

少年期におけるスポーツ観

—勝利志向の構造分析—

山 本 清 洋

I. はじめに

スポーツの大衆化は、スポーツの量的変化と質的变化を生じた。前者は、従来のスポーツ人口を内包した形で、スポーツ年令の高齢化志向、低年齢化志向という現象であり、後者は、従来の勝利至上主義中心の享受法から、それを包む形での多目的享受法への構造的变化である。現段階では、勝利至上主義の価値体系が、例えば、スポーツルール等の改正にみるように、レクリエーション的な価値体系と対峙しつつも、結果的には、支配するという関係にある。特に、少年期におけるスポーツに、そのような傾向が最近強くなっている。スポーツの社会化の研究の中で、少年がプロフェッショナル化する、いわゆる勝利志向の研究は1960年代後半から盛んに行なわれている。

J. M. Michener¹⁾は、「スポーツの危機」の中で、少年達がプロフェッショナル化する過程での諸問題を提示し、L. Yablonsky, J. Brower²⁾は、アメリカのリトル・リーグをもとに、勝利志向の価値に巻き込まれた少年達のスポーツを社会学的視点から分析し、その危機的状况を事例的に報告している。近藤³⁾は、スポーツ観について、日本とイギリス、スウェーデンの国際比較調査を行ない、日本人が特に勝利志向が強いことを報告している。小椋等⁴⁾は、スポーツの社会化の日・加国際比較調査から、特に勝利志向の分析を行い、「現在の勝利志向」という価値志向は、スポーツ社会内の要因より、むしろ環境ないし社会的要因と深く結びついている、と報告している。その他、少年期のスポーツに関して、Roberts and Sutton Smith, Gruneau and Albinson, Webb, Kenyon 等の報告がある。

研究方法では、Webb⁵⁾が、「自己のベスト」「勝利」、「フェアプレイ」の3要因を組合わせた6つの類型尺度から、勝利志向を分析する方法を提示している。このWebbの方法は、小椋等が報告した上位社会

体系の要因を、分析枠組から捨象している点で、社会的枠組としてはやや欠点を持っている。この点について、菅原⁶⁾は「スポーツにみられる競争の社会学」で、競争の分析視点として、文化的側面、社会的側面、機能的側面をあげ、Webbの欠点を乗り込んでいる。

II. 研究の目的と方法

上述の報告で残された課題は、(1)少年スポーツ社会の価値体系のハイラーキーを考慮していない点にある。いわゆるスポーツを生活化している集団と、そうでない集団の価値志向の相違点、2者間の相互作用、(2)少年期という長いスポーツ社会化過程での変容ないし形成過程分析の欠落などである。更に、少年のスポーツ社会を把握する分析枠組が明確でないために、同一事象に対する異なる報告がなされているのも、研究方法上の問題である。本論では、この問題意識を前提として具体的には、1. 少年スポーツの勝利志向の全体像を浮かび上がらせること、2. 勝利志向を規定している要因群の分析、3. 勝利志向がフェアプレイを侵害するという報告を、スポーツ行動の観念構造から追試することを目的とする。

より現実に促して表現すれば、スポーツを行っている少年達は、少年の眼を通して「現実の状況」から、一定の「抽出された事実」をつくりあげている。更に、この「抽出された事実」をもとに、ある観念体系をつくりあげている。文化の構造でいえば、この観念体系は、内面的文化の信念体系ないし価値体系に位置づけられる。パーソンズに従えば、文化の構造の基底的な諸成分の中の文化的記号体系⁷⁾に位置づけられる。勝利志向の分析を行為レベルから分析することに代えて観念体系からあえて分析を行なった理由は、ソローキン流に言えば、観念体系は、文化の「基底」にある統合者としての価値体系であることから、それ自体で、スポーツ社会の物質文化、行動文化を分析する枠組に

なり得るところにある。又、行為体系のハイラーキー構造⁸⁾からみても同様なことが言える。

以上を理論的前提として、少年達のスポーツ観に関する質問紙をつくりあげ、調査を実施した。

昭和55年度、岡山県スポーツ少年団、県大会のベスト16位以内の成績をあげた小学4年、5年、6年の男女計628名、及び岡山県中学校総体ベスト16位以内のチームに所属する中学1、2年男女計237名に対して、昭和55年10月～12月にかけて、質問紙法によって調査を行った。

データの処理は、勝利志向の型を4段階に分けて、各々と他要因群⁹⁾をクロスさせ、その関連度をクラマ

ー係数によって算出した。又、勝利とフェアプレイの関係については、スポーツ行動に関する観念構造をスポーツ行動論とスポーツの諸定義、文化価値をもとに構築し、分析枠組として位置づけた。体系の機能は、クラマー係数をもとに分析し、勝利とフェアプレイの関連を追試した。(尚、今回は特に小学生にのみに関する分析を行った)。

勝利志向の型は、質問紙では5つの型を用意したが回答は、表1に示すように勝利志向の強い方からの3類型で全体の98.6%を占めている。このことから、本論では、表1の非勝利志向(スポーツは負けた方がよい)は、考察の対象からはずした。

表1 勝利志向の構造

	N	%	内 容
強勝利志向	141	22.5	スポーツは絶対勝たなければならない。
中勝利志向	415	66.1	スポーツは勝った方がよい。
弱勝利志向	63	10.0	スポーツは勝っても負けてもよい。
非勝利志向	9	1.5	スポーツは負けた方がよい。

Ⅲ. 結果と考察

表2の要因群から、10%水準以下の危険率で有意差がみられる諸要因を抽出し、勝敗観とクロスさせることによって、勝利志向の全体像の特性を見出した。

1. 勝利志向の全体像

1) 遊び仲間

強勝利志向型は、スポーツクラブ以外の友達としてスポーツ好きな友人を持つ傾向があり、中勝利志向型、弱勝利志向型では、「普通に好き」、「好きでない」という友達が若干増えてくる。3類型ともに共通してスポーツが「好き」が最も多く、次いで「ふつう」がつづき、「ものすごく好き」なものは少ない。強勝利志向型は、同じ傾向を持つ友達を選んでいるとも言えるし、又、友人をスポーツ好きにする社会化の機能を持っているとも考えられる(表3)。

2) スポーツ種目

種目別にみると、サッカーが最も強い勝利志向を示し、ついでバレーボール、ソフトボールの順となっている。調査の対象となった各種目のうち、全国大会がサッカーのみに制度化されている現実を反映している

ことがわかる(表4)。

3) チーム内での地位

対象者は、全体の47.6%が選手、補欠が19.5%、その他が32.8%である。各階層ともに、中勝利志向型が最も多いが、強勝利志向型程、選手層が多く、弱勝利志向型になるにつれて、その他が多くなる。選手層、勝利に志向し、その他(選手でも補欠でもない者)は、勝敗にとらわれずにプレイしていることがわかる。

4) 所属しているチーム

「その他」と回答している層は、チームに所属していないか、階層分化がないクラブであることが推察されるが実体が把握できないので、この層は除外して考察をすすめる。最も強いチーム、2番目に強いチームに所属している者は、勝利志向が強いが、最も弱いチームに属している者は、弱勝利志向型に多くみられ、弱い層ほど勝敗にとらわれないで、スポーツを享受する傾向にある。

全階層ともに、最も多いのは、中勝利志向型であり、最も強いチームで54.2%、他の2つの型では70%を越えている。いわゆる、勝利至上主義と楽しみの条件として勝利を位置づける勝利志向主義の2極に分化しているとみてよい(表6)。

5) コーチの態度

子供が失敗した時に、ほとんどの指導者(84%)が、その原因を説明してくれるが、そのうち子供が失望しないで努力するように励ましてくれるのは19.2%にしか過ぎない。又、子供の失敗を叱るだけで、なぜ失敗したのかを説明してくれないコーチが15.2%もいる。

勝利志向が強い程、そのような傾向が強くなる。又、弱勝利志向型では、失敗の原因を説明して貰ったり、励まされたりする機会が多くなる。達成欲求の低い子供の意欲を引き出しつつ指導している実態が推察できる。しかし、失敗の原因を説明もしないで叱る指導者が15%もいると指摘する子供の眼は、素直にうけとる必要がある(表7)。

6) 意志決定への参加(ゲーム)

ゲームの作戦をたてサインを出すという集団の意志決定へ約50%の子供が参加し、その内、25.9%は、子供達のみで作戦を立てて、ゲームに参加している。一般的には、勝利志向が強い程大人の管理が強くなると報告されているが、本調査では強勝利志向型になるにつれて、子供達が作戦を立てサインを出す機会が多くなっている。いわゆる勝利志向が強い程意志決定への参加の機会が高く、大人の管理から離脱しているといえる。強勝利志向型には技術のレベルが高く、スポーツ知識を正確に持つという特性がある(表14、表2の技術の上手、下手)ことから、ゲームの運営が子供達の手で可能なのであろうか(表8)。

7) 楽しみ観

勝敗観と楽しみの構造を分析してみた。スポーツ少年の80.5%が、スポーツを「楽しい」と答えている。しかし、「普通」と答える者が11.8%もいることは、その原因を追求する必要を要請している。

強勝利志向型は「すごく楽しい」層が39%、弱勝利志向型は17.5%である。一方、「普通」と答える層は、逆に、弱勝利志向型が30.2%を示し、強勝利志向型の10.6%を大きく上回っている。R. カイヨワのパイディアからルドウスへの発展過程に、楽しみと文化的意味があるという説ないしM. チクセントミハイのフローモデルを裏付けられるものであり、楽しみの追求に、勝利志向が、必要条件であることを示す。

「すごく楽しい」層の中で、強勝利志向型が最も多いが、このことは強勝利志向が楽しみに最も強く関連という解釈よりも、強勝利志向型ほどゲームの数が多く、楽しみを得る機会が多いことに起因していると解釈の方が妥当であろう。

8) スポーツ達成欲求

(1) 大会への欲求

スポーツの達成欲求をどのようなレベルの大会まで出場したいかを知ることによって把握してみた。国際レベル、国家レベルの大会を合わせて52.3%もあり、スポーツ社会では、強い欲求を持っている。しかし、残りのうち35.2%は、県レベル以下の大会である「その他」に回答をしておくことから、子供の達成欲求の構成は、「国際」、「国家」、「地方」の3層に分極化している。

強勝利志向型ほど、高いレベルの大会へ志向しているが、中・弱勝利志向型でも約20%は、国際レベルへ志向している。只、強勝利志向型の中でも、国家レベル22.4%、県レベル以下が41.4%を示しており、スポーツ享受の分極化した構造がみられる(表10)。

(2) 役割達成欲求

レベルの高い試合に出場するためには、チーム内での役割達成欲求が伴う必要があるが、その点はどうであろうか。

全体の95%は、チーム内で選手になりたいと思い、その内36%は、中心選手になって活躍したいと思っている。役割のトップに位置づけたキャプテンへの欲求は、わずかに6.9%である。達成欲求は、表10の大会への志向よりも高く、毎日の練習で努力しているのがわかる。キャプテンという最高位の役割達成欲求が6.9%と低いのは、役割がチームに1つという形で制限されているのであきらめたのか、あるいはキャプテンの役割が多くの機能にかかわることから、自己中心型の欲求充足を持つ子供達に敬遠された結果であろうか。今後、十分に検討すべき問題である(表11)。

(3) 職業への達成欲求

上述の役割達成欲求、大会への高い志向はスポーツ職業の達成欲求へどのように関連しているのか、又子供達の希望する多くの職業の中でどのような地位を占めるのかを見た。

特性としては、ある程度努力をして安定した職業を希望する型とスポーツ職業への高い達成欲求を持つ型に分類される。前者は、「小学校教員」、「ふつうの会社員」であり、後者は、「スポーツのスター」である。

勝利志向型では約40.5%がスポーツ職業をめざしているが、中・弱勝利志向型では、各々18.1%、14.5%と減少している。それでも平均22.8%のスポーツ職業への志向は、全体で第2位であり、役割達成欲求、大会参加への欲求が強く職業達成欲求へと貫流している。

(表12)

9) スポーツ情報

積極的にスポーツ情報を入手している者が41.1%、「普通」と答える者が42.2%である。全体的には、現代のスポーツ少年は、スポーツ情報のメディアとよく親しんでいる。強勝利志向になるにつれて、スポーツメディアと接触する機会が多いが、弱勝利志向でも80%強がスポーツメディアに接触しており、今日のスペクテイタースポーツの温床源をみることができる(表13)。

10) スポーツ役割の認識

スポーツ職業と役割者の関係について、その認識度を見たものである。全体の85%近くが、現代のスポーツ職業と役割者の関係をかなり正確に理解しており(80%の正解率)、全10項目に正解した者が66.3%もいる。

勝利志向型別にみれば、強勝利志向型ほど正確な知識を持つ割合が高くなっている。弱勝利志向型での正解者は、平均を下回っている(表14)。

11) 役割観

全体の70.2%は、「役割は一生けん命に果すべきだ」と答え、「果すべきだ」と答える者と合わせて98.2%を占めており、スポーツ少年の役割遵守に関する観念は、非常に強いことがわかる。この傾向は、圧倒的に強勝利志向型に強くみられ、勝利志向が弱まるにつ

れて薄れてくる(表15)。

12) ルール観

役割観と同様に、ルール遵守の観念が非常に強く内面化している。勝利志向が強い型程この傾向が強いが、弱勝利志向型でも70%弱が「ルールは絶対を守るべきだ」と答えており、正義感を特性とする少年期のスポーツを象徴している(表16)。

13) マナー観

マナー観は「守る必要がある」と答える者は、98.6%をしめるが、「ルール観」に比べ「絶対を守る必要がある」とする層は、58.8%と大きく落ちている。この点からみれば、勝利志向がマナーの低下に関連しているという従来の報告と同様な傾向が察せられるが、勝利志向型別にみると、強勝利志向型になるにつれて「絶対遵守」層が増えて、逆の傾向をみせている(表17)。

14) スポーツ技術観

「絶対にうまくないといけない」とする層はわずかに4.3%であり、技術の高度化は、勝利志向の絶対的条件ではないようだ。しかし、「うまい方がよい」とする層が76.7%いることから、技術の高度化は、勝利志向の必要条件として位置づけることができる。弱勝利志向型では、55.6%が「上手でも、下手でもよい」と答え、一方、強・中勝利志向型では平均12%であることから、スポーツ技術観にも分極化現象がみられる(表18)。

表2 勝敗観と各要因との関連

		項目	Significance	P	\sqrt{Cr}	順位			項目	Significance	P	\sqrt{Cr}	順位
社会的要因	外的要因	地域	0.457		0.067		主体的要因	内的要因	スポーツの経験年数	0.747		0.098	
		年令	0.322		0.107				楽しみ観	0.000	***	0.173	3
		性	0.159		0.091				達成欲求(大会)	0.002	***	0.138	7
		遊び仲間	0.246		0.082				達成欲求(地位)	0.154		0.130	
		スポーツの好・嫌(友)	0.0001	***	0.135	8			練習態度	0.002	***	0.096	10
	内的要因	スポーツ種目	0.017	**	0.111	13	文化的要因	内的要因	スポーツでの信条	0.657		0.061	
		チーム内の役割(選手)	0.0000	***	0.166	4			生活信条	0.342		0.095	
		チーム内の役割(係)	0.782		0.058				職業観	0.005	***	0.166	5
		所属チームの地位	0.000	***	0.142	6			勝敗観				
		技術階層	0.312		0.087				役割観	0.000	***	0.175	2
		意志決定への参加(練習)	0.256		0.080				ルール観	0.060	*	0.098	
		意志決定への参加(ゲーム)	0.030	**	0.110	14			マナー観	0.012	**	0.106	15
		コーチの態度	0.000	***	0.132	9			スポーツ技術観	0.000	***	0.238	1
		家族とのコミュニケーション	0.207		0.092				スポーツ情報	0.005	***	0.122	12
家族の支持	0.608		0.074		スポーツ知識	0.104	*	0.126	11				

(*** 1%以下の危険率で有意差有 ※ 10%以下の水準で有意差有)
 (** 5%以下の危険率で有意差有)

表3 スポーツの好き嫌い —友人—

(%)

志向の型 \ 好・嫌	も好き の す ご く	好 き	普 通	好 き で な い	だ い 嫌 い
強勝利志向	20.6	47.3	31.3	0.8	0.0
中勝利志向	13.8	46.4	37.6	2.0	0.3
弱勝利志向	13.6	44.1	39.0	1.7	1.7
非勝利志向	0	50.0	37.5	0	12.5

表7 コーチの態度

(%)

志向の型 \ 態 度	失 敗 を す る	と し か る	し ど も 説 明 を し て く れ る	説 明 を し て く れ る	何 も し て く れ な い
強勝利志向	15.2	63.8	21.0	0	0
中勝利志向	14.1	67.4	17.2	1.3	0
弱勝利志向	12.7	55.6	30.2	1.6	0
非勝利志向	75.0	25.0	0	0	0

表4 スポーツ種目

(%)

志向の型 \ 種 目	バ レ ー ボ ー ル	ソ フ ト ボ ー ル	サ ッ カ ー
強勝利志向	47.9	15.7	36.4
中勝利志向	55.2	23.1	21.9
弱勝利志向	63.5	17.5	19.0
非勝利志向	50.0	25.0	25.0

表8 意志決定への参加 —ゲーム—

(%)

志向の型 \ 決定の 主体	監 督 主 体	監 督 と 子 供 の 協 同	子 供 主 体
強勝利志向	43.9	18.9	37.1
中勝利志向	55.2	21.7	23.1
弱勝利志向	55.9	27.1	16.9
非勝利志向	50.0	12.5	37.5

表5 チーム内での地位

(%)

志向の型 \ 役 割	選 手	補 欠	そ の 他
強勝利志向	67.2	13.9	19.0
中勝利志向	42.0	21.1	36.9
弱勝利志向	34.5	23.6	41.8
非勝利志向	71.4	14.3	14.3

表9 スポーツでの楽しみ

(%)

志向の型 \ 楽しさの 度合	も 楽 し い の す ご く	楽 し い	普 通	楽 し く な い	全 く 楽 し く な い
強勝利志向	33.3	53.0	13.7	0	0
中勝利志向	15.4	53.1	29.7	1.7	0
弱勝利志向	11.1	22.2	55.6	0	11.1
非勝利志向	0	50.0	50.0	0	0

表6 所属しているチーム

(%)

志向の型 \ 階 層	最 も 強 い チ ー ム	二 番 目 に 強 い チ ー ム	三 番 目 に 強 い チ ー ム	そ の 他
強勝利志向	50.7	19.3	5.7	24.3
中勝利志向	25.7	23.0	15.8	35.6
弱勝利志向	25.4	16.9	16.9	40.7
非勝利志向	25.0	12.5	25.0	37.5

表10 スポーツ達成欲求 (大会)

(%)

志向の型 \ 欲求の レベル	プ ロ ス ポ ー ツ	オ リ ン ピ ック	国 体	高 校 全 国 大 会	県 大 会	そ の 他
強勝利志向	11.1	24.4	5.2	17.8	17.0	24.0
中勝利志向	5.0	14.4	8.6	23.2	11.6	37.3
弱勝利志向	3.2	16.1	8.1	19.4	9.7	43.5
非勝利志向	0	50.0	0	0	0	50.0

表11 スポーツでの達成欲求(チームの地位) (%)

志向の型	欲求のレベル	キャプテン	中心選手	選手	選手になれなくてよい	選手になりたくない
強勝利志向		6.6	52.2	37.5	3.7	0
中勝利志向		6.7	32.6	55.3	4.4	1.0
弱勝利志向		9.5	19.0	61.9	7.9	1.6
非勝利志向		0	62.5	37.5	0	0

表12 スポーツ達成欲求(職業) (%)

志向の型	職業	テレビのスターなど	小学校の先生	政治家	芸術家	大工 すしや	大学の先生	大きな会社の重役	大規模なお百姓	プロスポーツのスター	ふつうの会社員
強勝利志向		9.2	18.3	0	5.3	0.8	1.5	6.1	0.8	40.5	17.6
中勝利志向		9.3	26.1	2.3	6.8	3.5	1.3	7.3	1.8	18.1	23.6
弱勝利志向		8.1	38.7	1.6	11.3	0	1.6	4.8	0	14.5	19.4
非勝利志向		16.7	0	0	0	0	0	16.7	0	33.3	33.3

表13 スポーツ情報(TV, 新聞) (%)

志向の型	受容度	も見たのすく	見たりす	よりよく、見ただ	りす	ふつう	あまり見たり	し読み	ほとんど見	たりしない
強勝利志向		11.4	36.4	45.0	6.4	0.7				
中勝利志向		6.3	35.5	40.3	14.0	3.9				
弱勝利志向		1.6	22.2	58.7	14.3	3.2				
非勝利志向		0	25.0	37.5	37.5	0				

表14 スポーツ役割(職業)の認識度 (%)

志向の型	点数	3点	4点	5点	6点	7点	8点	9点	10点
強勝利志向		1.4	1.4	0	4.3	8.0	14.5	0	70.3
中勝利志向		0.5	1.2	2.2	6.9	3.7	18.0	0.5	67.0
弱勝利志向		0	4.8	4.8	4.8	3.2	25.4	0	57.1
非勝利志向		0	0	0	0	12.5	50.0	0	37.5

表15 役割観 (%)

志向の型	遵守度	一にきだ	はだ	適	せ	は	は
強勝利志向		85.1	14.9	0	0	0	0
中勝利志向		65.8	33.3	1.0	0	0	0
弱勝利志向		65.1	25.4	6.3	1.6	1.6	0
非勝利志向		75.0	12.5	12.5	0	0	0

表17 スポーツ技術観 (%)

志向の型	技術観	絶対ない	う	ど	下	絶対ない
強勝利志向		10.7	77.1	10.7	0.7	0.7
中勝利志向		2.4	82.7	13.4	1.0	0.5
弱勝利志向		3.2	39.7	55.6	0	1.6
非勝利志向		0	50.0	37.5	12.5	0

表16 ルール観 (%)

志向の型	遵守度	絶対に守る	守る	適	ル	よ	絶	要
強勝利志向		83.7	15.6	0.7	0	0	0	0
中勝利志向		74.5	25.3	0.2	0	0	0	0
弱勝利志向		68.3	30.2	1.6	0	0	0	0
非勝利志向		100	0	0	0	0	0	0

表18 マナー観 (%)

志向の型	遵守度	絶対に守る	守る	守	も	守	い
強勝利志向		70.2	29.1	0.7	0	0	0
中勝利志向		55.8	43.7	0.5	0	0	0
弱勝利志向		50.8	47.6	0	0	0	1.6
非勝利志向		75.0	25.0	0	0	0	0

2. スポーツ行動の構造

図1は、文化的要因群のうち、スポーツ行動の構造に関する観念を構造化したものである。スポーツが競争のゲームであることは、多くのスポーツの定義から明らかなることである。菅原は、スポーツの目標について「目的は業績であり成功であるが、スポーツの場合、勝つことに置き換えられることがある¹¹⁾」と述べたあと、「スポーツにみられる競争の文化的側面の構造は、目標と規範との力動的な相互連関として促えなければならない¹²⁾」と方法論を提示している。R. カイヨワは、スポーツをアゴーンの一形態として位置づけ、その文化的教育的価値を、アゴーンがバイディアのレベルから、ルドウスのレベルと発展していく過程に見い出している。いわゆる、勝利に至るまでの障害を克服するための技術の創造、開発、技術による障害の克服に文化的教育的価値や喜びを求めている。以上の説を踏承し、本論では勝敗観と技術観を同レベル上に対応させる。更にこの連関の結果として、楽しみが生じるという構造を設けた。スポーツ観念体系は、この水平上の3要因に規範や役割観が関連し、更に、全要因が相互に連関することで、体系として成立する。以上を図式化したのが、図1である。

「勝敗観」と「技術観」は強く関連し、更に楽しみへと関連している。しかし、「勝敗観」及び「技術観」ともに「ルール観」や「役割観」との関連は弱い。只、「ルール観」と「役割観」の間には強い関連がある。又、「マナー観」は「技術観」と強い関連を持つ。5つの諸要因が相互に強い関連を持つ際に、スポーツ行動の体系が維持され、文化的価値が創出されるのであるが、今日の少年スポーツは、スポーツ志向が、〔I〕で前述したように、勝利志向型とレクリエーション志向型に分極化していることに起因して、勝敗観や技術観を従来の勝利志向型のルールやマナー等で規制することの困難さがみられる。少年期では、勝敗観や技術観が肥大化し、高度化するために規範体系の遵守が困難になるというよりも、勝利至上志向の価値体系と異なる価値体系下にあるスポーツ少年達が、従来の規範体系への不適応現象を生じていると考える方が妥当である。

一方、「役割観」は、“楽しみ”と強い関連がみられ、更に「マナー観」と「楽しみ観」の間にも同様の傾向がみられる。これらは、スポーツ社会での役割を十分に果たした時や、自己（自分達）の役割ないし技術を高めることが、“楽しみ”へつながるというメカニズムを推察させてくれる。

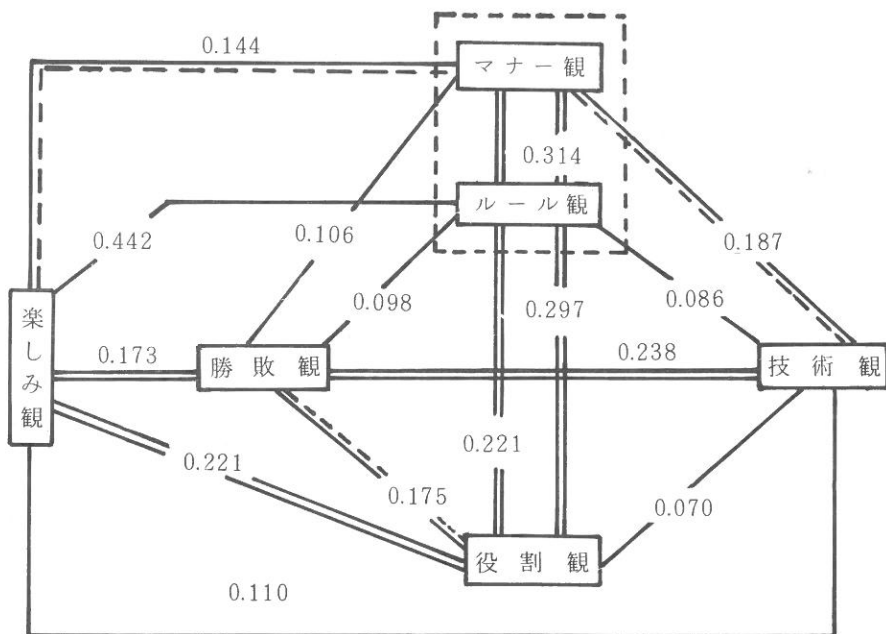


図1 スポーツ行動の構造 (数字は \sqrt{Cr})

Ⅳ. 結 論

以上、少年スポーツの勝利志向の実態、勝利志向を規定する要因群の分析、勝利志向とフェア・プレイの関係の追試について考察をすすめてきたが、全要因のなかから、有意差のみられないもの、クラーメー係数の低い諸要因を考察の対象から、除外したために、少年スポーツの勝利志向に対する体系的な仮説をつくるには、考察が不十分である。したがって、本論では、各分析を通してみられた諸特性を、個別的に抽出することで結論にかえたい。

1. 勝利志向が強いほど、スポーツ好きな友達を持つ傾向がある。
2. 各種スポーツ競技大会の地域圏拡大の制度化は、勝利志向の大きな要因である。
3. チーム内での、社会的地位が高い程、勝利志向は強くなる。
4. 指導者の論理は、勝利志向が強い程、受け入れられ易い。
5. ゲームでの意志決定の機会は、勝利志向が強い程多くなる。
6. スポーツでの楽しみを得るには、中程度以上の勝利志向が必要である。
7. スポーツ少年の達成欲求は、一般的に高く、スポ

ーツ社会の達成欲求が、上位社会（職業としての役割）へと強く連結する型とスポーツ社会にとどまる型に構造化される。

8. スポーツ・メディアの量は、子供達を勝利志向とスペクテイタースポーツ志向へと分極化している。
9. スポーツに関する知識が正確であるにつれ、勝利志向が強くなる。
10. 勝利志向が強い程、役割及び規範が遵守される。
11. 勝利志向が強い程、技術の高度化の傾向にあるが、それは、絶対的条件ではなく、必要条件の性格を持っている。
12. スポーツ享受の多元化構造によって、規範、役割、技術、勝利の観念構造の変動が予想される。
13. 現在のスポーツ少年は、今日批判される勝利至上主義と楽しみの条件として勝利志向する主義の2価値に分化され、量的には、後者が多い。

尚、本研究は、昭和55年度の文部省科学研究助成金の補助を受けて研究している「少年期におけるスポーツ観の形成過程の分析」の一部をまとめたものである。

最後に、本調査研究を実施するにあたり、ご協力いただいた調査対象校、ならびにスポーツ少年団の指導者、団員、ご父兄の方々、各教育委員会の方々にお礼を申し述べます。

脚注及び引用文献

1. James A. Michener, 宮川毅訳, スポーツの危機, サイマル出版会, 1978.
2. L. Yablonsky and J. Brower, The Little Ledgue Game. How Kids, Coaches, and Parents really play It. Times Books. U.S.A. 1979
3. 近藤英男, スポーツマンシップについての研究3, 体育学研究10の1, 1965.
4. 小椋博, 森川貞夫, 枝村亮一, スポーツに対する態度, 特に勝利志向の分析, 「スポーツ参与の社会学」, 道和書院 pp 57~68, 1977.
5. Webb, Harry. Professionalization of Attitudes Toward Play among Adolescents. In Sociology of Sport. Canada, G.S.Kenyon (ed). pp 161-178 Athletic Institute. 1969
6. 菅原禮, スポーツにみられる競争の社会学, 「体育科教育」7月号, 大修館書店, pp 8~11, 1975.
7. T. パーソンズは、文化の構造の基底的な諸成分として、大きく1. 文化的記号の体系のタイプ, 2. 価値志向の標準の体系の諸タイプ, 3. 行為の志向のタイプをあげている。文化的記号の体系を更に(1)観念体系, (2)表現的記号の体系, 価値志向の標準の体系に分けている。本論の観念構造は、特に、(1), (2)の体系に関連しており、その機能は、行為者を状況に関連づけたり、状況の緊急の請求に関して行為を順応させるといった機能を持つ。T. Parsons and E.A.Shils. Toward a General Theory of Action — 行為の総合理論をめざして — 作田啓一他訳, 日本評論社, p 263, 1960
8. 拙著, スポーツ行動モデル構築の方向と手順, 岡山県立短期大学研究紀要22号, 1978を参照のこと。
9. スポーツ行動の下位体系 — 有機, パーソナリティ, 文化, 社会の4体系 — に対応させ、かつ、同位の行動体系に対応するものを内的要因, 上位の体系に対応するものを外的要因とした枠組にもとづいて、

- 〔表1〕に示した。尚、ミクロなスポーツ行動体系の要因は、図1のように構造化できる。詳細は、拙著「スポーツ行動モデル構築の方向と手順」、上掲書に示している。
10. α 系統の属性相関係数であり、 $C_r = \rho^2(t-1) \quad s > t$ で算出する。この係数は無関連のとき0、完全関連において1の値をとる。最近では、他のコンディショニング係数とオーダーが異なるために、むしろクラマー係数の平方根をとる方が望ましいとされている。 $\rho^2 = \alpha^2/n$ 、 t : 選択肢の少ない方の数
- 10), 11), 12) 菅原禮, 上掲書 p 10

昭和56年3月31日受理