スケートボード実施者の参加動機に関する研究

Motivation for Skateboarding

1K09B008　　飯塚翼

指導教員　主査 松岡宏高 先生　　副査 原田宗彦 先生

【目的】

スケートボードはアクションスポーツと呼ばれるものに分類される。アクションスポーツの定義は諸説あるが、Bennet は、「アクションスポーツは、スケートボードや BMX やサーフィン、ストリートリュージュ、ウェイクボードといった危険性が高く、新しい個人スポーツの折衷的な集合である」（2004）と、述べている。アクションスポーツは、アメリカを中心に広くメディアにも取り上げられており、人気のスポーツの１つとして挙げることができる。プロ選手が多く出場する大規模なイベントの１つとして、「X Games」が挙げられる。また、日本ではこのようなイベントがない一方で、国際大会で活躍する日本人選手が増えている。更に、平成 24 年 3 月には、スポーツ基本法の理念を具体化したスポーツ基本計画が制定された。スポーツ白書　（笹川スポーツ財団, 2011）によると、10 代と成人、共にスポーツ実施時の利用施設として、経済的負担のかからない「道路」や「公園」などが上位を占めている。騒音問題や路上での実施による危険性があるが、スケートボードも都市空間をフィールドとするスポーツであるため、行政や地域住民との歩み寄りが若年齢層へのスポーツ振興の１つになることが考えられる。

このような背景の中で、日本国内においてアクションスポーツに関する研究はあまり行われていない。そこで本研究では、スケートボード実施者がどのような参加動機を持っているのかを明らかにすることを目的とする。

【方法】

本研究では、適切にスケートボード実施者の参加動機を測定するために、Consumer motivation　(Ko et al, 2008) の中で改善し、用いられたスポーツ消費の動機尺度（McDonald et al, 2002）を参考に、スケートボード実施者に対して適切なものかどうかを検討した。更に、有限会社ビー・イン・ワークス取締役社長の秋山勝利氏にインタビュー調査を実施し、参加動機因子を網羅しているかを再検討した。その結果、いくつかの参加動機尺度を変更した。変更した尺度に関して、信頼性分析を用いて統計的に信頼できるものかを検証した。

データ収集方法は２通りで、「Qualtrics Suvey」を用いたオンラインアンケート調査と、鵠沼海浜公園と駒沢公園にあるスケートパークにて質問紙調査を行った。配布した 73 名中、71 名から有効回答を得られ、有効回答率は 97.26%であった。

回収したサンプルは、統計ソフト IBM SPSS Statistics 19 を用いて集計及び分析を行った。人口統計的特性と行動的特性で分類し、参加動機尺度と照らし合わせて、t 検定や一元配置分散分析を行った。なお、参加動機尺度は 7 段階の間隔尺度を用いた回答方式で測定した。

【結果】

回答者の人口統計的特性は、男性 73.2%（N=52）に対して女性は 19%（N=19）と少なく、20 代の実施者が 46.5%（N=33）と最も高い割合を占めていた。行動的特性は、大会出場経験有りが 33.8%（N=24）に対して、出場経験無しが 66.2%（N=47）であった。また、スケートボードを始めたきっかけとして最も多い回答は「友人がやっていたから」であった。

参加動機尺度において、最も高い数値を示したのは、社会化・所属因子の「同じ活動をしている人との間に絆ができるから」で 5.86 となった。技術因子は全ての質問項目で 5.5 以上の数値を示す結果となった。各グループ間での比較では、0 年以上 3 年未満と 10 年以上のグループに比べ、ストレスリリース因子の平均値が高く、0%水準で有意差が確認できた。大会出場経験有りと無しのグループ間で、競争因子に有意差が確認できたが、経験有りのグループの平均値は 3.00、経験無しのグループでは 2.18 と、両グループ共に平均値は低い値を示した。

【考察】

経験年数グループ間で有為差が確認できた理由に関して、「オーリー」や「キックフリップ」といった技術を習得し、技の実施や実施者間での交流を通じて、ストレスを軽減させていることが考えられる。Consumer motivation（Ko et al, 2008）によると、リスクテイキング因子がアクションスポーツにおける参加動機として有力なものとされているが、本研究ではリスクテイキング因子は高い値を示さなかった。その理由として、スケートボードが他の BMX やモトクロスといったアクションスポーツに比べて、おかすリスクが少ないことが挙げられる。よって、アクションスポーツというカテゴリではなく、スケートボードや BMX、モトクロスといった各スポーツにおいて、研究を行う必要があると考えられる。