された

Table 11 本質におけるカテゴリ

属性	カテゴリ	サブカテゴリ
自然的属性	身体	1 体格
		2 身体能力
	メンタル	1 メンタル
社会的属性	コンディション	1 コンディション
	審判	1 審判

カテゴリは「審判」である (Table 11).

### 3-5. 経験の違いによる認知の差

「現象」におけるサブカテゴリを「どのグループにおいて回答が得られたか」に基づいて分類したところ 9つのパターンに分類された (Table 12). パターン 1, 2, 5 は G5 においても認知されたことから経験に関係なく認知されたものといえる. パターン 3, 4 は G1・G2 あるいは G2 のみで認知されたことからサッカー経験が豊富な人だけに認知されたサブカテゴリである. パターン 6, 9 は G1~G3 あるいは G2・G3 で認知されたサブカテゴリであるからサッカー経験がある人だけに認知されたものである. パターン 7・8 は G1~G4, G2・G4 で認知されたことからサッカー経験がある, あるいは観戦経験がある人に認知されたサブカテゴリだといえる. G1・G2 あるいは G2 のみに回答が得られたサブカテゴリがあり, G4 のみに回答が得られたサブカテゴリがなかったことから J1 リーグ観戦時の認知の差について「現象」面ではサッカー経験の影響がみられるが, サッカー観戦経験の影響は少ないと考えられる.

G1・G2 あるいは G2 (パターン 3・4) で回答が得られたサブカテゴリをカテゴリ毎にみると, 「チーム」のカテゴリで「スタイル」「コンビネーション」「バランス」が, 「動作」のカテゴリでは「かけひき」が, 「時間帯」のカテゴリでは「時間帯」が該当した. その他「フィジカル面」, 「数値」, 「選手」, 「位置」, 「1対1」のカテゴリでは該当するサブカテゴリはみられなかった. 該当したサブカテゴリの代表的な内容を見てみると, 「スタイル」とは「チームのスタイル」や「攻撃のスタイル」, 「コンビネーション」とは「トップのコンビネーション」, 「バランス」とは「3ライン (FW, MF, DF) のバランス」, 「かけひき」とは「DF とのかけひき」, 「時間帯」とは「攻撃的/守備的になる時間帯」といった内容であった. このことからサッカー経験が豊富な人は選手個人のプレーを断片的に認知しているのではなくチーム全体のプレーをみており, 「実体」の「戦術面」と関連づけて認知していると考えられる.

次に G1~G5 (パターン 1) で回答が得られたサブカテゴリについて内容の違いが見られるかどうかを明らかにするために挙げられた項目を精査した. その結果を Table 13 に示す. G1~G5 (パターン 1) で回答が得られたサブカテゴリは, 「フィジカル面」のカテゴリで「強さ」「動きのキレ」, 「チーム」のカテゴリで「チームワーク」「流れ」, 「動作」のカテゴリで「動き」, 「数値」のカテゴリで「頻度」「速さ」, 「選手」のカテゴリで「選手」, 「1対1」のカテゴリで「1対1」であった. その中で内容の違いがみられると解釈できるサブカテゴリは「動き」と「1対1」のみであった. 「動き」において G1・G2 ではボールに絡まない部分の動きまでも認知しているのに対し, G3・G4・G5 ではボールの動き中心の認知にとどまっている. また「1対1」において G2 はあらゆる場面の 1対1 を認知しているのに対し, G4・G5 では「1対1」の場面を意識的に認知しているというよりはボールの動きから捉えているにすぎないと解釈できた. 以上より

サッカー経験が豊富な人は「現象」を「実体」を参照しながら認知している場合と感覚・知覚の次元で認知している場合があり、サッカー経験が豊富でない人は感覚・知覚の次元に認知がとどまっているといえる。これについては東（1987）が芸術について次のように述べており、スポーツにおいても同様のことがいえると考えられる。

「『認知』という言葉は、理解や記憶のように概念やイメージなどの表象の次元でのことをさす場合もあるが、基本的には、見る、聞く、認める、というような知覚の次元を除外して認知と言うことは出来ず、一般には両方を含めて認知と呼んでいる。（中略）また高い次元の認知は作品の理解や記憶であり、低い次元の認知は、単純に見る、聞くといった知覚的な認知である。（中略）さらに芸術的認知の特徴として、抽象的な高度の表象的認知と、具体的な知覚的、感覚的な認知の両方を含んでいることが挙げられる。そして芸術的認知はまた、芸術を享受して表現された作品を鑑賞する場合に、高い水準で作品の思想や構成を理解するだけでなく、知覚的な基盤にもとづいて、必要な場合にはいつでも感覚、知覚の次元にまで降りていけるような階層も持っている。」

「実体」におけるサブカテゴリも「現象」と同様に分類したところ6つのパターンに分類された（Table 14）。パターン1、5はG5においても認知されていることから経験に関係なく認知されたサブカテゴリである。パターン2・4・6はG1～G4、G1・G2・G4、G2～G4で認知されたことからサッカー経験がある、あるいは観戦経験がある人に認知されたものであるといえる。パターン3はG1・G2で認知されていることからサッカー経験が豊富な人のみに認知されたサブカテゴリであると考えられる。このことから「実体」においても「現象」と同様にJ1リーグ観戦時の認知の差についてサッカー経験の影響がみられるが、サッカー観戦経験の影響は少ないといえよう。

G1・G2（パターン3）のみで回答が得られたサブカテゴリをカテゴリ毎にみると、「技術面」のカテゴリで「読み」「質」「視野」のサブカテゴリが、「意識」のカテゴリで「判断」のサブカテゴリが該当し、「戦術面」のカテゴリでは該当するサブカテゴリがみあたらなかった。該

Table 12 「現象」における認知パターン

パターン	回答が得られたグループ					サブカテゴリ
	G1	G2	G3	G4	G5	
1	○	○	○	○	○	強さ、動きのキレ、チームワーク、流れ、動き、頻度、速さ、選手、1対1
2	○	○		○	○	方向、勝敗
3	○	○				スタイル、バランス、時間帯
4		○				コンビネーション、かけひき
5		○	○	○	○	うまさ
6	○	○	○			ファール
7	○	○	○	○		継続性
8		○		○		位置
9		○	○			対処

Table 13 「現象」におけるパターン1の内容比較

カテゴリ	サブカテゴリ	内 容				
		G1	G2	G3	G4	G5
フィジカル面	強さ	・ボディコンタクトの強さ	・ボディコンタクトの強さ ・バスの強さ ・ヘディングの強さ ・キックの強さ	・あたりの強さ ・ヘディングの強さ	・あたりの強さ ・バスの強さ	
	動きのキレ	・体のキレ ・ラストの時間帯のキレ	・後半の動きのキレ ・ドリブルのキレ	・動きのキレ	・動きのキレ	・激しいチャージ ・動きのキレ
チーム	チームワーク	・指示の声	・指示の声	・意志の統率 ・チーム全体のまとまり	・声の出し方 ・意思の統率	・チームワーク
	流れ	・コミュニケーション能力 ・全体がまとまりのある攻守を繰り返しているか	・周囲とのコミュニケーション ・パスワーク ・シュートまでの一連のプレー ・DFのボールまわし	・バスのつながり ・センターリングからシュートに行くまでの一連のプレー ・ボランチの守備から攻撃への展開	・バスのつながり ・コーナーキックからシュートへの流れ	・バスのつながり
動作	動き	・off the ballの動き ・ボールを受け取る前の動き ・セカンドアクション ・ボールを持っていない選手がいかにか効果的な動きをしているか	・ボールをもらう前の動き ・裏に飛び出す動き ・セットプレーの動き ・危険を察知して事前に動いているかどうか ・ボールを失わないための動き ・ボールを奪ってからの各選手の動き	・off the ballの動き ・ファーストタッチでの動き出し ・サイドにボールが入ったときの全体の動き ・トップにボールが入ったときの全体の動き	・ボールを持っていないときの動き ・ゴールを狙う動き ・キーパーの動き ・シュートに絡む動き ・他のプレーヤーと重ならない動き	・ゴールに向かって走っていく動き ・ゴールに相手が近づかないようにする動き
	数値	頻度	・パス頻度 ・ミス回数 ・スライディング数 ・短い距離をスピードアップする回数 ・相手にアプローチする頻度 ・コミュニケーション頻度	・パス頻度 ・スライディング数 ・攻撃頻度 ・動き出しの頻度	・シュート数 ・タッチ数	・パス頻度 ・シュート数 ・ミスの回数 ・サイドチェンジの頻度 ・サイドバックの上がりの頻度 ・攻撃に関わっている人数
選手	選手	・キープレーヤー	・キープレーヤー ・有名な選手 ・選手のルックス ・好きな選手のプレー全般 ・DFの中心となるプレーヤー	・攻撃の中心選手 ・注目する選手のFK	・キープレーヤー ・注目している選手の動き ・選手の顔 ・バックの中心選手	・攻撃の中心選手 ・動きの速さ ・プレスの速さ
	1対1	1対1	・1対1の対応 ・1対1のDFの仕方 ・競い合いのときの相手との関係 ・1対1での追い込み方 ・ルーズボールの取り合いに勝っているか ・空中でのボールの競り合いに勝っているか	・1対1の対応	・パス回しの速さ ・攻撃に上がるスピード	・誰がボールをよくもっているか ・誰がシュートを決めるか
1対1	1対1	・1対1の対応			・ボールを奪えるか	・ボールを取れるか

(分析結果より抜粋。下線は共通項目)

当したサブカテゴリの代表的な内容をもてみると、「読み」とは「インターセプトの読み」や「パスの読み」,「質」とは「動きの質」や「パスの質」,「視野」とは「視野の広さ」や「周囲の認識」,「判断」とは「ボールをもらった時の判断」といった内容であった。G1・G2に属する人々はサッカーに関する知識を十分に持った人々であり、これらのグループの人々は目の前で繰り広げられているプレーから「実体」を捉え、競技の様式（本質：社会的属性）を参照しながら理解・分析しているだけでなく、自身のサッカー経験に基づいて感覚的なものまで認知しているといえよう。

次に「現象」と同様 G1～G5 で回答が得られたサブカテゴリについて内容に違いが見られるかどうかを明らかにするために挙げられた項目を精査した。その結果を Table 15 に示す。G1～G5（パターン 1）で回答が得られたサブカテゴリは、「戦術面」のカテゴリで「スペース」「戦術」「ポジショニング」「ライン」「連携」,「技術面」のカテゴリで「能力」「技術」であった。その中で内容に違いがみられると解釈できるサブカテゴリは「戦術」「ポジショニング」「連携」「技術」であった。「戦術」においては G1～G4 で共通の内容も多くみられたが、G1・G2 ではボールの動きに連動する、しないに関わらず戦術を認知しており、また視野も局所的な部分から全体までに及んでいるといえる。また G4 の認知にはテレビ解説のような内容があり、影響がみとれる。G4・G5 ではボールの動きを中心として認知されているといえる。「ポジショニング」においては G1・G2 ではあらゆる場面におけるポジショニングの詳細な認知の内容が述べられており、サッカー経験に基づいてさまざまなポジショニングを認知していると解釈できる。「連携」においては G1・G2 においてのみ「マークの受け渡し」という守備に関する連携の内容がみられ、G4・G5 では攻撃に関する連携の内容がみられた。このことから G1・G2 は観戦時にサッカーを自身がしている感覚で認知しているのに対し、G4・G5 は観戦者としての視点から認知していると考えられる。「技術」においては多くの回答が得られ、例えば「シュートの仕方」や「プレスのかけ方」といった大雑把な回答では共通する内容も多くみられたが、技術の詳細な内容においては共通する内容がみられなかった。また G2 は量的にも多くの回答が得られたが、詳細な内容を述べた回答が大半であった。さらに G1・G2 では単に技術的な内容にとどまらず、

Table 14 「実体」における認知パターン

パターン	回答が得られたグループ					サブカテゴリ
	G1	G2	G3	G4	G5	
1	○	○	○	○	○	スペース、戦術、ポジショニング、ライン、連携、能力、技術
2	○	○	○	○		組織、タイミング、意識
3	○	○				読み、質、視野、判断
4	○	○		○		システム、狙い
5		○	○	○	○	精度
6		○	○	○		コントロール

Table 15 「実体」におけるパターン1の内容比較

カテゴリ	サブカテゴリ	内 容				
		G1	G2	G3	G4	G5
戦術面	スペース	・スペースの作り方	・スペースを作る動き ・FWのスペースの使い方	・どのスペースを狙っているか	・スペースの作り方 ・スペースの使い方	・どのスペースを狙っているか
		・スペースを消す動き	・スペースをつくらないための選手のバランス ・スペースへのパス	・スペースを消す動き	・個人の動くスペースの違い	
戦術		・サイドからの攻撃 ・速攻中心/進行中心 ・マンツーマン/ゾーン/ボールマーキング ・外から攻めるか中から攻めるか ・チーム戦術 ・コンバクトDF ・リトリブ/アタッキングディフェンス ・ポゼッションorカウンター ・セカンドDFの換み込み ・コンビネーションの特徴 ・ゴールをするためのビルドアップ ・ホットライン ・サイドからの突破の特徴 ・ビルドアップに難点はなく	・サイド攻撃/中央突破 ・速攻/進行 ・マンマーク/ゾーン ・90分間で意図したチーム戦術ができていようかどうか ・コンバクトに守られているか ・カウンター主体/キープして取らすか ・相手の2列目からの飛び出したように対応しているか ・攻撃の芽を摘んでいるかどうか ・グラウンドコンディションに応じた戦い方 ・サイドバックのオーバーラップ ・ダイレクト重視か ・パスで崩すチームなのか ・カウンターを狙っているチームなのか ・ポジションチェンジをよく行っているか	・サイド攻撃/中央突破 ・攻撃中心のチーム/守備中心のチーム	・サイド攻撃/中央突破 ・ゾーンディフェンス/マンツーマンディフェンス ・中央突破か否か ・戦術の理解力 ・攻撃的な守備 ・ドリブル中心/パス中心 ・タイトなマーク ・堅い守備	・中央突破か否か ・戦術の理解力 ・攻撃的な守備 ・ドリブル中心/パス中心 ・攻めているか ・ボールを奪う守備
	ポジショニング	・ポジショニング ・カバーリングポジション ・ボランチのポジション ・逆サイドの選手のポジショニング ・ポジションチェンジの程度 ・ミスマッチの利用	・ポジショニングの良さ ・カバーリングポジション ・ボランチのカバーの範囲 ・逆サイドにボールがあるときのポジショニング ・相手に対してのポジショニング ・FWとミッドとDFの三角形の維持	・ポジショニング	・ポジショニング ・ゴール前のDFのポジショニング ・コートバランス	・ポジショニング ・スペースを消すポジショニング
ライン	ライン	・ラインコントロール ・オフサイドトラップの有無 ・DFラインの攻撃はあるか	・ラインの位置 ・DFラインコントロールのバランス ・ラインコントロールにおける意思疎通 ・ラインディフェンス	・オフサイドトラップのかけ方 ・どのラインを守っているか	・ラインの位置	・ラインコントロール ・オフサイドトラップ
		連携	・マークの受け渡し ・GKとDFの連携具合 ・全員の守備の連携	・マークの受け渡し ・FWと中盤との連携 ・全員の守備の連携	・攻守のつなぎ ・FWの連携 ・FWまでの連携 ・司令塔とFWの連携	・ゴール前までのボールの連携
技術面	能力	・ヘディング能力	・シュート力 ・カバーリング能力 ・脱球能力 ・判断力	・危険を察知する能力 ・選手個人の能力	・シュート力 ・ドリブルの突破能力 ・ボールキープ力 ・ポストプレーの能力	・カバーリング能力 ・突破能力
		技術	・ドリブルでの相手のかわし方 ・パスのまわし方 ・サイドの切り方 ・体の使い方 ・ボールを奪うテクニク ・ボールの動かし方 ・くさびの受け方 ・ヘディング技術を使ったリスタート ・チェンジサイドのやり方 ・フィニッシュへの明確な方法 ・危ないところのおさえ方 ・ファーストタッチの考え方 ・攻撃のスピードを止めない技術 ・仕掛けるディフェンステクニク ・正確な技術 ・手の使い方	・シュートの技術 ・ドリブルの技術 ・シュートの仕方 ・パスのまわし方 ・サイドの使い方 ・体の入れ方 ・プレスのかげ方 ・インターセプトの技術 ・マークの外し方 ・くさびのボールの処理の仕方 ・ヘディングの競い方 ・キーパーの技術 ・スライディングの技術 ・ボールタッチの柔らかさ ・ファーストタッチの使い方 ・次のプレーにつなげられるボールコントロール ・在利きの選手の技術 ・ボールを扱うときのテクニク ・相手選手をどういうフェイントで振り切ってボールを奪っているか ・球離れの良さ ・ボールキープのときの手の使い方 ・スルーパスを受けた後のボールタッチ	・シュートの技術 ・ドリブルの技術 ・シュートの仕方 ・パスの仕方 ・サイドの使い方 ・体の入れ方 ・プレスのかげ方 ・マークの外し方 ・くさびのプレー ・相手DFの崩し方 ・有名選手のすごいといわれている技術 ・裏の取り方 ・キックの技術 ・相手のカットをすり抜ける技術 ・アプローチの競い ・守備範囲の広さ ・ボールに対する対応 ・DFのあがり方 ・コーナーキック時の上がり方 ・トラップの仕方 ・止まり方 ・走り方	・ドリブルの技術 ・ドリブルの技術 ・シュートの仕方 ・サイドの使い方 ・あたり方 ・プレスのかけ方 ・ボールを取りに行く技術 ・直接FKの技術 ・ハイボールの処理 ・キックの技術 ・相手のカットをすり抜ける技術 ・アプローチの競い ・守備範囲の広さ ・ボールに対する対応 ・DFのあがり方 ・コーナーキック時の上がり方 ・トラップの仕方 ・止まり方 ・走り方

(分析結果より抜粋、下線は共通項目)

技術の質について言及した内容も多くみられた。つまりサッカー経験が豊富な人ほどサッカー経験に基づいて感覚としてゲームを認知しており、ボール中心の局所的な部分だけでなく全体的な視野で認知しているといえる。サッカー経験がない人であっても実体を認知することはできるが、ボール中心の部分的かつ表面的な認知にとどまっているといえよう。

「本質」におけるサブカテゴリも同様に分類したところ、4つのパターンに分類できた (Table 16)。パターン1, 3はG5においても認知されたことから経験に関係なく認知されたものであり、パターン2, 4はG1~G4, G2・G4で認知されたことからサッカー経験がある、あるいは観戦経験がある人に認知されたサブカテゴリだといえる。「本質」においてはサッカー経験の有無、サッカー観戦の有無は認知にあまり影響していないものと考えられる。

次にG1~G5で回答が得られたサブカテゴリについて内容に違いが見られるかどうかを明らかにするために挙げられた項目を精査した。G1~G5 (パターン1) で回答が得られたサブカテゴリは「身体」のカテゴリの「身体能力」であったが、経験の違いによる認知の差はみられなかった。サッカー経験の有無に関係なく「本質」を考えながらゲームを認知することができるものと解釈できる。

Table 16 「本質」における認知パターン

パターン	回答が得られたグループ					サブカテゴリ
	G1	G2	G3	G4	G5	
1	○	○	○	○	○	身体能力
2	○	○	○	○		メンタル、コンディション
3		○		○	○	体格
4		○		○		審判

Table 17 「本質」におけるパターン1の内容比較

カテゴリ	サブカテゴリ	内 容				
		G1	G2	G3	G4	G5
身体	身体能力	・持久力	・持久力		・持久力	・持久力
		・瞬発力	・瞬発力		・瞬発力	
		・アジリティ	・アジリティ			
		・後半の運動量	・運動量	・運動量	・運動量	・運動量
			・足の速さ	・足の速さ		・足の速さ
			・走る時の加速性			・走りの速さ
		・ジャンプ力	・ジャンプの高さ			
		・スピードの持久性	・すばやさ		・筋肉の動き	
		・運動性			・統制力	

(分析結果より抜粋。下線は共通項目)

#### 4. 結語

本研究では観戦者との価値共創という視点に立ち、観戦者の認知について経験の違いからその差を明らかにすることを目的とし、サッカー経験・サッカー観戦経験を基に5つのグループを設

定し、調査・分析を行った。

スポーツイベントの認知にはスポーツイベント全体を通じた認知と勝敗を伴うゲームにおける認知が存在するが、本研究では観戦者との価値共創を念頭に、ゲームにおける認知に焦点を当て、数あるスポーツイベントの中からJ1リーグの認知に的を絞ることとした。

分析を行うにあたっては、内海の「スポーツの構造」を参考にし、得られた回答を「現象」「実体」「本質」に分け、その上でKJ法におけるグループ分けの手法によりまとめることとした。

分析の結果、「現象」においてゲームの局面を表す8カテゴリ、具体的な認知を表す21のサブカテゴリが抽出された。「実体」においてはゲームの局面を表す3カテゴリ、具体的な認知を表す18のサブカテゴリが抽出された。「本質」においては「自然的属性」において3カテゴリ、4サブカテゴリが、「社会的属性」において1カテゴリ、1サブカテゴリが抽出された。

経験の差による認知の違いをみるために、「現象」「実体」「本質」においてG1・G2あるいはG2のみで回答が得られたサブカテゴリの分析、G1～G5で回答が得られたサブカテゴリの内容の精査を行った。その結果経験の差によって以下のような違いがみられた。

- 1) サッカー経験が豊富な人は「現象」を「実体」を参照しながら認知している場合と感覚・知覚の次元で認知している場合があり、サッカー経験が豊富でない人は感覚・知覚の次元の認知にとどまっている。
- 2) サッカー経験が豊富な人ほど自身のサッカー経験に基づいて感覚としてゲームを認知しており、ボール中心の局所的な部分だけでなく全体的な視野で認知している。
- 3) サッカー経験がない人であっても「実体」を認知することはできるが、ボール中心の部分的かつ表面的な認知にとどまっている。
- 4) サッカー観戦歴のみを有するグループの認知にはテレビ解説で多く耳にするような内容があり、テレビの影響がみてとれる。
- 5) サッカー経験が豊富な人は観戦時にサッカーを自分がしている感覚で認知しているのに対し、サッカー経験がない人は観戦者としての視点からゲームを認知している。
- 6) 観戦時にはサッカー経験の有無に関係なく「本質」を考えながらゲームを認知している。

以上よりサッカー経験が豊富な人は「現象」から「実体」、「実体」から「現象」への相互作用がスムーズに行われている一方で、サッカー経験がない人は「現象」「実体」間の相互作用が行われていない、あるいは行われていたとしても表面的かつ限定的であると推察できる。また「実体」から「本質」への相互作用はサッカー経験、観戦経験の有無に関係なく行われていたが、サッカー経験、観戦経験によって知識量が異なることから社会的属性と「実体」の相互作用に関して再検討してみる必要があると考える。



## 引用文献

- 東洋他「岩波講座 教育の方法 7」岩波書店 1987 pp304-309
- 井上崇通, 村松潤一編著「サービス・ドミナント・ロジック」同文館出版 2010 p4
- 今尾哲也「歌舞伎を見る人のために」玉川大学出版部 1979 p29
- 内海和雄「スポーツに関する試論—その本質的特徴と把握の方法」『季刊・科学と思想 26 1997 p351
- 宇土正彦「プロスポーツのマネジメントに関する研究—特に観戦者の特性との関連から見るスポーツプロダクト・プロデュース論の試み—」日本女子体育大学紀要 26 1996 p 77
- 宇土正彦「スポーツ・プロデュースとスポーツ・プロダクト」体育・スポーツ経営学研究 10 1993 pp1-6
- 大内勝夫「体育・スポーツ経営管理の構造」宇土正彦・八代勉・中村平編著『体育経営管理学講義』大修館書店 1989 p24
- 小野里真弓, 畑攻, 斎藤隆志「観戦者から見たスポーツプロダクトとしての W リーグの分析と考察」日本女子体育大学紀要 35 日本女子体育大学 2005 pp17-25
- 斎藤隆志「スポーツプロデュース論考—みるスポーツプロデュースの課題—」日本体育・スポーツ経営学会 第 23 回大会号 2000 pp35-36
- 島内敏子, 北野啓子, 多田五月「舞踊作品の鑑賞技能の実態的把握」日本女子体育大学紀要 27 1997 pp116-129
- 隅野美砂輝, 原田宗彦「スポーツ観戦者行動における感情：尺度の開発とモデルへの応用」スポーツ産業学研究 15 日本スポーツ産業学会 2005 pp21-36
- 体育原理専門分科会編「体育原理Ⅱスポーツの概念」不昧堂 1986 p185
- 高橋大地, 鈴木秀男「プロ野球チームに対するロイヤルティと満足度に関する研究」品質 35(1) 日本品質管理学会 2005 pp139-146
- 辻浅夫, 中桐伸吾「スポーツ観戦動機に関する研究：観戦動機の構造と測定尺度の作成」京都外語大学研究論叢 60 2002 pp209-223
- 辻浅夫, 中桐伸吾「2002FIFA ワールドカップ TM の観戦動機に関する研究：イングランドと日本の競技場観戦者の比較」京都外語大学研究論叢 64 2005 pp201-217
- 仲澤眞, 平川澄子, 杉山進, 中塚義実, 木幡日出男, 江口潤「J リーグのスペクテイターに関する社会学的研究—時系列的な変化を中心に—」サッカー医・科学研究 15 日本サッカー医協会, 科学研究委員会・スポーツ医学委員会 1995 pp143-147
- 濱嶋朗, 竹内郁郎, 石川晃弘編「社会学小事典」有斐閣 1997 p 484
- 平川澄子「プロスポーツ観戦者に関するスポーツ行動論的研究」鶴見大学紀要 第 4 部 人文・社会・自然科学篇 32 鶴見大学 1995 pp185-206
- 藤本淳也, 原田宗彦, 松岡宏高「プロスポーツ観戦回数に影響を及ぼす要因に関する研究—特に, プロ野球のチーム・ロイヤルティに注目して—」大阪体育大学紀要 27 大阪体育大学 1996 pp51-62
- Alba, J. W. ; J. W. Hutchinson “Dimensions of Consumer Expertise” Journal of Consumer Reserch 13 pp411-454
- Daniel C. Funk ; Lynn L. Ridinger ; Anita M. Mooraman 「Exploring Origins of Involvement:

- Understanding the Relationship Between Consumer Motives and Involvement with Professional Sport Teams」Leisure Sciences26 2004 pp35-61
- Debra A. Laverie ; Arnett, D. B 「Factors affecting fan attendance: the influence of identity salience and satisfaction」 Journal of leisure research 32 (3) 2000 pp225-246
- Matsuoka, H.; Chelladurai, P.; Harada, M 「Direct and interaction effects of team identification and satisfaction on intention to attend games」 Sport Marketing Quarterly12 (4) 2003 pp244-253
- Robaert. Madrigal 「Cognitive and affective determinants of fan satisfaction with sporting event attendance」 Journal of leisure research27 (3) 1995 pp205-227
- Satphen L. Vargo and Robert F Lusch “Evolving to a New Dominant Logic for Marketing” Journal of Marketing 68 (1) 2004 pp1-17
- Trail, Galen T.; Anderson, Dean F.; Fink, Janet S 「Consumer Satisfaction and Identity Theory: A Model of Sport Spectator Conative Loyalty」 Sport marketing quarterly 14 (2) 2005 pp98-111