

アルティメット競技者の競技参加動機について：大学生を対象とした普及への提言

Motivation of Participation in Ultimate Frisbee :Suggestions for Diffusion to University Students

1K10C055-1 井上 順仁

主査 松岡 宏高 先生

副査 作野 誠一 先生

【背景】

フライングディスクは1940年代米国エール大学の学生がパイ皿を投げあっていたのが始まりと言われる(大島、2004)。個人・団体競技合わせて10種目が誕生し、中でもアルティメットは、他の個人競技に含まれる全ての要素を集約した競技であり、近年、日本における競技人口が増加している。2011年にJFDA(日本アルティメット協会)の下部組織にJU(日本アルティメット協会)が誕生した。

日本アルティメット協会のビジョンには2025年までに15万人が楽しむスポーツとなるような、段階的な目標が明記されている。しかし現在の日本のアルティメット人口は3428人(2013)となっており、ビジョンの達成には年平均約12,000人の増加が必要である。過去10年間の日本におけるアルティメット人口の推移を見ると10年間で約1300人しか増加しておらず、ビジョンの達成は非常に困難である。ビジョンの達成、つまりアルティメットの競技人口の増加には、競技参加者の特性を把握し、具体的な施策を打ち出す必要がある。

【目的・方法】

上記のような背景を受け、本研究では、現在日本におけるアルティメットの競技人口の2/3を占める大学生を対象に競技者の特性を明らかにすることを目的とした。とりわけ、参加動機に着目して分析を行う。その上で、大学生競技者を対象としたアルティメット競技の普及提言を行う。

2012年8月20～22日に茨城県ひたちなか市新光町グラウンドで開催された第24回全日本大学アルティメット選手権大会東日本地区予選期間中に、大会参加者1,122人を対象に調査を行った。計612部を回収した。

アルティメットに特化した測定尺度項目を作成するため予備調査を行った。予備調査で13名から得られた計28項目の自由記述回答を基に、スポーツビジネス専攻の大学院在籍の大学院生1名、及びスポーツマネジメントを専門とする教員1名の協力の下、重複する内容の回答を削除しつつ、質問項目を精査し、質問紙を作成した。

【結果】

大学生アルティメット競技者の特性については、競技

者の8割以上は過去に運動系の部活層に所属をしていたことが明らかになった。中でも球技系の部活動所属者が多く、特にサッカー、野球、バスケットボール部に所属していた者が多かった。また競技者の半分以上は、アルティメットという競技を大学チームからの情報提供(勧誘・HP)によって初めて知ったということが明らかになった。そしてアルティメットを始めようと思ったきっかけでは、「大学で何か新しいことに挑戦しようと考えていたから(平均値)」及び、「始める人のスタートラインがみんな同じだと思ったから(平均値)」という2つの項目の平均値が高いことが明らかになった。競技の魅力において、男性は女性よりも高い値を示した。チームの魅力においては、女性は男性よりも高い値を示した。

【考察】

大学生アルティメット競技者は、大部分が大学で競技を知ることが明らかになった。これはアルティメットが大学生未満の年代にまだ知られていないマイナースポーツであることを象徴しているだけでなく、大学チームからの情報提供なしには、大学生におけるアルティメットの競技人口の増加は見込めないことを示唆している。

また「大学で何か新しいことに挑戦しようと考えていたから」と「始める人のスタートラインがみんな同じだと思ったから」という項目の平均値が高かったことから、大学におけるアルティメットは中学校、高校と何らかの部活動を行ってきた人が新しいことを始めるにはうってつけの競技であることが考えられ、新しいことを始めようとしている人には魅力のあるスポーツであることも考えられる。

本研究から、大学生におけるアルティメットの競技普及には、まず大学チームからの情報の発信が必要不可欠であると考ええる。そのために①各大学チーム情報のwebへの掲載、及び統括団体での一括管理とリンクの掲載、②新入生歓迎期間において、(A)アルティメットの魅力の伝わる資料の作成、(B)各大学チームの魅力の宣伝が必要であると考ええる。また、勧誘の際に大学におけるアルティメットの特徴である「大学から始めるにはうってつけの競技であること」「競技を始める人のスタートラインはほぼ同じであること」を伝え、アルティメット良さを伝えていくことも重要である。