

早稲田大学審査学位論文  
博士（スポーツ科学）

スポーツ鑑賞能力とその教授方略  
—舞踊を手がかりとして—

Appreciation ability of Sports and Teaching strategy :  
Focusing on Dance

2015年7月

早稲田大学大学院 スポーツ科学研究科  
醍醐 笑部  
DAIGO, Ebe

研究指導教員： 作野 誠一 准教授

## 目次

序章	・・・・・・・・・・	1
第1節 研究背景	・・・・・・・・・・	1
第1項 スポーツをみることの文化的側面	・・・・・・・・・・	1
第2項 スポーツをみることの教育的側面	・・・・・・・・・・	2
第3項 スポーツをみることの今日的意味と広がり	・・・・・・・・・・	4
第2節 主要概念の検討	・・・・・・・・・・	5
第1項 スポーツをみることの捉えなおし	・・・・・・・・・・	5
第2項 みる対象としてのスポーツと舞踊	・・・・・・・・・・	7
第3項 スポーツ鑑賞の提案	・・・・・・・・・・	15
第3節 目的及び研究意義	・・・・・・・・・・	16
第1項 目的	・・・・・・・・・・	16
第2項 研究意義	・・・・・・・・・・	17
第4節 方法	・・・・・・・・・・	19
第1項 研究枠組	・・・・・・・・・・	19
第2項 用語の定義	・・・・・・・・・・	20
第3項 研究の限界	・・・・・・・・・・	21
第5節 先行研究の検討	・・・・・・・・・・	23
第1項 本節のねらい	・・・・・・・・・・	23
第2項 スポーツをみることについての研究	・・・・・・・・・・	23
第3項 小括	・・・・・・・・・・	38
第1章 スポーツ鑑賞行動の構造化（研究Ⅰ）	・・・・・・・・・・	44
第1節 スポーツ観戦研究の射程	・・・・・・・・・・	44
第1項 スポーツ観戦研究	・・・・・・・・・・	44
第2項 観戦と鑑賞の対比	・・・・・・・・・・	46
第2節 スポーツ鑑賞研究が包含する研究領域	・・・・・・・・・・	48
第1項 知覚体験としてのスポーツ鑑賞	・・・・・・・・・・	49
第2項 内面化と学習を含むスポーツ鑑賞	・・・・・・・・・・	50

第3項	表出化と他者との共有を含むスポーツ鑑賞	52
第4項	知識共有・知識創造プロセスとしてのスポーツ鑑賞	54
第3節	小括	54

## 第2章 舞踊評論家の成長過程からみるスポーツ鑑賞能力の抽出とスポーツ鑑賞行動構造

図の検証	(研究Ⅱ)	59
第1節	背景及び目的	59
第2節	方法	60
第1項	研究枠組	60
第2項	調査概要	61
第3項	調査項目	62
第4項	分析方法	63
第3節	結果	63
第4節	考察	69
第5節	小括	71

## 第3章 スポーツ鑑賞能力育成に向けた教授方略の立案

ーバレエ鑑賞教室を通じた実証的研究ー	(研究Ⅲ)	75
第1節	背景及び目的	75
第2節	方法	76
第1項	研究枠組	76
第2項	分析方法	77
第3項	調査項目	77
第4項	調査概要	80
第3節	結果	83
第1項	鑑賞授業実施の効果	83
第2項	鑑賞授業形態による比較	85
第3項	自由記述にみる鑑賞能力の特徴と鑑賞授業形態別比較	86
第4項	自己評価による鑑賞能力の鑑賞授業形態別比較	93
第4節	考察	94

第5節 小括	98
<b>第4章 総合論議</b>	<b>101</b>
第1節 結果の要約	101
第2節 全体考察	102
第3節 本研究の実践的含意	104
第1項 教育分野における実践的含意	104
第2項 スポーツ経営における実践的含意	105
第3項 メディアリテラシーにおける実践的含意	106
<b>結章</b>	<b>107</b>
第1節 本論文の要約と結論	107
第2節 今後の課題と展望	110
第1項 認識および方法上の限界	110
第2項 残された課題と今後の展望	111
<b>引用・参考文献</b>	<b>115</b>
<b>巻末資料</b>	<b>128</b>

## 表

表 1-1	みる対象としての舞踊の位置づけ	・・・14
表 3-1	評論家のプロフィール	・・・62
表 3-2	質問項目一覧	・・・62
表 3-3	評論家と一般観客の視点の違いについて	・・・64
表 3-4	対象者別の共起ネットワーク化結果	・・・66
表 3-5	舞踊評論家の成長過程に含まれる概念	・・・67
表 3-6	舞踊評論家の成長過程における能力とその定義	・・・68
表 3-7	知識の高度化と鑑賞能力の対応	・・・70
表 4-1	本研究における鑑賞授業の位置づけ	・・・76
表 4-2	態度・行動意図測定項目	・・・78
表 4-3	他者評価による鑑賞能力把握の枠組み	・・・79
表 4-4	自己評価による鑑賞能力把握の枠組み	・・・80
表 4-5	回答者のバレエ経験	・・・84
表 4-6	回答者のバレエ鑑賞経験	・・・84
表 4-7	授業形態による授業評価の比較	・・・85
表 4-8	授業形態による態度・行動意図の比較	・・・85
表 4-9	質問 1 にあられた抽出語対の比較	・・・88
表 4-10	内容・ストーリーの説明	・・・89
表 4-11	動きの説明	・・・90
表 4-12	質問 5 における評価に関わる抽出語	・・・93
表 4-13	自己評価による鑑賞能力測定尺度（内的妥当性）	・・・94
表 4-14	自己評価における鑑賞能力の平均の比較	・・・94

## 図

図 1-1	スポーツ観戦とスポーツ鑑賞の相違	・・・12
図 1-2	研究枠組	・・・20
図 1-3	宇土（1993）によるスポーツ・プロダクトの構造	・・・32
図 2-1	文化価値生成プロセス	・・・46

図 2-2	スポーツ鑑賞行動の構造（仮説構造）	・・・48
図 2-3	スポーツ鑑賞行動の構造と周辺領域の関係	・・・55
図 3-1	舞踊評論家の成長過程とそこに表れる能力	・・・69
図 3-2	スポーツ鑑賞行動の構造と鑑賞能力の関係	・・・71
図 4-1	分析枠組	・・・77
図 4-2	質問 1 における WS 型・COM 型の共起ネットワーク図 (jaccard0.2)	・・・86
図 4-3	質問 1 における WS 型・COM 型の共起ネットワーク図 (jaccard0.4)	・・・87
図 4-4	質問 4 における抽出語と共起ネットワーク図	・・・92
図 4-5	スポーツ鑑賞行動と COM 型鑑賞授業の有効な鑑賞能力	・・・98
図 5-1	スポーツ鑑賞行動の構造と鑑賞能力	・・・104

## 序章

### 第1節 研究背景

#### 第1項 スポーツをみることの文化的側面

近年、人々をひきつけるスポーツの種類も、またそこにひきつけられる観客も多様化している。スポーツを文化論の視点から述べた井上（1999）は、スポーツが提示あるいは表現される仕方が高度化し複雑化してきた結果、当然そこに見いだす美観や物語も、時にはメカニク的な美やグロテスクな感覚、非教訓的、反教訓的なメッセージも多様化し変容していると指摘している。スポーツをみることの多様化は、観客の目にするスポーツがこれまでのスポーツの一面的な価値観を多少とも離れ、既存の価値観や認識様式、感性を反映するだけでなく、良かれ悪しかれ新たな価値観・認識・感性を創造し形成していくと考えられる。

しかし、スポーツマネジメント領域において観客はスポーツ観戦空間を作り出す重要な構成要素であり、熱狂的な雰囲気を作り出すための集客はスポーツマネジメント上の重要な課題のひとつになっている。集客はその時々チームや選手の成績、人気選手の存在、パフォーマンスの高さに強く影響を受けている<sup>注1)</sup>のが現状である。スポーツ経営体<sup>注2)</sup>は、観客のニーズを満たすべく熱狂的な空間を作り上げ、様々な中核的・周辺的価値を生み出し提供する。しかし、それらの諸価値は多様で複雑な状況に依存しており、完全にコントロールすることはできない。ゆえにスポーツ経営体は大きなリスクを抱えている。「勝利」と「経営」のバランスはスポーツ経営の特徴である。不確実性の高い商品を実確性が求められる経営によって支え、時には両輪となり前進していかなければならない。スポーツ観戦を扱う経営体がこのリスクを回避し、不確実性を引き受ける方法としては、経営体に内在しているリスクの回避<sup>注3)</sup>以外に、スポーツの見方を変え、スポーツをみることを通じてスポーツの文化的価値を拡大・創造する道筋を開くことで、スポーツをみる人やスポーツ文化<sup>注4)</sup>を変容させるという方法があるだろう。中村（1995）はスポーツの見方に「楽しさ」を認める一方で、「人々が何を見たいと考えるかによってスポーツが発展したり頹廃への道を歩んだりすることがある」（p.58）と具体的な事例を挙げて論じており、スポーツ文化の発展を見据えた人々の見方に早くから着目していたといえよう。

文化は、国家、民族、また地域や家庭など、ある一定の時間軸を持って構成されてきた集団に共有されるものであり、集団の構成員が変化することにより文化自体も変化する。スポーツをみるという文化を担う社会の構成員としての観客を変えていくことは、スポー

ツをみる文化を変化させられるということにもなるであろう。

スポーツ経営体の課題は、いかに有効なスポーツ観戦経験を提供できるかである。しかし、ここで言うスポーツ観戦経験が試合前後の数時間だけであっては、観客を変えることは難しいと言わざるを得ない。

井上（2010）は、文化社会学が扱う文化の種類に言及し、その地域、その状況においては当たり前である文化様式を他の文化に所属する人々からはとても興味深くみえる「日常文化」と、人々が日常生活のなかの特別な活動によってより「精神的に豊かな生活を送りたいと考えて営むような活動（コンサートや展覧会に行き音楽や美術に触れる、映画、演劇をみるといったこと）」としての「芸術文化」に大分している。スポーツをみることは生活のなかの文化様式であり、豊かな生活を目指す活動にもなり得る。池上（1998）の言葉を借りれば、「両者は重なり合い絡み合って存在」しており、スポーツをみるという文化を研究対象とするとき、観客の中での「二つの文化の重なり方」を認識対象とするべきと考える。状況依存で不確定要素の多いスポーツというコンテンツとは別の視点から、改めて「日常文化」であり「芸術文化」であるスポーツ観戦を支える策を編み上げるのである。

本研究において筆者は、特別な行為として（芸術文化として）行われるスポーツをみることについての研究だけでなく、観客が日常に重ね合わせスポーツをみる枠組みがあるのではないかという着想に至った。かかる新たな枠組みを用いて人びとがスポーツについて学んだり、発信したり、そのことによって成長したりする現象、あるいはスポーツ文化を担う集団の構成員としての観客を捉えられるのではないかと考えたのが本研究の出発点である。

## 第2項 スポーツをみることの教育的側面

### 1) 学校体育とスポーツをみること

生涯スポーツの担い手として学校体育の重要性が唱えられるようになり、「する」に限らない授業の在り方が議論されている（小泉ら,2004）。体育科教育の分野では、友添（2004）が、学校体育の授業づくりについて述べる中で、スポーツのランナビリティがスポーツとの多様なかわりから生まれる楽しさ、つまり「行う楽しさ」だけでなく、「見る楽しさ」「支える楽しさ」「知る、調べる楽しさ」という多様性が重要であると指摘している。また上原（2002）は、スポーツ体験の個人差を埋めうる体育として「見るスポーツ」を内容とする体育に着目している。これらの指摘には、体育科教育として「みる」側面を含め



たさまざまな参与形態を考慮して、体育授業が作られていくことへの期待が含まれている。

学習指導要領に記載されている「技能」、「態度」、「知識・思考・判断」は、スポーツに関する知識の増加や思考力の向上によって技術向上に寄与する、といった一元的な目的のためのものではない。「知識・思考・判断」は特に見えにくく評価も困難であり、体育科教育においてスポーツをみることで様々な知識を得ることや思考力を育むことの意義は認められるものの、具体的なカリキュラムの提示には至っていないのが現状であろう。ダンスについては、学習目標に「踊る」「創る」「観る」の3要素が定められており（松本,1981）、「みる」ことの必要性が唱えられている。そのため、多くの学校で生徒同士の発表会等によって「観る」機会が設けられている。ダンスの「知識」にあたるものとして「ダンスの特性」や「踊りの由来」が提示されており、みることでより理解される内容であると考えられる。しかしダンス、もっといえばスポーツの知識体系を構築し、思考・判断能力を養い、スポーツへの態度やその技能を向上させるには生徒間の発表会のみでは必ずしも十分とは言えず、一流の作品をみることも必要であろう。

体育における諸外国の社会学習論をまとめた友添（2009）は、日本が学習者の道徳性や社会性の形成を目指して行われるものであった一方で、ドイツにおける体育の特徴を「スポーツを内包する社会そのものの変革やスポーツという文化変革を中心的テーマとしている」（p.207）と述べている。1980年以降、それは「スポーツの行為能力」論としてカリキュラムレベルで議論されたという。「行為能力」と名乗るものの、従来の「スポーツ技能の習熟を至上とする考え方に変えて、学習者が社会の中でどのような問題意識を持ち運動やスポーツに習熟すべきかという学習が重視された」（p.210）と紹介している。スポーツ技能、つまり行為至上主義<sup>注5)</sup>からの転換は、生活の中のスポーツとの多様な関わりにも学習・教育的側面を認めるものであろう。日本においても、生涯スポーツを見据えた体育授業のあり方を議論する際、参与形態の多様化やそれぞれの参与形態に求められる能力とその評価方法は重要な検討事項となっている。

## 2) 生涯学習とスポーツをみること

平成2年（1990年）中央教育審議会答申「生涯学習の基盤整備について」では、人間が生涯を通じて、資質・能力を伸ばし、主体的な成長・発達を続けていく上で、生涯学習、すなわち人々が自己の充実や生活の向上のため、その自発的意志に基づき、必要に応じて自己に適した手段・方法を自ら選んで行う学習は重要な役割を担っていると述べている。

ここでは生涯学習において自発的意思が必要であると主張されているものの、日々の活

動を通して人は常に学んでいるのであり、例え無自覚であろうとも効率的な学びの機会や場づくりに向けた取り組みは学習や教育の支援という立場から研究の俎上にのぼる。

スポーツをみることが文化であるとする、文化を消費するための学習や支援が存在していることに気付く。池上（2003）は、量産型の消費ではなく、他人から情報を集め、資料やホームページを探し、本を読んで学習し、場合によれば製造の現場までおもむき「本物」を確かめるといった一連の行為が消費であると述べており、この行為を支援することで消費者は学習し、消費活動が「生活の質の向上」につながっていくことを指摘している。学校体育を除いたスポーツをみること、その代表例であるスポーツ観戦と「学習・教育」との親和性は現段階ではそれほど高くないように感じられる。しかし、上記のような学習の機会はスポーツ観戦の際もおおいに行われていると想定され、自発的意思に基づいて行われるスポーツをみる行為もまた「学習・教育」の機会にあふれているといえよう。

さらに、Walker（1995）は「学習とは情報処理の経験である」と定義しており、この定義に従えば、正常な情報処理の経験が正常な能力を発達させるのに必要であると推論される。スポーツをみることの持つ知的理解の面白さは、世の中にあふれるスポーツに関わる情報をいかに関連付けて自らの知識としていくかという情報処理の面白さもいえる。平成23年度文部科学白書（文部科学省）では、生涯学習社会の実現と教育政策の総合的推進の中で、社会教育の充実・活性化が謳われている。スポーツをみることに関わる生涯学習を構想すれば、スポーツをみることをめぐって様々な情報提供が行われ、スポーツに関わる情報処理と知的理解の面白さを追求する学習機会を提供することが必要といえるだろう。こうした解釈をもとに、スポーツをみることを通じた情報処理や知的理解のプロセス、さらにはその能力を研究対象とすることの意義を見出すことができる。

本論文における学習者は、第1項で述べた「スポーツ文化を担う構成員」と同義である。これはまた、教育や生涯を通じた学びによってスポーツという文化に影響を与える個人とも言い換えることができる。

### 第3項 スポーツをみることの今日的意味と広がり

2013年、(公財)日本体育協会は「21世紀の国民スポーツ推進方策—スポーツ推進2013—」を発表した。これは、「21世紀の国民スポーツ振興方策—スポーツ振興2008—」の成果と課題を踏まえて、今後10年間の国民スポーツ推進の具体的な方策を示したものである。「21世紀の国民スポーツ振興方策」には見られず、「21世紀の国民スポーツ推進方策」に

新たに登場するキーワードがある。それが、「分析・評論」である。「今後 10 年を見据えた国民スポーツ推進への取り組み(3)事業推進の視点」のなかでイベント事業を取り上げ、スポーツを「する・みる・支える」楽しさに加えて「書く・描く・写す」など表現する芸術的な楽しさや「分析・評論」する知的な楽しさを体験し共有することのできる機会の提供を今後新たな事業を生み出すために必要な視点であると述べている。さらに、楽しさの享受を促進するプログラムの研究・開発および普及・啓発を呼びかけている。

この提言は、スポーツ享受の質的深化にむけた視点の拡大ととらえることができよう。「みる」ことは五感をフルに使う。心に映ったスポーツを「書く・描く・写す」「分析・評論」する視点があることで意識は形式化され、さらには他者と共有することができる。他者とのコミュニケーションは個人の内面に新たな楽しさを生み出し、複雑に連結化しすることもあるだろう。また、体系化された評論はスポーツ享受の実態を社会や歴史に残すかもしれない。形式化された文章や写真は観客のみたものが何であったかを知る手がかりになるのである。

## 第 2 節 主要概念の検討

本節では、スポーツをみることを理解し、その能力について研究しようとする本研究が依拠する主要概念と、分析対象とすることのできるスポーツ領域を検討する。

### 第 1 項 スポーツをみることの捉え直し

スポーツをみることを扱う本研究が、どのような概念に拠って立つべきか、ということの検討に先立ち、本研究が扱おうとしている、みる対象としてのスポーツがどのようなものであるかについて確認しておく必要がある。

江刺ら（2008）はその目的性と経済性から人間的運動を、作業運動・日常的運動・スポーツ運動・表現運動・体育的運動の 5 つの「運動文化」として分類している。それぞれの領域の運動には、専門的に追求する人（生産者）とそれを受け取る人（消費者）が存在し、スポーツ運動の専門家（生産者）は「見るもの、使用するものとしての作品あるいは演技、嗜好品等を産出する」人を意味している。観戦の場におけるスポーツは「作品あるいは演技」であると明示しており、消費者の存在を必然とするものである。

丹下（1961）は、運動文化と近似した身体運動との差異について述べ「運動文化が労働や芸術活動と異なる点は意図的、計画的にこのような生物的運動欲求のよこごびをつくり出すためにつくられた運動であること」とし、「本質をなす運動技術」は生産技術や芸術の

ように手段的技術でなく目的であると結論付けている。この考えを基に、早川（1994）は、近代スポーツの中では「するという行為本性としての理解」（p.12）に留まらず、みる機能をも明確に位置付けていく必要があると述べ、運動技術の鑑賞性がこれまで検討されてこなかったことを指摘している。

また、みる対象としてのスポーツにおいては、基本的に攻防や優劣の差と結果、とりわけ勝敗を決する必要がある。そして、勝敗を大きく左右するのが試合の途中に幾度となく訪れる評価（ジャッジ）の機会である。みる対象となっているスポーツにおいて勝敗を決めるのは、ある一定の基準に基づく（プレイヤー（生産者）以外であるという意味で）外部からの評価である。サッカーやバスケットボールにおけるゴールや、バレーボールにおけるボールの着地等、競技ルールが得失点のあり方を明確に定めている場合、勝敗を決する評価は誰の目にも明らかなものとなる。一方、採点競技においては、ジャッジによる評価がみる人に対して先んじて行われるが、みる人も同時に評価の視点をもってみている。多くの種目でテレビ中継成される現在、スポーツはテレビに映えるかが重要であり、カメラアングルや解説によってテレビを通してみている側がジャッジと同じ視点に立てるのは採点競技の妙味のひとつであろう。観客にジャッジの感覚を持たせ、そのために必要な情報を解説し、スポーツを見る楽しさを実現する。このように審査員や審判による評価とは別に、観客個人の評価が存在しているということに違和感を抱くことはないだろう。中村（1988）は「スポーツを見る本当の楽しさはこのような（見る目をもって推定・評価する）ところにあるということができ、それは誰にでもできることではない」（p.223）、「スポーツの試合を見るというのは単に勝敗の行方を知ることやプレイのあれこれを楽しむことだけではない」（p.219）と当時の「観衆」を批判的に論じている。

すなわち、スポーツをみるという行為は、そこに内在する評価の視点によって特徴づけられる。単に観戦を「戦いを観察する」という意味合いではなく、むしろプレイヤーのパフォーマンスとその攻防や優劣を、情報や知識を基盤にした「鑑定眼」のようなものを通して「賞味する」という意味合いの鑑賞と言えるのである。

ここに、「スポーツ鑑賞」という概念が提出されるのである。

スポーツにおける運動動作をパフォーマンスと呼ぶことは、もはや一般的である。高橋（2001）はゴフマンによる「特定の観察者の目の前にとどまっている間におこる個人の活動や行動で、観察者に何らかの影響を及ぼすことすべて」というパフォーマンスの定義を採用し、観察者（鑑賞者、観客、オーディエンス、ギャラリー）が不可欠であると述べて

いる。スポーツがみる対象になるとき、プレイヤーの運動動作とその連なりとしてのゲームは、パフォーマンスである。

パフォーマンス研究の中核となる概念（高橋,2011,p.30）であるシェクナーによる「行動の再現」やターナーによる「過渡性（リミナリティ）」<sup>注6）</sup>に依拠すれば、舞踊や演劇、ワークショップやリハーサルの延長線上にスポーツを位置付けることができるだろう。

パフォーマンスにおける「行動の再現」とは、複製として再提示（リ・プレゼン）することではなく、反復の過程で当初のパフォーマンスに上書きがなされ、次々と創造され続けていくことである。例えば、演劇におけるパフォーマンスは脚本によってある程度の再現性（複製性）が担保されているが、舞踊におけるそれは舞踊譜が存在しうるものの、振付を記号化し複製することは困難である。パフォーマンスは1度だけで完結する行為ではなく、再現的な反復や、また再現の試みの過程に生じる意味のずれから新たなパフォーマンスと文化が産出されることでもある。同様に、みる対象としてのスポーツも複製することはできない。プレイヤーのパフォーマンスやゲームは、仮説的に設定された戦術や過去の経験に基づいて即興的に生起するものであり、上書き的反復による文化創造という意味においてパフォーマンスである。渡（2008）も、パフォーマンスを中間過程で過渡的なもの、進行中のプロセスとして捉えることで、スポーツにおけるゲームも「行動の再現」として捉えることに問題がないと述べている。

ここまでの議論を通じて、スポーツをみることは、そこに評価の視点が内在すること、上書き的反復による文化創造としてのパフォーマンスをみる主体が不可欠である、という点において、（観戦ではなく）「鑑賞」と呼びうることをみてきた。これまでの「スポーツ観戦」では捉えきれない事象を念頭において導入される「スポーツ鑑賞」が本研究の鍵概念となる。

## 第2項 みる対象としてのスポーツと舞踊

運動、スポーツ、競技は混同されやすい。スポーツは積極的に身体を使って行うものであり、その成果をみる/みせる場として観客の存在と合わせて試合や演技となる。競技には将棋やチェスなども含まれ、しばしば頭脳スポーツといわれる（樋口,1994,pp.49-51）。頭脳スポーツの観客は（手さばきや指さばきや姿勢をみていることはあっても）身体をみているのではなくプレイヤーの知的な戦術に魅了されているのであろう。

観客の立場からスポーツをみることを捉える本研究においては、観客が何をみているか

は重要であり、その対象こそ前述したパフォーマンス、特に身体に依存したパフォーマンスである。頭脳を積極的に使う形態は、それが頭脳スポーツと呼ばれる所以を理解しつつも本研究におけるスポーツには含めないこととする。それに対して身体に依存した運動的（動的な身体）をみているのであればスポーツをみているとみなす。スポーツと芸術、その重なりに位置する舞踊や身体芸術の親近性については、これまでもホイジンガの遊びの本質的なふたつの層である「闘争」と「表現」の結びつきに言及した井上ら（1999）をはじめ、樋口（1987）も同様に指摘しているところである。しかし、ここではスポーツをみることがスポーツの質によって分類するのではなく、観客の意識や経験に降り下って分析し整理する視点が必要であろう<sup>注7）</sup>。

本研究では、みる対象としてのスポーツの大きな枠組みとして、高松（1988,2004）や浦谷（2004）ほかが採用しているワーツとベストの「目的的スポーツ」と「美的スポーツ」の分類論に依拠する<sup>注8）</sup>。目的的スポーツの例としてはサッカーや陸上、美的スポーツの例として新体操、フィギュア、ダンスが挙げられている。目的的スポーツは目的達成に向けた過程を重視しないスポーツである（過程が重視されるならばサッカーやバスケのドリブルで何人もの選手を抜いていく行為にも得点が与えられるはずである）。しかしこうした過程が全く評価されないかと言えば勝敗とは別の次元で MVP やフェアプレー賞など価値を成立させる機会が存在している。

スポーツ鑑賞の提案（本章第2節）において述べたようにスポーツと舞踊はパフォーマンスという枠組みの中で並列に扱うことができ、採点競技や表現運動と呼ばれる種目が舞踊との共通点を多く保持している。採点競技とは大辞林第三版によると「フィギュアスケート・体操競技・水泳の飛込競技などのように、演技を点数化して競う競技」とされており、舞踊は明示されていない。しかし、採点競技はエキシビションといった勝敗を無くした形態を意図的に作り出すことも可能であり、一方の舞踊にはコンクールといった勝敗の要素を取り込むことが可能であることから両者には重なりが存在し多くの共通点があると言えよう。どちらもみる対象としてのスポーツの範疇において、美的スポーツであり、観客による評価への関与の自由度は高い。

評価は観客だけでなく、審判や審査員によってもなされる。目的的スポーツについていえば結果（勝敗）に直結する評価である。スポーツをみているとき、不確定な勝敗を予想するドキドキは大変興奮する場面である。勝敗をスポーツニュースで知ってしまいがっかりした経験がある人も少なくないであろう。しかし、それでも（勝敗を知っていても）み

る楽しさがゼロになるわけではない。観客にとって身体とその身体が生み出す高度なパフォーマンスを解釈し評価することの結果が勝敗であり、勝敗はスポーツをみることについての分類論を展開する一側面でしかないと言えよう。

片岡（1991）は『舞踊学講義』のなかで「芸術作品は（中略）作者の自己目的的な産物であるが、そこで完了はせず、舞踊でいえば上演という形をとって、外に対して開かれたとき、つまり鑑賞者の解釈を待って初めて完成する」と述べている。本節第1項に述べたように、スポーツにも「作品あるいは演技」としての側面が存在があり、こうした側面においては目的スポーツも美的スポーツも観客の解釈をもって完成するということができるのである（表1-1における〈結果〉）。

目的スポーツと美的スポーツの最も端的な区分は何か。美的スポーツと評されることで目的スポーツのような目的を持っていないかのように読み取られるが、実際は美的スポーツにも目的は存在することから、両者の違いは芸術的側面の有無であることがわかる。目的スポーツとして想定したスポーツ種目にも芸術的側面、美的側面があるのではないだろうか。しかし、目的スポーツの中の美的要素は感情によって起こるのではない。樋口（1987）は陸上競技について「スポーツ運動によって人間の喜怒哀楽の感情を表すことはできない」としている。究極的には「より速く走る」という一元的な目標のみが目指される。目的に対する評価に芸術性や美的側面はなく、その過程に表れる身体動作に芸術性や美的観点が表れているのである（表1-1における〈芸術的側面〉）。

松本（1980）は舞踊の鑑賞態度について「作品の意図に素直に近づこうという把握の態度」と「作者の意図の隙間を埋めて、自ら連想し、抵抗し、共鳴しつつ、作品の印象を作成し形成させる態度」が必要であるとしている。前者を「把握の態度」、後者を「創造の態度」とすれば、「把握の態度」によって受け取るものにはおおよそ正解があるといえる。それは、パンフレットや過去のインタビューによって作品の意図やこれまでの作品との関連、踊り手とのテーマの共有など知ることができるからである。一方、「創造の態度」によって受け取るもの（すなわち創り出すもの）は一人ひとり違う。スポーツにおいても「みる側」と「みられる側」が明確に分離した観戦の状況においては同様の態度が存在しているものと思われる。すなわち、あらかじめ把握しうる事柄と、観客としてゲームと対峙している中で創造する事柄である（表1-1における〈観客の態度〉）。

言語性の問題は観客の解釈の問題でもある。言葉を用いた会話や情報のやりとりでは、話し手の意図が聞き手に的確に伝わり解釈の混乱が生じにくい。スポーツのルールは明文

化されており、試合場面においてはその評価基準も同様である。舞踊の中でもバレエは言語との親和性が高いジャンルである。テクニックひとつひとつに名称があり、観客もその用語を使うことで運動を表現することができる。石渕（2006）はこのような言葉を舞踊言語と述べ、舞踊に限らずある特定の身体は観客のもつ「雛型」（舞踊でいう舞踊言語）をもって理解されるとした。先行する雛型は判断基準として機能し、これまでに出会ったことのない身体については雛型化の機能が発動する。石渕による雛型のもつ否定的な分別（これまでのどんな雛型からも逃れている身体を見出し認識可能にする）は目的的スポーツにおいても、美的スポーツにおいても機能している。（表 1-1 における〈言語性〉）

パフォーマンスにおける再現性（複製性）もまた言語性と深くかかわっている。一見舞踊は演劇のようにシナリオが存在し何度でも同じことができるかのようにイメージされるが、スポーツにおけるパフォーマンスや戦術がいくつもの決められたパターンの無数の組み合わせによって進んでいくのと同じように、舞踊もまた全く同じパフォーマンスは二度とできないのである。特に試合や演技を細分化すると、記録型の競技（水泳・ゴルフ・陸上）と採点競技、舞踊は動きの中の再現性を高く求められるスポーツであることがわかる。始まりから終わりまで、自らの想像できる最高のパフォーマンスを再現することで勝利に繋がるように進めていくのである。

対戦型のスポーツは相手次第であるのだから再現性が低いのかということ、必ずしもそうではない。今おかれている状況を判断しこれまでの経験と照らし合わせ戦術とパフォーマンスを選び実行する。その取捨選択の適時性と優劣の総合的な結果が勝敗である。高松（2004）はアメリカンフットボールのフェイントの例をパントマイムの再現性と同様であると述べている（p.27）。観客の視点に立って言えば、現在の状況を判断して過去のテンプレートやあらかじめ知っている戦術が刻々と選択され続けるスポーツ現象に評価を下し続けるという作業は、再現の連続体をみていると言えよう。スポーツや舞踊の再現性が孕む曖昧さとは動的現象の捉え難さによるものといえる。スポーツには往々にして（観客にとって）予期せぬことが起きる。さらに二度と同じ試合が行われず、対戦相手と対峙するまでは何がおこるか想定できないという点でも再現性の低い、一回性の製品であるかのように認識される。しかし、観客の視点に限って言えば、そこには今までの知識や経験によって構成されたテンプレートを裏切られる楽しさがあり、ドキドキハラハラするのは再現性への予測を可能にするからといえる。したがって、本研究においてはスポーツも舞踊も細切れの再現の連続であると捉えることとする（表 1-1 における〈再現性〉）。



以上を総合的に勘案すると、舞踊を美的スポーツのひとつとして取り上げることはさほど問題がないように思われる。観客による評価、目的と芸術的側面の関係、それを説明する言語性や再現性、観客の目に映る運動性、持ち合わせておきたい態度の観点では舞踊は採点競技と呼ばれるものとおおよそ同質であることがわかる。

ただ一点注意すべき舞踊の特異性は、勝敗（精密な得点化や記録）が無いことである。

前述した江刺ら（2008）においても、表現運動の中の事例として「バレエやさまざまな舞踊などの運動群」があげられている。スポーツが「競技」における勝敗を基本的形式とし、記録や技術の向上がその運動追求の中核となる一方で、表現運動に関しても同様に厳しいトレーニングと表現技術の追求がその価値観や技術観の中核にあるものの、みる対象としては「勝敗」にまつわる様々な評価について異質な運動文化であることは留意しておかなければならない。舞踊における勝敗や得点化は、コンクールといった限定された場においてのみ付け加えられるものであり常に存在しているわけではない。

これは本研究において「観戦」を用いることに対する違和感、「鑑賞」としての新たな見方を提示する動機と重なる。観戦は「戦（いくさ）」をみることである。どちらが勝ってどちらが負けるかという結果に向かって観客もまた選手の一員であるかのように勝利を期待する見方とすると、勝敗が無くては成立しないのである。一方「鑑賞」は「賞味」である。選手が行きつく結果までの道のりを共に理解し進んでゆく。一瞬一瞬の判断を理解し、ときに批判する。勝敗はあくまで結果の一部でしかない。（図 1-1）

「観戦」や「鑑賞」の意味は、辞書を引けば明示されており、研究においてさらに定義されることはほとんどないのではないだろうか。みているものの対象物（客体）によって使い分けることが自然であろう。しかし、本研究において「スポーツ鑑賞」を鍵概念としているため、「観戦」とは結果としての勝敗により注目したスポーツの見方であり、「鑑賞」とは結果までの過程や背景を理解しながら多面的な視点を持つスポーツの見方である、と操作的に定義しておきたい。結果までの経過をより深く知るためには準備段階が必要である。そこには理解や解釈のフェーズが存在し、おのずと観客による評価が生まれるのである。

今日では、個人端末等の普及によって結果（勝敗）等がすぐに分かってしまう。勝敗の面白さしか知らない、あるいは勝敗にしか興味の持てない観客は結果をチェックして任務完了（欲求解消）となる。彼/彼女らはファン<sup>注9)</sup>であるかもしれないがスポーツをみていないのではないだろうか。中村（1995）が指摘するように、今日のわれわれは「マスメデ

ィアによって勝敗の予想と結果を、スポーツをしたりみたりするときの興味や関心の、また目的や目標の中心にするように仕向けられているということであり、したがってその楽しみ方も勝敗中心主義に成らざるをえなくなっている」(pp.62-63) ことに気付かずにいるのではないだろうか。選手が目指す勝利に向かって、観客の視線までもが勝敗に強く引っ張られてしまうスポーツの見方を、スポーツの範疇にありながら基本的には勝敗のない舞踊を（一旦勝敗のことは忘れて）分析の対象とすることで新たなスポーツの見方が提案できると考えるのである。

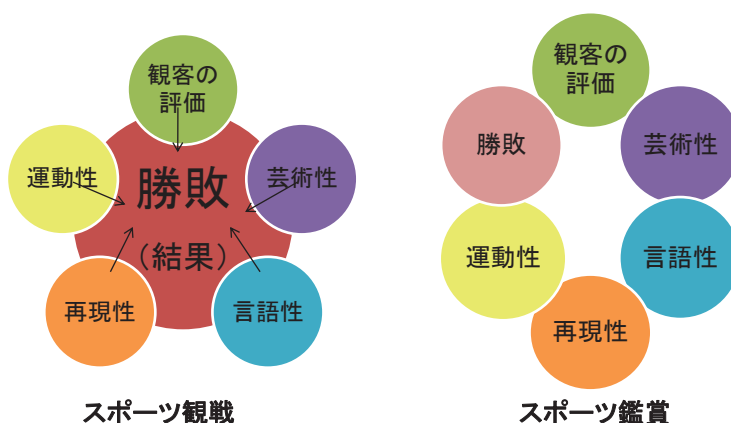


図 1-1 スポーツ観戦とスポーツ鑑賞の相違

最後に、スポーツの範疇で舞踊を扱い、さらにバレエを実証研究における題材とした点についても触れておく。浦谷（2014）は、目的的スポーツよりも美的スポーツの方がスポーツと芸術に深いかかわりを示していると述べ、重なりに位置すると考える新体操を取り上げた。一方で、樋口（1987）は「芸術的であるとしてもただちに芸術であるということとはできない」（p.108）とし、スポーツと美について考えるとき美的スポーツを真っ先に思い浮かべるとしながらもそれらを中心に検討しない理由について、スポーツを偏って考察することになるためと述べている。舞踊が美的スポーツの範疇に収められることは前述したとおりであり、勝敗の側面において偏りのある（特徴づけられる）スポーツであることは自覚しておくべきであろう。

また一口に舞踊といってもその種類（ジャンル）は多岐にわたる。これまで舞踊は、便宜的にジャンル別・年代順に分類されてきたが、この分類論では、みることに特化した本研究の対象として位置づけ、認識しようとする際には役に立たない。桜井ら（1998）は「徹底して『みる側』の立場にこだわって」（p.12）個々のダンスがどうみえるのかを基準に、具象／抽象、運動／身体の 2 軸によって構成されるマトリクスを用意した。これは、みる

対象として舞踊を捉えた本研究が参考としうる分類論（ダンス・マトリクス）である。観客は、その目の前の動きが「抽象」的なものか、なにか意味を担った「具象」的なものかをみている。具象／抽象の解釈は言語性と関連している。動きと言語との関係においてあまりにも抽象的な舞踊は言語化困難である。その点バレエは先に述べたように、テクニクに（国による発音の違いこそあれ）全世界共通の名称が付与されている<sup>注10</sup>。運動／身体の軸は、みる対象が身体か運動か、という軸であり、「運動性」と言い換えることもできる。つまり舞踊には踊り手の意図はどうあれ観客の目に映る身体はほとんど動かないということもおこる。バレエは運動性の高いジャンルであり、遊びと区分する肉体的鍛錬の点においても運動性を必要とするため、美的スポーツとしての特徴を有していると言えよう。この桜井ら（1998）による舞踊分類に照らし合わせれば、みることに限定した目的スポーツ・美的スポーツもマトリクスの範疇に収まる。運動性を伴う芸術は他にも存在しており、近接する芸術との線引きが必要である。たとえば、音楽の鑑賞は演奏家の演奏に運動性が存在しているものの、鑑賞対象（音）は認知対象（みているもの）と物理的に明確に分かれている。舞踊を含むスポーツの場合、鑑賞対象としての試合や演技と、認知対象としての選手・パフォーマーはほぼ同一である。この場合「身体」をみていると置き換えてもさほど矛盾が生じない。こうした特徴こそ、身体が常に前景化している運動の一分類（ここでのスポーツ）を他の芸術と差異化しうるものとする。 （表 1-1 における〈運動性〉）

表1-1 みる対象としての舞踊の位置づけ

		運動				美的スポーツ		身体芸術	
		目的のスポーツ		美的スポーツ		美的スポーツ		身体芸術	
ヘストとフーズによる分類		ある目的に向かってそのスポーツを実施する。多くは得点やゴールである。目的のスポーツには手段と目的の区分がある。		目的とそれを達成する方法が明瞭に区分されない		芸術と美的スポーツには、手段と目的の間で有効な区分が無い			
ヘストの提示したスポーツの事例		サッカー-陸上		新体操・フリスビー・ダンス		舞踊			
本研究において想定する種目		対戦		採点		舞踊			
観客の見方		サッカー 卓球	バスケットボール テニス	陸上 水泳	新体操 フリスビー 飛び込み	ダンス 競技ダンス	バレエ(上演芸術) エキシビジョン	バレエ(上演芸術) エキシビジョン	
観客への関与 評価の主体		○	○	○	○	○	◎	◎	
		美しさ・戦術の採用 観客		美しさ・戦術の採用 観客		美しさ・戦術の採用 観客		美しさ・戦術の採用 観客	
観客の評価		勝利が目的でありその過程は評価されない		目的への過程が評価される		目的への過程が評価される		評価が必須ではない	
結果		×	×	×	△	○	○	-	
勝敗への関与 勝敗を決める主体		主に得点による勝敗の決定 審判		主に記録の優勢による勝敗の決定 審判		点数や記録と、曖昧さが残る表現や演出による評価が組み合わさること で勝敗がきまる 審判		勝敗の理由に曖昧さが残る(審査員の評価がすべてではないという暗黙の了解) 審査員	
芸術性		×	×	○	○	○	◎	◎	
目的と芸術的側面の関係		目的(勝ち)に向かっての行動に芸術性は無い。動作そのものに美的側面がある		目的(勝ち)に向かっての行動に芸術性は無い。動作そのものに美的側面がある		目的に向かうための評価に芸術的側面が含まれている		勝敗の理由によって勝敗を大きく左右する 審査員	
観客の態度		把握の態度 形成させる態度(創造の態度)		把握の態度 形成させる態度(創造の態度)		把握の態度 形成させる態度(創造の態度)		把握の態度 形成させる態度(創造の態度)	
言語性		○	○	○	○	○	○	○	
動きを言葉にできる		○		○		○		○	
再現性		○	○	◎	◎	◎	◎	◎	
動きの中に再現性を求めるか 同じ試合や演技をみることで きる		○		◎		◎		◎	
運動性		目的に対して動きの演出は具現的である 運動性が高い		目的に対して動きの演出は具現的である 運動性が高い		具現的運動局面と抽象的表現が存在 運動性が高い		抽象度が高い 運動性が高い	

凡例：○高い、△に中間がある △:どちらとも言えない ×:低い、ほとんど関係がない、その逆である

### 第3項 スポーツ鑑賞の提案

「スポーツ鑑賞」という用語は、深澤（1986）、早川（1994）、海老原（2004）等によってこれまで幾度か提唱されている。しかし、「スポーツ観戦」という用語に比べて社会的に普及しているとは言えず、スポーツ科学領域において広く認知されているとは言い難い。早川や海老沢に続き、醍醐（2015a）も、スポーツ観戦の持つ背景や魅力を受け取る形態として「スポーツ鑑賞」という用語を使用した。そこでは「スポーツ観戦の『みる』行為そのものを指すのではなく、『みる』と同時にそこに存在する背景や物語性も含め『楽しむ』行為、『スポーツをみることによって、その戦いの様子だけでなく、魅力を味わい、理解する』行為である」と定義している。そして、本論文においては前述したように、「観戦」とは結果としての勝敗により注目したスポーツの見方であり、「鑑賞」とは結果までの過程や背景を理解しながら多面的な視点をもつスポーツの見方であると理解している。

さらにここでは、「スポーツ鑑賞」を本研究における操作的概念として検討したい。醍醐（2015a）がスポーツ鑑賞の定義において用いた「味わう」という語が持つ意味によって、鑑賞とは如何なる行為か、を次のように捉えることができる。

津上（2010）は感性的な性質を享受し深める行為を「あじわい」と名付けている。「味覚に関して『味わう』という一瞬で捉えられる『味』から出発しながらも意識的に深めることができるもの」（p.14）という含みのある表現を用いた。出発点となる感覚器官がある特定の身体部位や知覚であることを前提としながらも他の感覚器官に拡張的に適用し、主体の働き（主体）と対象（客体）の両方に跨る新たな行為を「あじわう」と再定義しているのである。スポーツをみることにおける視覚と鑑賞の関係は、味覚と味わいの関係に相当すると考えることができるだろう。スポーツ鑑賞をあじわいとして捉えることは、スポーツをみることを単なる視覚的経験として扱うのではなく、五感や感性への刺激として捉えることになる。あるいは、みるという経験がスポーツ鑑賞の過去の記憶や知識等にフィードバックされることでスポーツ鑑賞の奥深さを知る、といったことも着想されるだろう。ここでの奥深さとは、背景や物語性を楽しむこと、魅力を味わい、理解することである。それは、スポーツ・プロデュース論（宇土,1993）において言及されているスポーツの質、プレイヤーの質、観戦者の質、それらのすべてについて観客の目が肥えるということである。スポーツ経営主体にとっても観客がどのように楽しんだのかということを理解することができる。ここにスポーツ鑑賞を主要概念とする本研究のスポーツ経営学上の意義を見出すことができるが、とりわけスポーツ鑑賞能力を伸長させる（すなわち目を肥

やす) ことを通して、スポーツ文化的価値の拡大や創造をも射程に収めたい。

中村(1995)はスポーツをみることに對する「貧困な鑑賞能力」について述べている。ここで中村は、我が国のスポーツ報道が競技の予想や結果に偏っていること、スポーツ愛好家の中にはスポーツに関する知識を深めたいと思っている人がいることを根拠として、勝利中心主義の楽しみ方では楽しさの質が小さくならざるを得ず、「技術や競技の展開を分析的に、あるいは総合的に考察できない」(p.63)のであり、楽しさが感情や感覚に支配されているうちは貧困な鑑賞能力にとどまると指摘している。醍醐における「味わい」、中村の指摘する「理解」こそ、宇土のいう「観戦者の質」を規定する条件であろう。

以上のことを踏まえ、本研究では、(舞踊を含む)スポーツを観客に起こる視点や態度、能力の変化を伴いながら、結果のみならず、そこまでの過程や背景をも理解し、多面的に「みる」行為としてのスポーツ鑑賞概念を提案する。なお、スポーツ鑑賞行動の研究上の定義及び構造については、スポーツ鑑賞に関連する先行研究をふまえ詳細な後付けが必要であることから、このあとの第1章において詳述する。

### 第3節 目的及び研究意義

#### 第1項 目的

前節までの議論を通して、スポーツをみるという行為を研究対象とするとき、従前のスポーツ観戦概念の枠組みでは、スポーツの文化的価値の拡大・創造を十分に捉えるには至らないこと、そしてスポーツ鑑賞概念を導入することの必要性や意義について検討してきた。現在の視聴媒体の多様化、スポーツ観戦を取り巻くサービスの多様化を分析対象とせず、パフォーマンスやゲームをみている時間や空間だけでは説明ができない状況と、それに伴うスポーツ観戦研究の限界や課題を認識するに至った。これまでの研究では、本来、スポーツの文化的価値の拡大・創造にまで到達するような期待や意味を含んでいるであろう「スポーツをみる」という行為を十全に捉えきれていないと考えるのである(このことについての論証は次節に述べるものとする)。

スポーツは、人類が創造し、享受し、継承してきた文化である。スポーツ鑑賞を通して、われわれは、スポーツ文化を受動的に享受するだけでなく、創造し、継承してきたのではないだろうか。スポーツ鑑賞という行為に、文化創造・享受・継承の過程が内包されるとすれば、スポーツマネジメントはスポーツ鑑賞という文化的営みを生起させると捉え直されるだろう。そして、スポーツの文化的価値の拡大・創造を実現するために、スポー

ツ鑑賞に必要な能力を理解し、観客の成長を企図する必要がある。その先には、スポーツ鑑賞能力を育成することの意義が見出されると考える。

このような視座に立って、本研究はスポーツ鑑賞行動の構造を理解した上で、スポーツ鑑賞能力を具体的に明らかにするとともに、その効果的な教授方略を検討することを目的とした。

そのために、以下の3つを下位課題（リサーチクエッション）とする。

- 1)スポーツ鑑賞を規定し、スポーツ鑑賞行動の構造を提示すること。
- 2)スポーツ鑑賞行動の構造化を通じてスポーツ鑑賞能力の構成要素を明らかにすること。
- 3)異なる学習方法による観客の変化やスポーツ鑑賞能力の比較から、効果的な教授方略について考察すること。

## 第2項 研究意義

前節では、スポーツをみることの文化的側面・教育的側面において触れ、本研究の思考の立脚点について述べた。本項では、今後具体的に議論しようとするスポーツをみることの構造化や能力に着目し、把握、理解することにはどのような意義があり、これまでの研究の流れの中に、どのように特徴づけることができるのかについて言及しておきたい。

第一に、多様化するスポーツへの参与形態に言及することである。スポーツとの関わり方（参与形態）が多様化してきていることは、スポーツが日常における生活や生涯における価値と深く関わり始めたことを意味し、多様なスポーツの楽しみ方は、余暇生活の中におけるスポーツの位置づけの重要性を表している。具体的には、スポーツをすることだけでなく、観戦したり、視聴したり、読んだり、会話したり、分析したり、またスポーツ活動の運営に携わり支えるといった多様な行動が多くの人の中で複数みられるようになってきている。このような様々なスポーツライフスタイルとの関わりから生まれてくる多様な楽しさがスポーツの魅力として認識されるようになってきている。

しかし、スポーツ科学研究においてはそれらの参与形態は個々に取り上げられ、相互の関係性や影響について触れたものは少ない。日本のスポーツ事情を調査してきた笹川スポーツ財団は、『スポーツライフ白書』において、スポーツとの関わりを「する」「観る」「視る」「読む」「支える」「話す」という6つのカテゴリで捉えている。各参与形態について、具体的な実施状況と今後の希望について調査し、報告しているものの、参与形態間の関連性については言及していない。スポーツにおける「する」「みる」の両側面を扱った研究で

は、観戦者の属性として当該競技経験の有無を問うもの以外に、観戦経験と競技への関与度との関係を取り上げたもの（出口,2012）、観戦後の競技への興味・関心への関連性や会話について取り上げたもの（上原,2002）などがある。

従来の研究は、プログラム参加者や観戦者、ボランティア参加者といった集団を個別に対象としてきたが、個人の中ではこうした「する」「みる」「支える」が独立しているわけではない。なかでも中心的な参与形態と考えられる「する」「みる」については、「するスポーツ」が「みるスポーツ」（特にスタジアムなどでのスポーツ観戦）へとつながることは実証されているものの（詳細は第5節先行研究におけるスポーツ観戦動機についての研究にて扱っている）、その逆については先験的に述べられるに留まっていると考える。また「話す」「書く」「分析する」といった参与形態についてはほとんど触れられていない。本研究に含まれる、どのように見せるかといった、見せ方に関する科学的知見は、スポーツをみることに関わる経営体に、一時的なスポーツサービスに留まらず長期の、あるいは永続的なスポーツとの関わり方を視野に入れる際に有効な視座を提供するものと思われる。

第二に、そもそも娯楽と呼ばれるスポーツ観戦に教育的価値や観戦能力といった特殊な能力を求め、気晴らしや息抜き以上の効果（便益）を期待する必要があるのかということである。

スポーツ観戦を含む余暇研究では、90年代、「余暇」と書名のつく書籍の発行は2ケタを維持していたが、2000年以降激減し5冊以下になっている。瀬沼（2012）は『生涯学習の新動向と余暇論の系譜』という著書の中で、余暇というキーワードは入っていないがテーマとして観光、スポーツ、レクリエーション、ボランティアなどを使っている書籍は、2000年からの10年間を見ても例年20冊程度で安定していることを明らかにしている。この式から余暇研究の分野でもレジャーの対象、コンテンツごとに分類する流れとなったことで余暇として研究されず「観光」「スポーツ」「芸術」「旅行」などが主なテーマになっていったと考える。その背景には、Ragheb（1980）のレジャー活動の大項目分類や瀬沼の「娯楽欲求と業種業態の相関」などが根拠となっていたことも当然関係していると思われる。その一方で、レジャーの活動の分類の仕方はその切り口によって様々である。

つまりコンテンツによる分類ではなく「みるということに特化したレジャー活動」を対象とするのであれば、スポーツ鑑賞と芸術鑑賞は人間の身体を中心に生み出される事象（身体に依存したパフォーマンスと同義）をみて楽しむという点で極めて類似した認知的余暇活動であると言えよう。余暇文化と学習については有賀（2004）による「余暇に支えられ、



リードされる生涯学習」や、瀬沼・杉座（2003）による「学習・研究対象としての余暇」によって生涯学習としての価値（教育的価値）が述べられている。

しかし、余暇研究におけるコンテンツによる再分化のなかで「スポーツ観戦」はその特徴である熱狂・快樂・付加価値を追い求めすぎたのではないだろうか。スポーツ観戦が大衆文化へと発展する中で「よく負ける商品」（武藤,2015）や「ライブ感（新鮮味）」（小笠原,2008）、「予想不可能性」（松岡,2010）といった不確実な要素を補うための確実な経営努力が必要であった。このことに異論はなく、現在のスポーツをみることに関わる大小のイベントはこうした努力によって成り立っている。

こうした努力の一助となるのが観客への調査・研究である。観客を理解するということは彼/彼女らの属性や欲求、満足の度合いを知ることだけではない。歌舞伎や能楽において、舞台の作り手は古くから観客を意識してきた。歌舞伎の観客や批評家について上村（2003）は、「世界中のどこの国の人間も誰もそんなものを考えなかった昔から、日本人は『評判記』という鏡を考え出した。しかもそれは、様々な人間の評判を組み合わせた乱反射する鏡だった。この国はやはり『評判』という言葉のさきはう国なのであろうか」と述べた。歌舞伎において観客（観客の言葉や文章）は現象の鏡であること、鏡は乱反射すること（一枚一枚異なった方向性を持つこと）を前提としていることが伺える。スポーツも歌舞伎も究極の「ナマモノ」である。不確実性は所与であり、観客もまたそのことを了解している。歌舞伎の例は、観客のみたものを捉え、能力を知り、それを伸ばしていこうとする積極的な働きかけの姿勢であった。しかし、スポーツをみることは「商品であるスポーツ観戦」と「消費者である観客」が需要と供給、刺激と反応といった消費者心理の理論によって関係づけられ、その間にある不確実性を最小化させることに注力してきたのではないだろうか（刺激と反応が毎度違っているは理論として成り立つわけがない）。その証拠に観客に備わる享受能力がどのようなものなのかすら、未だ明らかにされていないのである。

本研究は上村のいう「鏡」をおおいに意識したものである。観客のみたものを捉えなおし、能力を知り、それをより成長させる策について、スポーツにおいても展開しようとするものである。

## 第4節 方法

### 第1項 研究枠組

本研究は、各下位課題に対応した3つの研究を段階的に進めていく。

第一段階の研究は、スポーツ鑑賞行動の構造的把握である。

第二段階の研究は、一定の鑑賞能力を保有している舞踊評論家の成長過程から、スポーツ鑑賞能力の構成要素を具体的に抽出しつつ、スポーツ鑑賞行動の構造について理解を深める。

第三段階の研究は、異なる3種類の実験授業（教授方略）の成果を比較することで、みる人にどのような変化（具体的には、態度・行動意図、スポーツ鑑賞能力）が生じるかについて分析を行う。

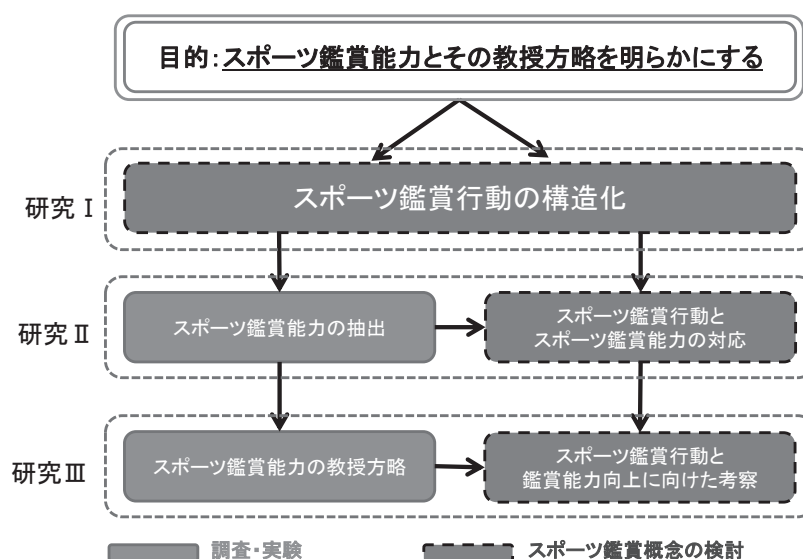


図 1-2 研究枠組

## 第 2 項 用語の定義

### 1) バレエ

本研究ではクラシックバレエを「バレエ」と表記している。クラシックバレエとは、バレエのジャンルの1つである。総合芸術と呼ばれ、「多くの独舞・群舞からなる無歌詞舞踊劇」と定義され、舞踊における中心的、根本的な領域と考えられている。16世紀から17世紀にかけてフランス宮廷で発達し、オペラ中にも採用されたものが、後に音楽伴奏・背景を伴う舞台舞踊として独立した。一旦衰退するが、ロシアで踊られ続け、19世紀後半、ロシアで現代につながるクラシックバレエが生まれた。技術が発達し、脚のテクニックを見せるために、水平方向に広がったクラシック・チュチュを着て踊るようになるなど、現代にも用いられている基本的な様式が整備されていく。

本研究においてクラシックバレエを採用した理由、及び作品や調査対象の選定理由等に

については第3章の方法と「注」において記載することとする。

## 2) 教授方略

本研究で使用する「教授方略」はモストンの教授ストラテジー論から引用したものであり、日本においてモストンの教授スタイルを検討した岡出（1994）、体育授業の構成と実施に対する基本的な考え方や設計方針とした友添（2009）、教師と学習者に対しどのように選び提示するかという教材観であると述べた岡澤（2002）に倣うものとする。教授目標を達成するために、どのような学習環境を整え、どのような働きかけにするかについての構成要素と手順の計画を指す。

## 3) 観客

スポーツをみるひとをあらわす言葉は観戦者、観衆、ファン、観客、鑑賞者というように研究対象となる種目や環境によってさまざまである。「観戦者（またはスペクテーター:spectator）とはプロスポーツやオリンピックのいった話題性のある者だけでなくあらゆる競技会を観戦する人」（齊藤,2002）や、「スポーツファンとスポーツスペクテーターの違いは、前者はスポーツそのもの、あるいは特定のチームまたは選手に興味や関心があり、それが高じて応援する側に回るのに対し、後者はいわば消費財としてのスポーツを好む人々」（三井・篠田,2004,p.78）であるといった定義も中には見受けられる。しかし、本研究においては舞踊を含む美的スポーツを主な対象として想定していること、DVD等の媒体を用いた視聴を含め目の前にスポーツ現象が存在している状態でのプレイヤーと一線を画して存在するみる主体を表すため「観客」という語を用いることとする。

なお、要約や引用箇所については本文のままに使用する。また、研究Ⅲでは、大学における複数の教授方略の効果を検証する実験授業を実施しているが、そこでの学習者は観客であるが、授業への「参加者」とした。

## 第3項 研究の限界

本研究がスポーツと人との関わり方（参与形態）の多様性から出発し、中でも「みる」ことに着目し、観客がスポーツ文化を担う構成員であるとともに、社会における学習者であることに依拠し論を進めていくことは第1節において述べたとおりである。

本論全体を進める上での方法論的限界や課題については、各研究（第1章から第3章）

の小括および結章に譲るとして、ここでは本研究が前提としている観客像（文化観）の限界、つまり本研究においては言及することのできない範囲を明確にしておく必要がある。

スポーツをみることが文化研究の対象となる際、スポーツ観戦の大衆化や複合体としての観客という考えに基づいており、観客がひとつの「全体性」を帯びており「複雑性」を内包している認識を反映しているという意味で非常に魅力的である。観客一人ひとりの生活や経験によって全体性を記述するための何らかの方法がなくてはならず、ここで「文化」という言葉は、ひとつの集合体としての大衆の生き方を記述するための概念として用いられる。ユネスコで文化政策に関わる委員たちの言葉を引用したトムリンソン(1997)は、「文化とは社会構造全体に浸透しており、その役目は非常に顕著で決定的なものなので、文化が生活そのものと混同されることも実際ありうる」(p.19)と述べた。これは、本研究における文化が大衆化や観客の生活、その集合体を言い表すかのように感じられることと類似している。

一方で、文化の日常的解釈は、たいていの人にとって「音楽・映画・文学・絵画」といった象徴的活動を指す(p.22)。この象徴的活動のひとつとしてスポーツをみることを位置づけることもまた「スポーツをみることの文化的側面」であるといえる。しかし、文化が本質的に象徴的システムであるとするこうした考えでは、ひとつひとつの活動や経験に意味を与え、その生活を理解することが、人々が物質的なニーズを満たすために行う経済的活動を含む生活の側面と区別される。内田(1999)は、スポーツへの大衆化にふたつの視点があることを指摘した。ひとつはスポーツへの欲望が経済的な需要の創出の機能形成をもっていたという視点である。もう一方は、単なる経済的機能ではなく社会形成に関わると捉える視点である。こうしたいくつかの文化の捉え方を概観すると、本研究には「象徴的」で「経済的」なコンテクストとしてスポーツを捉える視点が抜け落ちていることに気付く。

それに対し、観客一人ひとりの結びつきによって生活世界は築き上げられていると認識し、行為する主体としての関与者としての視点に立ってはじめて、スポーツ文化を担う構成員を研究対象とすることができるという考え方もある。

井上(1986)は象徴や経済策といった全体性を強調した文化を「システムとしての文化」、複雑性を内包し一人一人の集合（結合）体としての文化を「日常世界の文化」とした。本研究は後者の視点に立っている。スポーツをみるという文化的象徴を研究対象としているのではなく、限られた空間のなかで新たなスポーツの見方を提示すること、観客によって

文化的空間の地図が描かれるようなスポーツの見方を再編成，再構築する試みである。

文化という言葉の正確な意味をここで議論するには及ばないが，少なくともこうした区別によって本研究が捉えることのできない範囲が存在していることを自覚しておく必要がある。

## 第5節 先行研究の検討

### 第1項 本節のねらい

本研究は，スポーツ鑑賞概念を起点にしてスポーツをみる能力を研究対象とする。しかし現在，「スポーツ鑑賞」研究は萌芽をみたばかりであることから，従前のスポーツ観戦研究の動向に照らして本研究を一連のスポーツをみることに関わる研究のなかに位置付ける必要がある。本研究におけるスポーツ鑑賞行動の構造化は次章に譲るものとし，本節では，スポーツをみることに関わる先行研究を整理し，本研究の学問的な位置づけについて検討する。

### 第2項 スポーツをみることについての研究

#### 1) スポーツ観戦者研究

みるスポーツに関する研究群において，スポーツの観客を観戦者と呼び，理解しようとする研究は研究の生産量という点において中核を成している。本項では，スポーツ観戦者を認識対象とした研究潮流を，特にそれらの研究目的について整理し，スポーツ鑑賞研究としての本研究の位置づけと意義を明確にする。

斉藤(2014)の整理によれば，スポーツ観戦者や観戦行動を対象とした研究群は，下記のよう

1. 観戦者の属性や諸特性(デモグラフィック)を理解する研究(仲澤ら,2000;佐野,2006;永田ほか,2007;石田ほか,2007;元,2008,2014;永富ほか,2008;南,2011;井上・竹内,2012;井上ら,2014)
2. ロイヤリティやアイデンティティ,愛着等といった観戦対象との社会的関係や再購買に関する研究(藤本ほか,1996;小野里ほか,2004;河合・平田,2008;二宮,2011;鄭ほか,2012;井上,2012;出口,2013;出口・菊池,2014)
3. 観戦動機や観戦意図,態度,満足等の観戦に向かう社会心理的要因や意思決定過程に関する研究(池田,1984;藤善,1994;木佐貫・江刺,1996;藤本・原田,2011;Matsuoka

et.al,2003 ; 藤本,2006 ; 隅野・原田,2005 ; 齋藤,1991,2008 ; 高田ほか,2008 ; 石澤・永谷,2010 ; 松井・原田,2011 ; 松村・土肥,2011 ; 高橋ほか,2011 ; 井上・竹内,2013 ; 押見・原田,2013)

4. 観戦経験や観戦行動およびその経験価値をめぐる研究 (齋藤,1991 ; 隅野,2005 ; 佐野,2008 ; 隅野ら,2010 ; 押見・原田,2010 ; 齋藤ほか,2010,2011 ; 岩村,2013)
5. スポーツをみることの価値に関する研究 (齋藤,1999,2002,2004, 2009 ; 齋藤・小野里ほか,2004)

デモグラフィックに関わる研究は、観戦者が構成するマーケットを理解するための現状把握的な特徴を持ち、効果的なマーケティング戦略の立案につなげることが主たる目的であることから、「スポーツを観るという行為自体には関心がない」(齋藤,2014,p.118)とされる。その意味で観戦者を対象にしているものの、研究関心はみるスポーツのマーケティングであると言える。ロイヤリティやアイデンティティ、愛着等といった観戦対象との社会的関係や再購買に関する研究は、ブランディングや購入といった興行利益に関心を向けており、先述のデモグラフィック研究と同様に、研究関心はみるスポーツのマーケティングであるといえる。本研究はスポーツをみる主体を認識対象とし、みる主体の能力を研究対象にしており、これら2つの研究潮流とは研究対象が異なると言えるだろう。

一方、観戦動機や観戦意図、満足等の観戦に向かう社会心理的要因や意思決定過程に関する研究は、みる主体の心理や認知を研究対象にしているという点で本研究と近似している。また、この領域は、スポーツ観戦と観戦者を対象とした研究群において研究蓄積が最も多い。元(2008)はこれまでの観戦動機に関する海外文献をレビューし、観戦動機研究の発端が、スポーツ社会学においてスポーツ参加者と同様にスポーツ観戦者に関するいくつかの動機を提示したところにあり、これまでのスポーツ参加を説明する理論がスポーツ観戦動機にも適応できることを指摘した。また、その後のスポーツ参加動機研究(Wann,1995 ; Sloan,1989)を基盤にしてスポーツ観戦者の動機を測定する尺度の開発が行われてきたことを明らかにした。

また、佐藤・片山(2007)は、時間軸に基づく観戦者の行動プロセスに沿って、スタジアム観戦の意思決定に対する影響要因、スタジアム観戦時の満足とその規定要因、将来の観戦意向とその影響要因に焦点を当て直して先行研究を体系化した。スタジアム観戦の意思決定に対する影響要因に関する研究は、観戦動機測定尺度の開発に重点が置かれているものの、観戦者の多様性を理解するところまでは到達できておらず、観戦動機が生じるメ

カニズムの理解が必要であると指摘した。観戦満足に関する研究は Leeuwen et al. (2002) が提案した SSSM (Sport Spectator Satisfaction Model) が有力なモデルの候補であることが確認されたものの、経験的な検証をしておらず概念モデルの域を出ていないと批判した。そして将来的な観戦行動意図に関する研究は、行動意図と実際の行動との関連性や、行動意図に対するゲームの勝敗の影響の大きさについて研究による結果が異なっていることを明らかにした。佐藤・片山 (2007) によるレビューは、これまでのスポーツ観戦者行動研究が、スポーツ観戦のエンターテインメント的性格を強く反映していることと、観戦者の心理や認知の多様性を包含して説明しうるだけのモデルが提示できていないことを示している。本研究では、次章においてスポーツ観戦とスポーツ鑑賞との概念的関係性について議論した上で、スポーツ鑑賞行動を構築化しようとしている。その展開を先取りすれば、みる主体の心理や認知が形成されるプロセスを構造的に理解しようとしているという意味で、観戦者の社会心理的な側面に焦点化した研究潮流に対して、新たな概念モデルを提供することができると考えている。

観戦経験や観戦行動およびその経験価値をめぐる研究は、「具体的に何を観て、どのような価値が生じたのか」(齊藤,2014,p.118) という問題にアプローチする領域である。これらの研究の多くは、人間モデルとして「消費者」を認識基盤としており、「最終的に代金を払って快楽を得るために商品を購入させるための行動モデル」(齊藤,2014,p.118) を提供している。それに対して、斎藤 (1991) は、観戦行動に関する研究を「文化的価値の享受の仕方の違い」から、鑑賞行動、応援行動、学習行動、賭けの 4 タイプに分類することで、消費者モデルから生活者モデルへの拡張を企図しており、本研究の観客像と近似的であるが、観戦行動研究の潮流においてこのような捉え方はいまだ一般的ではない。齊藤によるスポーツをみることに關する一連の研究群は、スポーツをみることを通して文化を享受・創造する生活者モデルを基盤にしようとしており、本研究の認識基盤になりうるものである。しかしスポーツ鑑賞行動に内包させようとしている観客の認知や態度、行動と、これまでのスポーツ観戦研究によって位置づけられているものとの関係についてはさらに整理が必要だろう。このことについては、次節での議論に譲る。

スポーツをみることの価値に関する研究は、宇土によるスポーツ・プロデュース論を源流とし、主に齊藤によって展開されてきたものである (齊藤,1999,2002,2004,2009)。齊藤 (1999) はスペクテイターにとってのみるスポーツの中核的便益を構造化したが、これは消費者モデルを基盤としたスポーツイベントのマーケティングを志向した研究だった。し

かし 2002 年の研究以降の齊藤による研究は、観戦者に内在する観戦能力、享受能力を認識し、観戦者間の共鳴にまで視野を拡げ、プレイヤーやスポーツの固有価値をも射程に収めたみるスポーツの有効価値論を展開している。

齊藤 (2009) は、みるスポーツをスポーツ現象=プレイヤーの有効価値 (第一段階)、観戦者の観戦行動=観戦者の有効価値 (第二段階)、競技場の共鳴価値 (第三段階) の 3 つのレベルに分けてそれぞれを定式で表した。齊藤によるみるスポーツの有効価値の定式化、さらに観戦者を認識対象とした研究潮流の重要性は、みるスポーツの有効価値がみる主体のスポーツ享受能力に依存するということを主張した点である。そして、みるスポーツのマネジメントが、みるスポーツの文化的発展へ向かう必要がある、「人々が有効価値を高めることで豊かさが実感できる」(齊藤,2009,p.9) ようなものであるべきと主張したところに齊藤による研究の固有性がある。齊藤による研究の認識基盤は、本研究においても継承するものである。

齊藤によるレビューをさらに体系化すれば、デモグラフィック研究や観戦対象との社会的関係に関する研究、社会心理的要因や意思決定に関わる研究、観戦行動をめぐる研究は、スポーツ観戦行動とそれ以前の認知をレジャー消費的行動・認知と捉えて理解しようとするものであり、「みるスポーツ消費者研究」と一括りにできるだろう。この研究群に含まれる各研究領域は、認識対象の差異こそあるものの、いずれにおいてもスポーツ観戦者の特性を理解し、それぞれの観戦者の特性に合ったマーケティング戦略を行う (原田,2002) ために行われる研究である。出口 (2012) の言葉を借りれば「『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」研究である。

一方、観戦行動の有効価値論に関する研究は、みるスポーツの文化価値の拡大を視野に入れた観戦者の文化創造者としての位置づけが特徴的であり、「みるスポーツ文化創造者研究」と言うことができよう。しかし、当該研究の当事者である齊藤自身が指摘するように「何を観て、何に感動し、生活の意味は何か」ということについて詳述できていないという意味で、観戦者が備えている文化創造力としての観戦能力と創造される文化的な有効価値はいまだ明らかではない。

すなわち、スポーツ観戦者を対象としたこれまでの研究は、みるスポーツ消費者研究とみるスポーツ文化創造者研究の潮流があると言える。そして、スポーツ鑑賞行動を認識対象にしようとしている本研究は、後者の研究潮流に位置付きつつ、特に、スポーツをみるという享受過程における認知、態度あるいは能力に着目しているという意味で、観戦者の



社会心理的要因や意思決定に関わる研究を拡張するものにもなると考えている。

## 2) スポーツマーケティング研究

日本におけるスポーツマーケティング論は、原田（2008）によって体系化されている。そこでは、「スポーツ消費者」を基本的な人間モデルとして採用し、感動経験の創造を主目的とし、それを「スポーツの美しさやそれに誘発される感動の再生産」（原田,2008,p.5）に関わる営みとして定義づけている。

スポーツマーケティング論における概念装置としてのスポーツ消費者は、「何らかの便益（ベネフィット）を得ることを目的としてスポーツに参加する、またはスポーツを観戦するために、時間、金、個人的エネルギーを投資する人びと」（松岡,2008,p.68）と定義される。ここでいう観戦型スポーツサービスを消費するスポーツ観戦者の便益は、松岡ほか（2002）によって整理されたスポーツ観戦動機構成 10 因子（達成、美的、ドラマ、逃避、知識、スキル、交流、所属、家族、エンターテインメント）として説明される。また、スポーツ marketer にとっての関心事は、「人々がスポーツにどのように関わり、どの程度傾倒していくのか」（松岡,2008,p.71）というスポーツへの社会化であり、スポーツ消費者のスポーツへの社会化は、「個人的および環境的要因の影響を受けながら、情動的関与（スポーツに対する態度、感覚、感情）、認知的関与（スポーツについての情報や知識の習得）、そして行動的関与を強めていく」（松岡,2008,p.71）ものと認識される。そして、消費前と消費後のサービス評価の差分をもって最終的な満足／不満足が生じ、その結果から次なる情報探索へと展開すると説明される（松岡,2008,pp.75-80）。

たしかに、スポーツをみることは、情動的・認知的・行動的関与であり、みる対象への社会化と言える。しかし、スポーツ消費行動としてそれを捉えたとき、スポーツをみる主体の関与性を決定づける認識枠組みや能力のあり様や変容などが捉えられなくなる。松岡が示した Blackwell ほか（2001）の消費者の購買意思決定過程では、消費者は情報を探索・受容・記憶するという限定的な受容体として認識されている。また、消費者による購買前の代案評価や消費後の評価がどのような認識枠組みや評価能力に基づくのか、評価の枠組みや能力はどのように変容するのか、といったことについて論じられていない。ここに、スポーツ消費者という人間モデルの限界が指摘できるだろう。

本研究では、みる対象としてのスポーツを主体的・能動的に認識・評価し、「文化価値享受と創造」（齊藤,2014,p.118）に到達する主体としてみる人を捉えたい。

### 3) スポーツメディア研究

みるスポーツに関わる研究は、前項のスポーツをみる主体の研究やスポーツをみせる主体の研究の一方で、スポーツをメディアを通してみせる主体の研究も展開されている。それがスポーツメディア研究である。以下では、みせる主体からみる主体へとスポーツを媒介するスポーツメディア論と、それを受け取るみる主体に内在しうるメディアリテラシーとしてのみるスポーツのリテラシーに関わる論説をレビューする。

#### (1) スポーツメディア論

メディアとスポーツイベントの関係は新聞社の販売促進活動の一環として始まり、メディアの主役は新聞からラジオの時期を経てテレビの時代に移っていった。それに伴い過去のスポーツ現象を切り取るのではなく中継やありのままに伝え理解させるための技術が開発されてゆく。つまり、メディアの伝える内容は①過去のスポーツ現象の切り取りと②直接スポーツ観戦の代用としてのメディアに大別される。

過去のスポーツ現象の切り取りには、試合や演技自体の再現と、スポーツ現象にまつわる物語、そこに示される価値についての研究であり、「物語性（ストーリー性）」について（深澤,2010：阿倍,2006）、「価値（テーマ性・象徴・イデオロギー）」について（亀山,1990：阿倍,2008,梅津,2012）の論考は同じ文脈で語られてきた。

こうしたテーマの中で必ず指摘されるのがメディアの持つ負の側面である。価値の押しつけや偏りは「送り手の考えを押し付けることにもなる」（深澤, p.164）、「昨今のスポーツ中継はエンターテイメントとしての要素が色濃く出すぎている」（深澤,p.163）と述べメディアを通してのスポーツ観戦は本質を屈曲させることすら可能であることが懸念される。さらに、阿倍（2006）は物語のわかりやすさとスポーツ振興との結びつきを不安視する。わかりやすく物語化することは必ずしも望ましい観客への発展を見据えてはいないのではないかとの指摘である。情報が送り手から受け手に一方的に伝達されることが前提となっており、受け手側での情報の拒絶や多様な解釈が無視されている（高橋,2011,p.42）との指摘も存在する。

このような指摘の中で生まれたのがメディアそのものを研究（橋本,1986,1988：梅津,2012）するのではなく、受け手との関係やコミュニケーションの側面に注目した領域である。荒川（2008）はアテネオリンピックが開催された2004年のテレビ番組を調査しメディアメッセージとその受け手とのかかわり方に焦点を当てており、隅野（2010）は視聴者の会話を分析している。

メディアそのものを分析していた梅津の研究においても、送り手と受け手の二項対立で固定的に捉えることに限界が生じ、一方向からではなく視聴者の参加、ツイッター、選手の海外ブログ、各民放テレビ局からの視聴者への応援メッセージなどによって、送り手と受け手の境目があいまいになりメディアスポーツの在り方が変容してきていることを指摘しており、今後のメディア研究においてはメディアと受け手の関係に着目されていくものと思われる。

実際に、早川（1998）は今後、多チャンネル化が進み、視聴者とメディアの双方向交信機能が有効になってくれば視聴者のチェック機能は大いに発揮されることになる」と述べている。これまでは「見ない」という視聴率や契約数の低下によってのみ示されていた受け手の態度である。だが、この議論は「見る側の批評能力が高まっていることを前提とする。」（p.33）と述べ、批評能力を身に付けた「みる」側の意向が反映されることを期待している。

これまでのスポーツメディア論の潮流は、メディアを通してスポーツをみる際に、みる側（受け手）がメディアによって構成されたメッセージを一方的に受け取ることのリスクを指摘してきた。しかし、それらの研究は受け手のメッセージを独自に解釈し判断する主体的な態度や能力を捨象してきた、あるいは低位であると前提してきたのではないだろうか。スポーツをみる人はスポーツメディアが構成したスポーツの文化的価値を一方的に受容するだけでなく、再構成しているかもしれない。本研究では、主体的なスポーツ鑑賞者の存在を仮定しており、梅津によるメディア自体の変化、早川によるスポーツ文化の改変を担う受け手の存在への注目は示唆に富むものであろう。

## (2) スポーツをみる上でのリテラシー

テレビの技術が向上しメディアを通してスポーツをみることに一定の成熟期を迎えた時代に問われ始めたのが「作り手であるテレビマンの放送責任であった」と坂田（2015, p.129）は述べている。同時に作り手・送り手だけでなく受け手側もまたメディアを疑い、学ばなければならない時期に差し掛かっている。こうしたなかメディアリテラシーの一端としてスポーツについてのリテラシーが新たな研究テーマとして注目されている。

大辞林第三版において、「リテラシー」とは「読み書き能力。また、ある分野に関する知識やそれを活用する能力」とされている。表現された事象を理解、分析し、さらには表現できる能力である。話し言葉は（一般的には）特別な教育を受けることなく日常生活や家庭との関わりの中で身についていく。しかし、書き言葉や識字は基礎的な教育を受けな

れば体得し得ない言語である。つまり、スポーツリテラシー（ここではスポーツをみることに限って）の必要性についての議論は、スポーツをみることに教育が必要であり、観客を変えていく視点において本研究と多くの共通点を有しているといえよう。

阿部（2006）は、消費されるスポーツの源流はアメリカの大衆社会化にあるとし、「（アメリカにおいて）資本主義が台頭していく中でスポーツは、読書や芸術などどのような知的なリテラシーを要することなく、だれもが気楽に見て楽しむ、すなわち消費される対象となっていった」と述べており、スポーツと芸術をみる行為の差異が「知的なリテラシー」であるとしている。そして、スポーツが消費される対象となると「スポーツが本来持っているアマチュアリズムという名の『純粋性』とスポーツの『消費化』とのせめぎあいのある種の違和感が生じる」と消費化・興行化によって薄められていく側面にも言及している。スポーツ観戦がアマチュアリズム性に代表されるような理念や、「教養と資産を背景に生じたジェントルマンの余暇」（多木,1995）であったうちはスポーツと芸術をみることの重なりが現代よりも大きかったはずである。阿部（2006）はさらに、近代イギリスは「『スポーツを観戦すること』イコール『スポーツを高貴に楽しむ』というスポーツが発祥した時代」であったとし、それこそ J リーグが日本のプロ野球文化と対照的に、戦略的に、目指した「本来のスポーツのあり方」であるとも述べている。そして、現在その理想が徐々に薄まっていると付け加えている。

佐野（2015）は日本のスポーツ報道のありようについてジャーナリズムの特性を述べた上でスポーツ報道には「娯楽性」が加わるとしている。そしてその娯楽性をより追求したのが民放テレビ局のスポーツ番組であり、スポーツ新聞である。メディアを疑う必要性を改めて述べている。坂田（2015）は送り手側の放送責任について自身の経験を振り返りかえりメディアと受け手の責任の視点からリテラシーを語っている。

スポーツリテラシーについての論考はそれほど多くないものの、本研究との共通点の多さからここにレビューの場を設けた。その結果、スポーツメディアの指摘を受けて必要となった領域であることがわかる。佐野や坂田らは、メディアに携わるものとして自戒をこめて日本の未成熟さを分析しており、研究概念・研究領域としては未だ曖昧な点を残している（例えばスポーツリテラシーとスポーツジャーナリズムとを混同しているようにも思われる箇所がみうけられる）。

#### 4) スポーツ・プロデュース論の展開

宇土（1993b）によって提起されたスポーツ・プロデュースやスポーツ・プロダクトの概念は、スポーツ・マネジメント研究としてスポーツをみることを認識対象とする本研究において依拠すべきものであり、本節での議論の結論を先取りすれば、みる対象としてのスポーツやみる主体の認識基盤を提供してくれるものである。

宇土（1991,1992a, 1992b,1993a,1993b,1994）は、『行う』にせよ、『見る』にせよ、スポーツの楽しみは、スポーツそれ事態のもたらす楽しさを produce することによって得られる性質のものでなければならないのではないか」（宇土,1993,p.1）という問題意識に基づいて、スポーツ・プロデュースの概念化を進めた結果、スポーツ・プロデュースを「スポーツ活動の質を高めるために（目的）、スポーツの特性やプレーヤー・観戦者の特性を生かし、スポーツルール等のスポーツを構成する要素を調整・創造する活動やその過程」（宇土,1993,p.2）と定義した。スポーツをみることについて宇土は、Jリーグが提供するサッカーのゲームの場面が、その競技行動の激しさや技術の高度さ、状況変化の豊富さ等からスポーツ・プロダクトの高価な一例とし、「売れる商品としての開発」に成功したと述べた。しかし、宇土のスポーツ・プロデュースないしスポーツ・プロダクト概念の提起の背後にある問題意識は、「一定のルールや運営方法で営まれるならば、特別の手を加えなくてもごく自然の成り行きで成立し、結果として高質のものもうまれていることがあろう。一中略一しかもそれで良しとしてなんら疑わないという実態」（宇土,1993,p.3）が当時のスポーツ経営事象に散見されており、本来は、スポーツの特性が当該種目の基本的な課題の考え方と構造のおさえ方によって表出すること、その特性の表出がプレイヤーの競技力とルールとの相互関係によること、さらに、「良い悪い・高い低い・好き嫌いなど、観戦者側から主観的に示される認知や価値判断を伴う側面をつねに含んでいる」（宇土,1993,p.4）ことを考慮に入れなければならない、というところにあった。

すなわち、宇土によるスポーツ・プロデュース論を競争的スポーツの観戦に適用すれば、プロダクトの中核は当該種目の特性である勝敗現象が位置づく。それを競技プログラムとその運営によって成立するゲームが取り巻き、その周縁には、施設や設備の快適性や観客へのサービスが付帯しているということになる。そして、それぞれの価値は、スペクテイター（観客）の主観によって決定づけられる、と認識される。（図 1-3 参照）

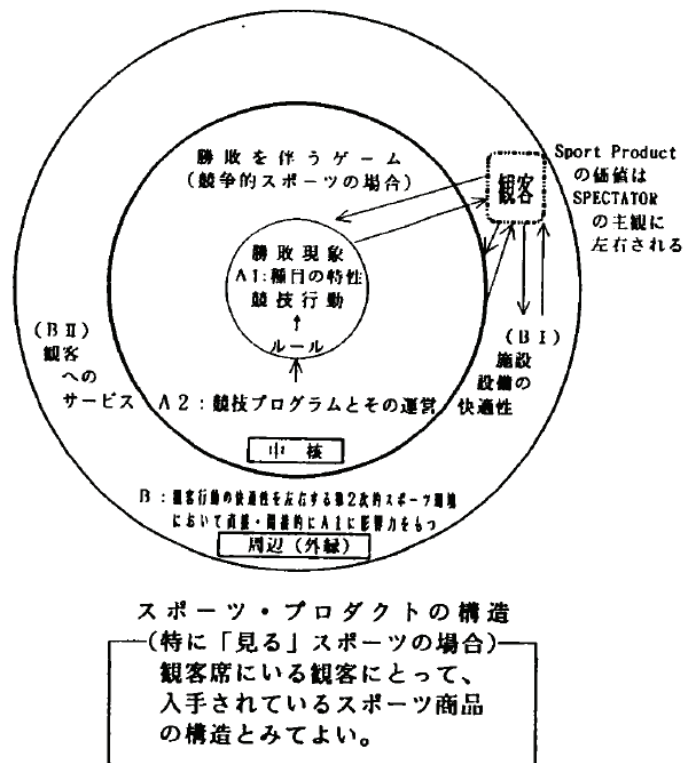


図 1-3 宇土(1993)によるスポーツ・プロダクトの構造

宇土によるスポーツ・プロデュース論を引き継ぎ、検討・発展させたのが齊藤(1998,1999,2004)による一連の研究である。齊藤(2004)は、宇土の言うところのプロデュース目的としての高質なプロダクトについて、『スポーツ活動』はスポーツ行為者の表象行動であり、『プロダクト』は産出された客体であり、『スポーツのよろこびや楽しみ』は主観意識であることから、質の高いスポーツ活動や質の高いスポーツのよろこびや楽しみとは何か、を考えなければならないと指摘した。

また、プロデュース主体について、近年のスポーツイベントがスポーツ組織を含む様々な企業体から巨額投資され、各サービス要素が高度化、専門化、分業化し、これらが興行主によって一つにパッケージされ、さらには複数の顧客とのビジネス関係が成立しているという現状を踏まえるとプロデュース主体が誰なのかということが不明確になっていると指摘している。また、観戦者が自身の教養やスポーツ文化発展のためにプロダクトに対してプロデュース作用を及ぼす契機がある可能性を踏まえれば、いよいよプロデュース主体は複数かつ多様にありうるのである。

プロダクトについては、みるスポーツにおいて中核のプロダクトは競技者が創り出すも

ので、周辺は競技団体がコントロールし、イベント興行主が生産するものであり、同心円上に示されているにも関わらず生産主体が異なるという課題を指摘した。加えて、プロダクトにおける観戦者や競技者とスポーツとの関わりの契機を考える必要があると指摘しており、やはりここでもプロダクトの価値創造の構造が明示されなくてはならないという課題が明らかにされた。

また、この課題は、プロダクトの質・価値（品質）の間われ方としても着目されるところである。齊藤は、宇土が、大相撲における評論家の言葉を引用して彼らの言うところの「いい試合」を質の高い試合としたことについて、「これは競技者が得た主観的有用性のことではなく、第三者的評価者の立場からみて眼前に広がる光景が鑑賞の対象として客観視され、その<品質>が高いという評価的表現を用いた」（齊藤,2004,pp.25-26）と推察し、観戦対象としての競技行動を第三者（観戦者）から現象として評価・鑑賞する場合においてプロダクトの<質><価値>と表現する方が相応しいと述べた。

観戦者が評価・鑑賞する<質><価値>は、宇土や齊藤によれば「特性に触れる質の高い試合」（齊藤,2004,p.28）に内在し、「スポーツという文化領域において抽象化された本質的特性と人間の関わり」（齊藤,2004,p.28）がプロデュースの目指すべきところになるわけだが、「観戦者がただ何気なく観戦するだけでは、受動的な行為に留まり主体的なく価値>の形成に至らなくなる」（齊藤,2004,p.29）という問題が残存する。齊藤は観戦者が「スポーツ教養を用いた観戦による<価値>」（齊藤,2004,p.29）が鍵になると述べているものの、スポーツ教養の内容までは明らかにしていない。

小宮山（2001）は、観戦者とみるスポーツを結びつけるのがスポーツ経営であると述べている。現代では「スポーツイベントに観戦者を結びつけるだけでなく、そこから進んであらたにプロダクトとしてのスポーツの質、観戦者の質を問題にしていく時期に差し掛かっている」と指摘しており、ここでの「スポーツの質」は、宇土や齊藤によって提起された評価・鑑賞されるスポーツ・プロダクトの質・価値と同義であり、「観戦者の質」は齊藤によるスポーツ教養を用いた主体的な価値形成に至る観戦に他ならないだろう。

スポーツをみることの質的深化はある正しい見方を示しそこへ向かって効率的に導こうとするものではない。むしろ、人それぞれの見方があることを前提にしている。

スポーツ・プロデュース論は、プロデュースの目的であるスポーツ・プロダクトの高質化や価値の向上の一端に、スポーツをみる主体の主観的評価・鑑賞が介在しており、みる主体がプロデュース主体にもなりうると論じてきた。齊藤は、みる主体の主体的価値形成

が重要であり、その後、スポーツ文化価値創造を担う観戦者の観戦行動と観戦能力の捉え直しに到達している（齊藤,2013）。本研究は、齊藤（2013）が観戦行動の概念モデルに投入した観戦能力について文化価値創造を視野に入れてその構成要素について理解しようとしているという意味で、スポーツ・プロデュース論において観戦者の価値創造主体としての能力に着目した研究として位置づけられる。

## 5) スポーツ鑑賞論の多様性

### (1) スポーツをみることに関する研究の広範性

「スポーツをみること」は、これまで様々な視角から捉えられてきた。

スポーツ文化論からの視角、スポーツに対してみるという行為をなす身体の視角、みる人の前で繰り広げられるスポーツと運動実践者、そしてみる人とその行為によって構成される空間論からの視角など、スポーツをみることは広範かつ多様に論じられてきた。昨今活発に展開されており研究蓄積が著しいスポーツ観戦者研究は、「スポーツをみること」に関わる広範な言説空間の中においては、部分領域と言える。

佐伯（1999）は文化論としてスポーツ観戦を捉えたひとりである。佐伯は、スポーツ観戦が政治や経済、教育等の深層を秩序付け、人種や民族、国民性や文化、階級等の社会的現実の多様性が表現される社会文化的現象と位置づけて検討している。この視点は、スポーツ観戦が、結末がすでに決定されていたり、対象が作品として既存する観劇や観覧、観賞や観照とは異なり、観戦者が「ゲームやパフォーマンスの結果の未確定性に関与し、自らそれを創造しようとする」（佐伯,1999,p.269）という意味で自発的で主体的なスポーツ状況への参加行為として捉えられる。そして、この視角からは、観戦文化とはスポーツを観戦したり、観賞したりする行動を導き、それを制御し、当該社会の社会構成の原理や人々の欲望と深く関連しているものと捉え直される。

山本（2010）は、「多数の人々が、競技場に足を運び、各種メディアで情報を摂取し、一喜一憂しながら日常の話題にする」（p.192）スポーツファンの振る舞いを「風俗」として捉えようとした。この立脚点において山本は、戸坂（1977）の大衆と文化についての批評を取り上げている。（スポーツ観戦のような）暇つぶしや退屈しのぎ、慰安と休息といった娯楽の消極的規定が支配者側の受動的な大衆像につながるとの文化批判（p.458）に対し、スポーツ観戦は社会の支配者層にも見通せないほどの多数性と風俗のごとく日常生活に浸潤し、新たな文化形象として大衆の間に根を張っていると指摘した。この山本のスポーツ



観戦文化論は、民衆によるスポーツ文化の創造を見通しているという意味において、佐伯の言うところの自発的・主体的にスポーツ状況に参加する観戦者を認識していると言ってよいだろう。

佐藤（1999；2011）や加藤（2010）、重松（2009）は、スポーツをみることに介在する身体性について論じている。

佐藤（2011）では、観戦者の空間の読み取り方は研究者によってそれぞれ違いが見られるが、すべて物理的空間とそこに存在する観戦者の経験とが結びつけられて概念化され説明されていることに注目すべきであろうと指摘している。つまり、先の佐伯と同様に、観戦者は傍観者であることを許されず、ゲームとパフォーマンスに参加し、プレイヤーと共存し、自らを観戦者共同体の一員として、観戦の時空間を創出していると認識している。

また、加藤（2010）は、スポーツをみることにすることから分離したことによって生じたスポーツをみる人の独立性と評価者性を、次のような表現で論じた。

「ある時の『ピッチ』の外はまた別の時の『ピッチ』の外でもあり、複数の『ピッチ』への視線は記憶の重なりという形で交錯する。こうして『見る者』は、それぞれのゲームを結びつけ、秩序立ててゆくことになる。つまり『見る』ことを重ねることは、常にもどのような『する』を凝視していくのか秩序立てることにほかならない。そしてさらに『見る』ことは、個々人の間で『視線』を交換してゆくことになる。それによって『見る者』の間でも凝視の規準が生成されてゆくのである。それは同時に『見るべきものはどのようなものか』というゲームの価値（ジャッジ）を決定していく場が出来上がってゆくことも意味している」（加藤,2010,pp.42-43）

この加藤の論説は、佐藤の観戦者共同体による観戦時空間の創出の認識を軌を一にしていると言えるだろう。彼らにとって、スポーツをみることは、スポーツを「みるべき視点」から眼差し、評価することなのだ。さらに、加藤の言葉を借りれば、スポーツ空間の内と外が明確に仕切られ、入場料を徴収することによって「見る者」の中に「観客」が生まれる。特別な「まなざし」をもつ権利として「観客」の地位が制限され位置づく。スポーツをみる眼差しと評価は、みる人の主体性・創造性の発揮であると同時に、観戦空間の有り様によって影響を受けるものであると認識できる。

また重松（2009）は、ウィトゲンシュタインの「『見る』ということ」を、単なる物理学的、もしくは生理学的な現象としてではなく、知識や理解などに関わり、『見て取る』といったことも含んで理解される」（重松,2009,p.31）というアスペクトに関する議論に依拠して、

スポーツをみることは、単に運動を運動して見ているものの、そこには「知覚の文脈負荷性」(重松,2009,p.37)と美しい運動をみるのに必要なだけのことを熟知していること(「熟知性」(重松,2009,p.39))が介在しており、見ているものを他者に直示できないという意味で、素人がみるスポーツも専門家がみるスポーツも両方があり得るのであり、スポーツ観戦の文脈と知識や経験によって見方が異なるに過ぎないことを指摘している。

スポーツをみることの身体性の論考は、見る者の眼差しと評価、知覚の文脈依存性という観点でスポーツをみる空間論と関連している。

野村(2008)はヴィジュアルカルチャーに関する研究の代表的なアプローチのひとつは特権化された主観=主体の脱中心化を行うことであると述べ、「みるということ」はかつてジョン・ラスキンが概念化したような無色透明で客観中立的な『無垢の眼(イノセントアイ)』に基づくのではなく、既に社会的、文化的に指定されて世界を分節化しており、近くは社会的に構成化されていると指摘した。

橋本(2010)は、スポーツをみることと観戦空間との関連性について、観戦空間が内包するイデオロギー性、物語性、領域性と場所性、美的価値に着目している。

観戦空間には、代表選手・チームが登場するスタジアムにおいて高揚するナショナリズムやスポーツにおける男性の支配が内在しており、見る者にそれらを伝える。また、スタジアムと周辺環境には歴史的・経済的脈絡があり、「見る人が現前の観戦空間での出来事を理解する時、それぞれの経歴や野心や記憶を基に、それぞれが物語の著者になる」(橋本,2010,p.7)。観戦空間という分節化された領域性はファンやサポーターという「引きこもる個人」(橋本,2010,p.8)を生み出し、稀に排他的自己中心主義を生成する。また、観戦空間は見る人の美的体験・美的価値の根源的享受の場と捉えられる。それらは他領域の芸術評価と同様に、それぞれの時代や社会の価値観や感性によって評価は異なるものの、スポーツ運動の美や試合の劇的特質といった形式的特徴から生命力の表出や人格の発露を読み取る建築空間として、「心に投影され、認識され、解釈されるもの」(橋本,2010,p.10)として見る人の心の奥底に特定のイメージを映し出すものである。

スポーツをみることに関わる諸論は、スポーツ文化創造主体としてのみる人、身体論的に表現すれば「眼差す人」を認識することを基盤に、スポーツをみることで、スポーツ状況の文脈や、身体運動やスポーツをみる熟知性、観戦空間に内在する諸特性に依存していることを論じてきた。

こうした広範なスポーツをみることに関する論考において、「スポーツ観戦」という語で

は表現できない、みる人の身体性や文化創造性としての主体性、あるいは諸特性への依存性を含み込む語として「スポーツ鑑賞」が提出されたことは理解できることである。しかし、論考が広範に及ぶことから、「スポーツ鑑賞」という語の多義性を生じさせている。

## (2) スポーツ鑑賞概念の多義性

スポーツに携わる身体美、運動技術の美的な側面を鑑賞する、つまりそこに美的な感覚を覚えるのはあまりに本能的であり本研究においてとらえうる範疇にない。そこで、醍醐(2015a)においてスポーツ鑑賞の定義に用いられた「スポーツをみてそこに存在する背景や物語性も含め『楽しむ』行為、『スポーツをみることによって、その戦いの様子だけでなく、魅力を味わい、理解する』行為」に引き寄せて考えてみる。

スポーツを行う身体ではないスポーツ鑑賞概念の初出は、おそらく草深(1983)が学習指導要領の「体育科教育の学習内容と領域」に鑑賞を加えたことではないだろうか。「行為本性」説や「行為至上主義」に立った理解を批判し、鑑賞能力を学力であるとした。草深は早川(1994)によると「スポーツ技術・ルールはもとより制度・組織・思想なども運動文化(スポーツ)の内在的構成要素」であるとし、スポーツを総合的に捉えこれまでの行為至上主義とは大きく異なる構造把握に迫るものであった。スポーツはプレイだが、プレイと同時に鑑賞でもあるということを強調している。共に戦い、ともに高まり合い、ともに讃え合う。この讃えあうためには鑑賞能力が育っていないと讃えあうことにならない、と述べ「する」と「みる」を両立させているものの「みる」にとどまらず、その先の解釈や理解の重要性を述べている。それまでもスポーツ美学論によって「観照」(中井,1981)が使用されたことがあるが、これは行為の主体、主観の観照したものを指しスポーツをみる側の身体とは異なっているように思われる。

さらに、スポーツ観戦が盛んになり、メディアでの視聴が大衆化してくるとメディアをみることを意味した「鑑賞」が使用される(神原,2001)。これらの多くは直接スタジアム等でゲームをみることとメディアを通じた視聴とを分けるため便宜上「鑑賞」と述べているにすぎず、本研究への示唆には乏しい。

スポーツ鑑賞を定義こそしていないものの、海老原(2004)はスポーツを鑑賞対象とする際の動機について次のように述べている。「さらにもう一つ腑に落ちないものに観戦と鑑賞をあげたい。演奏会、音楽会、学芸会、作品展は音楽や絵画の学習成果を披露し確認する機会である。これに相当するイベントは体育では運動会となろうか。それぞれの優秀作

品や優秀者は選抜大会に進出し、より高い水準でさらに競う。選抜されない児童・生徒にも高水準の演奏や作品を味わうべくコンサートホールや美術館に出向く。では、これに相当するプログラムが体育にあるのかしら、と首をひねる。なぜ体育やスポーツが鑑賞の対象たり得ないのか。その理由とは何か？。つまり、演奏会や音楽会と並べ鑑賞対象とすることで新たな視点が表れる可能性を示唆しているとも読み取ることができる。

関（2000）は、「スポーツをみることはあくまで鑑賞活動であり、認識活動である。その意味では芸術活動の一種である。」と述べた上で、スポーツをみるということについてふたつの見方を示している。一つは素晴らしい実践者を見てあのレベルまで到達したいと感じ、スポーツを始めたり技術を磨くことであり、もうひとつは他者がスポーツ実践の中に生きることの感動、人生のドラマをみるような思いを抱くことである。鷺崎（2015）は、私たちの日常生活の中にあふれているスポーツの中から適切にスポーツを『分析』したり『鑑賞』したり『評価』したりしながら、適切な形でスポーツ社会を作りだしていける能力が求められていると指摘している。

このように「鑑賞」がスポーツを対象に使用される文脈は、①身体美・運動技術の美的・芸術的側面に注目して「みる」場合、さらに②体育における学習内容として「する」をより広く捉え他の参与形態を同時に発揮するような状況を指す場合、③メディアをみることを直接観戦と区別する場合、④ドラマ性や物語性を読み取る場合、④スポーツをみた後の「賞味」にあたる部分に理解や分析・評価の視点を見出しその一連の流れを指す場合が考えられる

### 第3項 小括

スポーツの観客についての研究はスポーツ観戦者研究を中心に発展を続けている。観客は消費者として捉えられる場合と、文化創造者とされる場合があり研究の蓄積や活発な議論という点で圧倒的に前者に軍配が上がる。本研究と前者の関係は、スポーツ観戦者研究のなかでも観戦動機や観戦意図、満足等の観戦に向かう社会心理的要因や意思決定過程に関する研究と、みる主体の心理や認知を研究対象にしているという点で共通点を持つ。さらに、後者との関係でいえばスポーツ・プロデュース論は、宇土の理論を継承し研究された流れの中で観戦者に内在する観戦能力、享受能力を認識し、観戦者間の共鳴にまで視野を拡げ、スポーツの有効価値論を展開しているという基本認識が土台となっており本研究は後者の潮流を受け継ぐものであると位置づけることができた。

さらにメディア研究では、受け手とされる観客にいかにして見られるか、メディアの内包する価値と、受け手に存在する価値意識の問題が議論されてきており近年ではメディアリテラシーとしての受け手への教育について検討されている。観客は、はじめは一方的に情報を得るかもしれないが、変化する可能性を秘めており、本研究とメディアリテラシー研究と共有すべき問題点や課題が存在しているように思われる。

最後にスポーツをみることの広範性について主に文化論、身体論、空間論の視点から確認した。そして本研究の鍵概念となる「スポーツ鑑賞」という言葉はこうした研究領域に分散して使用されており概念の定立がなされているとは言えない状況であった。したがって本研究において「スポーツ鑑賞」はこれまでの背景を十分吟味したうえで新たな概念として行動の構造化を目指していくべきであると考えられる。

## 序章注

1) さまざまな現状を受けてこのような表現を用いた。石川遼は、史上最年少の15歳でプロツアーを優勝以降、ゴルフ界ではスター選手個人に依存してしまう傾向が見て取れる。フェンシング太田雄貴選手は2008年に日本フェンシング界史上初の五輪メダル(銀メダル)を獲得した。その後、彼の人柄や言動に注目が集ったものの、フェンシング競技への理解が深まったとは言い難いのではないだろうか。オリンピックに限らずW杯の試合前には対戦チームの代表国の負傷や欠場選手を取り上げ自国にとって有利かどうかについて言及される。Jリーグでは日本代表選手の出場試合に客足が伸び、相手チームの人気選手頼みの試合さえ存在している。スポーツをみていると言えるのかという疑問が浮かび上がる。

2) スポーツ経営体とは、スポーツに関する事業を企画・運営・提供する(多くは複数人によって構成される)組織を指すことが一般的であるが、本研究において想定するのは「スポーツをみる」ことに関わるスポーツ製品を作り出す人や組織である。経営体がスポーツ事業提供者(組織)に限られるわけではなく、時には観客さえも経営主体に成りうる可能性をはらんだ表現である。

3) 町田(2015)は「勝利は約束できる価値にならない」という前提のもと「お客様の視点で何を約束できる提供価値にするかは非常に重要」であり、エンターテインメント性がそれにあたるとした。空間創造やスポーツマンシップの表現などコントロール可能な価値を確実に提供することを例に挙げている。

4) 学術用語としての「文化」にはふたつの用法がある。ひとつはドイツロマン主義に由来するもので「開墾/開発」という意味から派生し人間性の多面的な開発や、より高度な精神性への志向を指す。ふたつめは、英仏の社会科学的な伝統に由来し人間の生活様式を類型化する用法である。スポーツの法において使用される文化はどちらかと言えば前者に近い概念であると西山(2015)は述べている。

スポーツが固有の価値を持つ文化であることは、「スポーツ文化論」に関する書籍がいくつも発刊されている現状をみても、これまで多くの研究者によって明らかにされてきた。

菊(1999)や清水(1999)はスポーツ文化研究の潮流を機能主義、マルクス主義、カル

チュラルスタディーズ，歴史主義，文化人類学等の理論的アプローチや実証的アプローチによって研究対象とされ，その文化的特性が明らかになってきたと述べた。『スポーツ基本法』（2011）や『スポーツ宣言日本』（2011）ではスポーツが文化であるとされ，また中学校高等学校学習指導要領の保健体育・体育理論では「文化としてのスポーツ」（文科省，2008）が学習内容として含まれている。しかし，青木（2015）は「スポーツ文化」が法や教育内容となる一方で，一般市民の間でスポーツが文化として認知され，適切に評価されているかについては疑念が存在していることを示している。このように「スポーツ文化」の意味する内容は，主張される文脈や立場によって異なっている。

5) 1970年代，スポーツの意味を相対化し，新たにスポーツを社会的解放に貢献するものとして創造することを意図した体育が登場した際に，1950～60年代にかけて基礎学力や運動技能・体力の低下という問題に対応した技能向上と体力づくりを重視する体育が展開されたことに対する批判がなされた。日本においても同様に，アメリカの経験主義教育を基盤とした新体育を全面導入した戦後の生活体育が運動技能・体力の低下をもたらし，技能と体力を向上させる体育が展開されたことを受けて，その後，スポーツの内在的価値に着目し，スポーツそのものの学習を基盤に据えた「楽しい体育」が展開された。

6) ターナーとシェクナーが互いに触発され現在のパフォーマンス研究の理論を編み出していったという経緯がある。その代表例が，シェクナーによる「行動の再現」とターナーによる「過渡性（リミナリティ）」である。パフォーマンスとは日常の規範が停止した過渡的な，いわゆる「リミナル」な空間に生起すること，社会がコンフリクトを解決するための演劇的な構造（ターナーの言う「社会劇」）を持っているといった「過渡性」と，さらにパフォーマンスは決して一度だけ演じられるものではなく，反復されることによって共同体の理念や集合的記憶が維持，確認されていくといった「行動の再現性」である。

7) 「観客の意識や経験に降り下って分析し整理する視点」とはいかなることであろうか。これは、「みる」という行為を観客が何をしているのか，どのような心理状態で「みる」ことが成立しているのか，である。スポーツをみることを「観戦」，芸術をみることを「鑑賞」とすると，収まりが良いように感じる。しかし，舞踊の芸術的側面よりも運動性の側面を強調し，つまりはスポーツとしてみてもらおう，という発想もある。宮崎を拠点に

活動しているダンスグループ（んまつーポス）と宮崎大学（高橋るみ子准教授／舞踊教育学）は、「ダンス観戦」（写真参照）という言葉を使用している。スポーツやダンスといった目の前の現象によって「観戦」「鑑賞」を使い分けるのではなく観客の態度から「観戦」「鑑賞」の枠組みを捉えなおしてみようというアイデアがあらわれていると言えよう。彼ら（ダンサーたち）の言葉を借りれば、「ダンス観戦」の意図するところは「ダンスの中で  
の戦い（この写真が撮られたパフォーマンスの場合では、『場』との戦い、『場』をいかに  
アーティスティックにするか）」であり、その戦いをみる行為を「ダンス観戦」と表現して  
いるのである。対戦相手や採点がなくとも「戦い」は存在しているのである。



写真 1-1 ダンス観戦の例

8) 本研究が主な研究対象とする美的スポーツ，中でも新体操を題材に取り上げ，スポーツと美学，そしてルール的重要性について研究を継続しているのが浦谷(2011,2014)であり，ワーツとベストの論考に依拠している。浦谷によれば，ワーツ(1984,1987)はスポーツとしての芸術といった考えのもと，スポーツと芸術には何らかの関係があると述べ，一方ベスト(1974,1985)は，スポーツは芸術でないと言い切っているとしている。さらに，ワーツとベストが，サッカーや陸上のようにゴールや記録を重んじるスポーツに特化して論を展開していることも考慮しておかなければならない。

つまり，スポーツの芸術的側面を議論するにあたり象徴的な主張ではあるが，他のスポ



ーツ美学に関連する研究において、スポーツをどのように定義し分類しているか検討することが今後必要である。

9) スポーツをみるひとを何と呼ぶか、については序論「用語の定義」において「観客」を採用する際に検討した。なかでも「観戦者（スペクテーター）」と「ファン」の違いについて述べた論考はいくつか存在しており（杉本,1997：日置,2015）、たとえば観戦者でありファンでない、ファンであるが観戦者ではない人の存在を実証することや、ファンの語源である「ファナティック (fanatic)」になる人という意味によって論理的説明がなされている。

10) 桜井ら（1998）は、ヨーロッパにおいてパフォーマンス・アーツとしての、「端的にいつて見るもの」（pp.20）としてのダンスが長きにわたってバレエであったと述べ、それは系統だって発展してきた人工言語であると指摘している。

## 第1章 スポーツ鑑賞行動の構造化（研究Ⅰ）

本章では、中核概念としてのスポーツ鑑賞が内包する研究領域を規定し、次章以降で展開する実証研究に向けたスポーツ鑑賞行動の構造化を行う。そのために、先行するスポーツ観戦領域の研究を確認した上で、スポーツ鑑賞研究の射程を設定する（第1節）。そして、スポーツ鑑賞研究が包含すべき研究領域を検討し（第2節）、スポーツ鑑賞行動の構造を提示する（第3節）。

### 第1節 スポーツ観戦研究の射程

スポーツ鑑賞行動を中核とする本研究において、これまで活発に研究されているスポーツ観戦領域の研究を確認し、それらとの差異を示すことが必要になる。

#### 第1項 スポーツ観戦研究

原田（1997）は、商品化されたスポーツ観戦を消費するスポーツ消費者概念を提示し、みるスポーツのベネフィットに対するスポーツ行動を認識対象としている。同様の視座から藤本（2003）も、観戦者をニーズの認知、情報探索、選択肢の評価、観戦の決定、観戦経験、観戦経験の再評価というプロセスを経てスポーツ観戦へのコミットメントを高める消費者として捉えている。原田（2009）は、「見るスポーツ」にあたるクラブ経営の指針として、「チームやクラブの事業化の本質はチケットを買ってくれるスポーツ消費者としてのファンを作ることであり、ファンこそが、クラブビジネスが存在する必要性の担保なのである」（p.221）と述べている。また松岡（2008）は、スポーツマーケティングにはスポーツ消費者が欠かせないのであり、消費者行動・消費者心理を明らかにすることの重要性を指摘している。また押見（2010）もスポーツ観戦を一つの商品として捉え、「スポーツ観戦は感動や興奮といった感情が伴う経験商品」と述べている。これらの研究における観戦対象としてのスポーツは、チケット購入等において貨幣と交換される利用価値として捉えられている。この立場からのスポーツ価値の提供は、「見せる」あるいは「楽しませる」商売（阿倍,2006）であると言える。

また、消費者行動においては AIDMA<sup>注1)</sup> や AISAS<sup>注2)</sup> など、さまざまな理論モデルがスポーツ観戦行動に応用され展開されている。その中でも明確な数字を用いることができる観戦頻度において消費者を分類する Mullin（2007）の消費者エスカレーターに着目したのが飯島ら（2012）の研究である。飯島ら（2012）は、観戦者を増加させる支援方策を検討する研究の枠組みとしてトランスセオレティカル・モデル（TTM）<sup>注3)</sup> に着目し、行動変容

ステージと観戦意図との関係を明らかにしている。主に健康行動科学分野で応用されてきた行動変容ステージ尺度がスポーツ観戦行動に応用できることを明らかにしたが、「実行期と維持期を敢えて区別することの意義や必要性が弱い」(p.277)と述べ、行動の継続段階については課題がのこることを指摘している。つまり、飯島らの実証研究はこれまでの刺激反応理論とも捉えられる一過性のスポーツ観戦研究のなかで、その繰り返しに着目し段階的に捉えている点で多くの可能性を秘めているものの、観戦回数によって明確に数値化される実行期がスポーツ観戦行動の変容ステージにおける最終段階とされている。

齊藤(1991)は、観戦の結果である観戦回数を導くのは個人の中に存在する観戦動機であるとし、スポーツイベントの便益構造を中核と周辺に分類したうえで、さらに中核的便益構造をスポーツレベルとエンターテインメントレベルの各レベルの本質的価値について検討した。宇土(1993)によってスポーツ・プロデュース論が提唱されて以降、齊藤のほかには小宮山(2001)、小野里(2005)や佐野(2008)もまた、観戦者の質的深化に着目した研究を継続している。

佐野(2008)は、観戦者を消費者として捉えた視点からマーケティング戦略を検討した従前の研究に加え、スポーツがもつ文化的価値を中心にすえて検討を加えることの必要性について言及している。「鑑賞動機(選手のスピードやすばらしい個人技が見たい)」や「学習動機(見ることによって自分の技能や知識を高めたい)」といった運動の美的側面への注目や知的欲求が鑑賞行動に繋がる事実を確認している。しかしながら観戦者の具体的な学習内容や知識について今後のマネジメント戦略として提案するにとどまっている。

観戦動機に関する先行研究の文献検証は海外文献も含め元(2008)に詳しい。日本における観戦動機研究のベースにはJames(2001)らによるモチベーションスケールが存在する。この尺度については、松岡らにより日本語に翻訳されフィールドテストがなされている。観戦動機の一要因であるKnowledge(知識因子)は特定の選手の情報や、チームの過去の戦績であり、Skillは当初Physical Skillとされていたが、2004年の研究ではSkillは高い技術をもつ選手のプレイをみたり、自らのプレイに活かしたいといった内容のファクターとして独立している。「知識」「技術」はある特定の試合観戦に来た理由であり、人の持つ膨大な知識の中ではきわめて限定的である。消費者の行動を説明するには十分であり、これは知識の構造に言及しているわけではない。

以上、本項ではスポーツ観戦者に関する既存の研究を整理してきた。本節以降に向けた課題は以下のとおりである。これまで観戦者を消費者として捉えた研究は観戦者の量的増

加，観戦頻度の増大に大きく貢献し現在の観戦文化を形作ってきた。しかし、一方で観戦者ひとりひとりの内面を丁寧に観察し，価値を受け取るために必要な知識や記憶といった質的深化を測定するためには更なる研究の蓄積が必要といえるだろう。スポーツ観戦者の文化享受の能力や態度の変容を理解することが求められると考える。

## 第2項 観戦と鑑賞の対比

前項において，スポーツ観戦概念の限定性と課題を指摘した。第1章第2節第2項で述べた通り，醍醐（2015a）による『『みる』と同時にそこに存在する背景や物語性も含め『楽しむ』行為，『スポーツをみることによって，その戦いの様子だけでなく，魅力を味わい，理解する』行為』をもとに，本研究においては「スポーツ鑑賞とは結果までの過程や背景を理解しながら多面的な視点をもつスポーツの見方」と定義している。本研究の対象や方法を考慮すれば「(舞踊を含む) スポーツを観客に起こる視点や態度，能力の変化を伴いながら，結果のみならず，そこまでの過程や背景をも理解し，多面的に『みる』行為」として理解される。

海老原（2013）は，メディアを通じた国民的・国家的なスポーツ観戦が国家的アイデンティティに伸張する歴史を振り返り，「そこにはなにもない，なにも生み出さない，五感に染み込むスポーツ」のみを鑑賞の対象とすることを提案している。しかし，その先に，スポーツ文化の共有や創造がありうるだろうか。齊藤（2013）は，唐木（1986），佐藤（1993），及びグルーペ（2004）の論説を踏まえて，所与の文化価値を内面化し（プロセスA），外的な所産の価値を創り出して外面化し（プロセスB），それが発展・淘汰された新たな所与の文化価値を生成する（プロセスC）という「文化価値生成プロセス」を提示した<sup>注4）</sup>。この構造はスパイラル（循環型）であることをプロセスCによって表現しており，価値創造的行為としてのスポーツ観戦における内面化と外面化の重要性を指摘している（図2-1参照）。

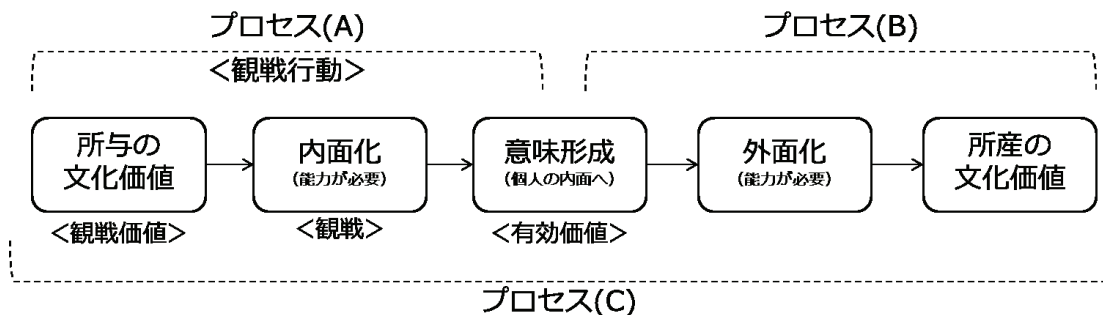


図2-1 文化価値生成プロセス（※齊藤,2013,p.120 に筆者加筆）

一般的に「鑑賞」という語が用いられるとき、その対象は美術や音楽が発想される。

近年、美術教育および音楽教育において、対話による意味生成的な鑑賞授業が行われるようになってきている（北野,2013, 松岡,2012, 宮下・岩田,2006 など）。わが国における対話型美術鑑賞教育の受容を整理した上野（2012）によれば、対話型美術鑑賞とは、「作品に対する自分の見方、感じ方や考え方を、対話を通して深めたり広げたりしながら集団で意味生成する」（上野,2012,p.79）授業のことであり、「単純に美術を理解するのではなく、美術を通してこの社会を豊かに生きる力を育てようとする」（上野,2012,p.79）教育方法であるとも言われている。美術・音楽教育におけるこの発想は、齊藤（2013）が指摘したスポーツ観戦における内面化と外面化の重要性、そしてスポーツの文化価値は鑑賞主体によって意味づけられるものであり、他者と共有されるべきものであるという考え方と視座において共通するところがあるといえよう。

「芸術とは、作品の中に込められるものではなく、作品と私たちの間に生じる関係」（上野,2001,p.48）という上野（2001）の指摘に裏付けられた対話型鑑賞は、宮下・岩田（2006）によれば、「（作品の）形を知覚し、そこから内的世界を生成する自由な認識の領域」（宮下・岩田,2006,pp.143-144, 括弧内は筆者加筆）である。また、松岡（2012）によれば指導者と鑑賞者とが対話を通して作品の意味や価値を創造していく「知の創出」である。このように表現される対話型芸術鑑賞のプロセスは、知覚を含む鑑賞行為とその意味や価値の内面化を経た意味生成、そして他者との対話における生成した意味や価値の外面化を含んでいる。

また松岡は、対話型鑑賞は美術鑑賞が育てる「観察力」、「思考力」、「言語表現力」に加えて、「分析力」、「判断力」、「批評力」、「多様な価値観の共有」、「コミュニケーション力」、「自己肯定感」、「自己効力感」、「自己理解」、「他者理解」などといった力の育成が期待できるといふ。スポーツ観戦が他者との対話を含むとすれば、「対話型スポーツ鑑賞」に一定の学習効果が期待できるだろう。

つまり、本研究の鍵概念であるスポーツ鑑賞は、前項で述べたスポーツ観戦研究をもとに観戦者が価値を内面化・外面化し、それらの循環プロセスを付加することで定立できるのではなかろうか。言い換えれば、スポーツをみるという行為を理解するための概念を、スポーツ観戦からスポーツ鑑賞へと拡張する際の条件は、スポーツの価値の内面化（意味生成）と外面化（意味・価値の表出）を伴う文化的価値の創出であると言える。

## 第2節 スポーツ鑑賞研究が包含する研究領域

前節では、スポーツ観戦研究が観戦の場に限定された観戦行動のみを対象化しており、スポーツの文化的価値の享受と継承、共有、創造を対象とする研究領域ではないことを指摘した。そして、スポーツ観戦研究の限定性を超克するために、スポーツ鑑賞を提唱することで新たにその研究の対象や範疇となりうる領域について言及した。本節では、本研究におけるスポーツ鑑賞概念が包含する研究領域から知見を収集し、スポーツ鑑賞行動の構造を提示する。

齊藤（2013）が提示した文化価値生成プロセス（図 2-1）は、観戦価値を内面化し意味形成するプロセスを観戦行動として示している。しかし、行為概念としての観戦は、価値の内面化より以前に、知覚や直接体験としてのスポーツをみる行為を含んでいる。また、外面化から文化価値を構成するプロセスは、齊藤自身が指摘するように、「観戦者による直接的な語りや観戦者同士の会話、あるいはブログなどによるテキスト化」（齊藤,2013,p.120）等による表出化や他者との共有化を含んでいる。

これらのことを踏まえ、レビューすべき研究領域を整理するために、スポーツ鑑賞行動の構造を仮説的に提示する（図 2-2 参照）。第 1 項では、知覚を含む行為・行動・体験としての観戦に関わる研究群をレビューする。続いて、第 2 項ではスポーツの価値の享受、内面化を含む研究をレビューし、第 3 項では表出化を含む意味づけや共有に関わる研究をレビューして、スポーツ鑑賞行動の構造を精緻化する。

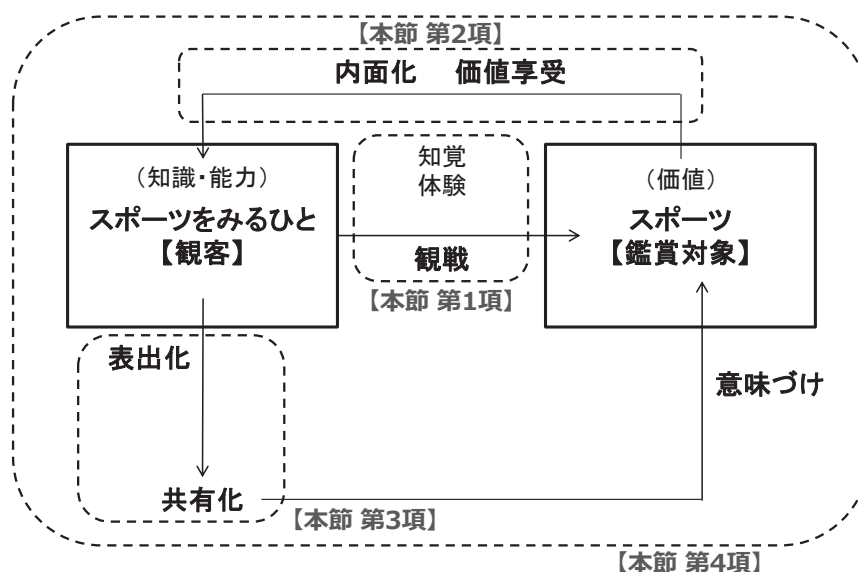


図 2-2 スポーツ鑑賞行動の構造 (仮説構造)

## 第1項 知覚体験としてのスポーツ鑑賞

佐藤（2011）は、スポーツ観戦者を「消費者」且つ「空間行為者」として捉え、観戦空間の捉え直しを試みた。スポーツ観戦者を消費者として捉えることの限定性については前節第1項において論じた通りである。一方、空間行為者としての観戦者について佐藤は、「観客席から凝視するピッチの選手のパフォーマンスは私の視覚経験であり、（中略）多様な音声は私の聴覚経験となる。またスタジアムに漂う様々な臭いやコンクリートの冷たさなど臭覚や触覚の経験なども統合されて観戦者は空間を知覚している」（佐藤,2011,p.106）と述べ、観戦者の知覚（特に視覚経験）の重要性を指摘している。

スポーツ鑑賞における知覚の重要性は、鑑賞が単に知覚を媒介していることに留まらない。トゥアン（2008）は、「環境の知覚の仕方がいかに多様であっても、同じ種の一員として、物事のある決まったやり方でみるように仕向けられている」（トゥアン,1996,p.28）として知覚の文化依存性を指摘すると同時に、「人間の世界のユニークさ」（トゥアン,1996,p.29）が知覚器官に由来しているとして文化の知覚依存性も指摘している。トゥアンに基づけば、スポーツの文化価値は知覚としての「みる」と相互依存関係にあると言えるだろう。さらに言えば、「真実は、人のすべての経験と視野全体の一部として、主観的に受け入れられる」（トゥアン,1996,p.123）のであり、眼前のスポーツ現象も主観的体験である。トゥアンの指摘について佐藤（2011）は、「文化は知覚であり、発話であり、パフォーマンス」であり、「観戦者の空間における『生き生きとした感覚』として理解される審美的衝動は、文化によって方向づけられ、スポーツを鑑賞する能力は個人や集団ごとに異なる特殊化された文化的能力として理解されている」（佐藤,2011,p.106）と整理している。ここに、スポーツ鑑賞研究における知覚研究領域を見出すことができるだろう。

また、前文の佐藤の引用に「審美的衝動」とあること、観戦動機には必ず「美的因子」や「審美性」が含まれていることから知覚の側面はスポーツ美学の分野で語られていることが想像できる。美学者の樋口（1987）の整理によればスポーツを芸術とみなすべきとする一群の人々がおり（柏原,2010）、そうではないと奮闘した D・ベストも含めスポーツが美的であることは否定していない（樋口,1994）。つまり、美学者のなかでもスポーツの美的側面は共通に認識されてきたのである。

鑑賞対象としてのスポーツは、スポーツの美学的議論の先駆となった中井（1981）に依拠すれば「競争性の美感」（中井,1981,p.426）、「筋肉操作の美感」（中井,1981,p.435）の2つの側面を含むと理解できるだろう。競争性の美感とは、中井の言葉をそのまま借りれば

「ホイッスルが鳴って、一斉にラガーが動き始むるとき、球がそのいずれかの一人に落ちた瞬間、味方の十四人は勿論、敵の十五人の一々があたかも深い数学のごとく黙々とそのあるべきプレイの位置に動いているのを見入る時、球を中心として見えざる力の波紋が次から次へと二方向的に作用するのを見る」(中井,1981,p.410) 際に感じられる数学性と組織性、力学性と、「勝敗そのものに関する感情構成」(中井,1981,p.411) である。

筋肉操作の美感とは、人間のスポーツ行為現象の合法的であり生命的であることを内包する「型(フォーム)」や「技巧」への評価的判断における「自然美と芸術美の中間体としての特殊なる美的構造」(中井,1981,p.416)と「常に瞬間的に消えゆく純粹に行為的美感」(中井,1981,p.416) である。

スポーツ鑑賞の定義(醍醐,2015a)に「味わう」という表現がみられるが、味覚における「味わい」はスポーツ鑑賞における知覚(視覚)を理解するのに多くの示唆を与えてくれる。斉藤(2011)は味わいの過程を階層的に分類しており、分類の最も初めに位置しているのが「認知・知覚レベル」である。味覚についての研究では、文化的・社会的影響を受けその種類が分類されていく一方で、基本味の定義さえいまなお議論が続いている。このことは認知・知覚レベルは全ての基本(根底)でありながら、厳密に定義することは難しく、受容器から認知レベルでの知見が蓄積された後に明らかになってくるのではないかという可能性を示唆し、味覚を認知・知覚レベルで扱う際の実験パラダイムや刺激の選択、結果の解釈の重要性を述べている。重松(2009)は、運動学領域における諸研究では「実践に生かすことのできる運動の見方」が研究されており、語られるスポーツの価値は「人間の身体の動きという意味での運動を主題とするもの」と述べている。ここにもまた人間の身体を知覚することとその価値の語りの関係性がみてとれる。つまり、味覚の例と照らし合わせても、第3項の表出化に相当する「語り」が認知・知覚レベルへの議論を活発にし、重要な意味を持つことが示唆される、スポーツ鑑賞行動の構造化においては知覚体験こそがスポーツ鑑賞の起点となるのではないだろうか。

## 第2項 内面化と学習を含むスポーツ鑑賞

本章の第1節ではスポーツ観戦者研究の多くが観戦者を消費者と位置づけており、スポーツ鑑賞概念に向けた拡大の可能性をもつ可能性を指摘した。しかし、「消費」に関しても「消費者リテラシー」や「体験型消費」とすることでスポーツ鑑賞概念にきわめて類似した意義を共有することができる。「体験型消費」を具体的に説明した池上(2003)の説明に



は内面化と学習の過程が含まれている。池上は量産型の消費ではなく、他人から情報を集め、資料やホームページを探し、本を読んで学習し、場合によれば製造の現場までおもむき「本物」を確かめるといった一連の行為を消費とする。かかる過程を経て手に入れた製品こそ、その消費者に「感動・共感・心の豊かさ・元気をもたらし、懐かしさと呼び起こしコミュニケーションを介して深い共感を作り出す」と述べ、こうした消費者の存在こそ新たな産地の開発を呼び起こし、市場を豊にし、生活全般の質を高めていくという。

学習とは何か、についてさまざまな定義が見受けられるが、広く引用されているのは矢田部(1962)による「学習とは経験の結果として生じる比較的永続的な行動の変容である。『経験の結果』といったのは学習を成熟による行動の変容と区別するためであり、『比較的永続的な変化』といった意味は、疲労や感覚的順応作用による行動の変容一般に比較的永続的でないからこれと区別するためである」という定義である。

経験に含まれるどのような要因が学習の決め手となっているのかが比較的良好にわかっている学習の領域とまだよくわかっていない領域とがあり(小牧,2012)、後者のような領域では、Walker(1995)が「学習とは情報処理の経験である」と定義をしている。この定義を適応すると、正常な情報処理の経験が正常な能力を発達させるのに必要であると推論され、このことはスポーツ鑑賞の持つ学習的側面は情報処理の能力を伸ばすという仮説を生み出す。

そもそも、スポーツをみることで学習になり得るかについては、学習の中でも「生涯学習」「体験学習」というに置き換え考察することで、その関係を明らかにすることができる。

「生涯学習」とは、人が生涯にわたり学習活動を続けていくこととされ、最近ではリカレント教育や大学での市民講座、生涯教育等が注目を集めている。また、文部科学省は生涯学習を「一般には、人々が生涯に行うあらゆる学習、すなわち、学校教育、社会教育、文化活動、スポーツ活動、レクリエーション活動、ボランティア活動、企業内教育、趣味など様々な場や機会において行う学習の意味で用いる」と定義し、スポーツを行うことは明確にその範疇とされている。スポーツとのかかわりの多様性を考慮すれば「スポーツ活動」だけでなく「文化活動」の一部としてスポーツをみることを捉えることも可能であろう。

「体験学習」は、自然体験や職業体験など広い範囲の現場で行われており、体験学習という語に含まれる意味も多様である(Illeris,2007)。現場の人間は、体験の前後で変化する参加者の特性をとらえてその効果を検証してきた。ここでは「体験」をブラックボックス

としているので、学習活動への参加から変化が生じるまでのプロセスを捉えられていないことになる。語りは、言葉という文化的道具に媒介された体験を意味づける行為であり、体験学習における体験を研究対象とすると、この語りに注目し分析することがひとつの方法になる。つまり、スポーツ鑑賞の持つ体験学習としての側面は語りを生み出す能力を得る、もしくは伸長させるという仮説を生み出す。スポーツ鑑賞を通して観客は「参加者」とみなされ、一連の行動によって得られる「概念」や「知識」は永続的な実在物の存在を暗示しているため用いられず、代わりに行為を示す「知ること (Knowing)」という語が使われる。

梶田 (2003) は、我々が学習によって身につけることのできる能力は「見てわかる力 (再認的思考)」「生み出す力 (創造的思考)」「問いを立てる力 (自問自答の力)」の3つであると教育心理学の立場から述べ、それらはさらに学力、能力というように具現化されると指摘している。能力とは何であろうか。ひとつは学校教育でいうと教科・科目をマスターした状態であり、もう一つは、考える力、判断する力、表現する力、鑑賞する力、技能などである。学習や教育によって能力、学力が形成されることは、知識の間に連合が生まれ認識のネットワークが発達するということである。さらには、階層構造的ネットワーク (梶田,2003) になっていくことであり、先に指摘した情報処理の能力を伸ばすという仮説を支持するものでもある。しかし、スポーツ鑑賞が知識や技能を正確に受け止める受信型の学習であるのか、他者に伝えるために発信する情報、知識に自分なりの値打ちや個性を必要とする発信型の学習であるのかといったこれまでの学習観との関係や、発達段階、習得順序において現在どの段階であるかという疑問は残ったままである。従来の知識偏重主義の対極にある「創造性・独創性」「批判的分析・批判的学習」(御手洗,2011) といった学習観への転換は多くの分野で指摘されている。第1章第1節に述べたように教育的側面を一つの柱とする本研究にとって注目すべき側面であり、スポーツをみることにおける文化価値の内面化、学習を通して得られる学習観、そして能力との関係がスポーツ鑑賞行動を構造化する上で重要になってくるものと思われる。

### 第3項 表出化と他者との共有を含むスポーツ鑑賞

スポーツはたびたび言葉によって表現され、語られる。

競技者のパフォーマンスといったスポーツ事象は、生田 (2011) が整理した3つの「わざ言語」(具体的な動きや行為の指示、身体感覚の協調・共有、意図的指示の不可能性を認

識した伝承)のような言語化を伴って外面化・表出化される。スポーツ解説者や批評家が言葉によって指示し表現する競技者やチームの動きは、観戦者の観戦行動に影響を与える。また、メディアにおけるスポーツ報道や言説はスポーツの文化的価値の表出であるとともに、一定の価値を社会的に所与のものとする作用としても働き、観戦主体にスポーツを指し示し、観戦者のみ視点に影響を与える。スポーツ鑑賞主体も会話や文章において語ることで他者に対して表出し、鑑賞体験を伝達・共有しようとする(齊藤,2013)。スポーツ鑑賞体験は言語によって表出化されるのである。

カルチュラルスタディーズ<sup>注5)</sup>の中心は大衆文化であり、スポーツはその中核であると述べた橋本(2001,p.2)はその理由を大勢の人間が参加したり観戦したりすることが可能であるという理由だけでなく、「スポーツは人々をとりまく言語の中にも頻繁に登場する。あらゆる新聞がスポーツに関する活動について報じ、雑誌や書籍などの広範な活字文化の中で主要な位置を占めている」とメディアスポーツに表れる言説について触れている。

パフォーマンス研究についてまとめた高橋(2005)は、パフォーマンス自体が捉えどころのない概念ではあるにもかかわらず、80年代後半以降のパフォーマンス研究が多様化の方向に進みながらフィールド横断的な知の再構成の前線に躍り出た理由を「70年代に独自の表現形態として認知されるようになった『パフォーマンス』あるいは、『パフォーマンス・アート』の批評、分析、理論構築が、パフォーマンス研究の重要な構成要素である」ことは押さえておかなければならないと指摘している。

スポーツ鑑賞を提案する(序章第2節)際、「あじわい」(津上,2010)についてふれた。あじわいの主観性についていくつか注釈を設けており、そのひとつがこうした概念の個性がきわめて強い点である。つまり、「私なりのあじわい」は「趣味」と訳され、「社会性や規範性が希薄である」(p.19)ため公共性が成り立たないことを津上は指摘している。この点を救う手立てが言語であると考えられる。あじわうという行為と味わいという経験内容は極めて個人的でありながら言語で表示されることで普遍性や公共性が確保される。「行為と経験が言語によって経路づけられる」(p.20)というべきかも知れない。消費者の個性、文化財の持つ個性に関わる問題は多くの経済学者が解決に取り組むうえで共通の課題であり(池上,2003,p.9)芸術的な要素を持つあらゆる財やサービスの選択において「言語」によって基準が確立されてゆくのではないだろうか。

井上(2010)は、「言説」と「表象」の関係について「言説」は単なる言語表現に止まらず、「制度や権力と密接に結びつき、ある特定の対象に特定の意味を付与するだけでなく、

その対象さえも創造することがある」と述べた。

このように考えると、表出化による「表象」や「言説」「言語」は、スポーツをみることの文化的側面についての議論をより明確にするものと思われる。

#### 第4項 知識共有・知識創造プロセスとしてのスポーツ鑑賞

スポーツ鑑賞概念の構造化に向けたこれまでの議論を俯瞰すると、スポーツ観戦からの概念的な拡張のポイントは、知覚を含む鑑賞経験を通じた内面化、鑑賞経験の表出化と他者との共有化であると言えるだろう。ここに到達したスポーツ鑑賞行動プロセスは、齊藤（2013）による文化価値生成プロセスにおいて指摘されているようにスパイラル構造であり、野中・竹内（1996）による知識共有・創造プロセスを構造化した SECI モデルと符合する。

野中・竹内（1996）は、個人－グループ－組織－個人へとループする知識創造の動的なプロセスをモデル化した。SECI モデルは、経験共有を基盤として暗黙知から暗黙知を創出する「共同化」(Socialization)、言語化や概念化、モデル化による暗黙知を形式知化する「表出化」(Externalization)、概念と概念の関係づけや概念の操作化・細分化による形式知の体系化と高次の形式知への変換を行う「連結化」(Combination)、形式知として共有された知を自覚的・意識的実践を通して新たな暗黙知を生み出す内面化 (Internalization) によって構成されるスパイラルモデルである。

後に野中ほか（2010）が述べるように、SECI モデルはすべてのモードが個人の中で行われることもあり、組織の境界を越えて行われることもある。また、SECI モデルで重要な点は、「個人、グループ、組織、そして組織を取り巻く環境すら知識創造プロセスの中で変容していくことであり、彼ら自身もまたプロセスの集積である」（野中ほか,2010,p.30）とところにある。知識創造理論のこうした思考基盤は、本章で構築しようとしているスポーツ鑑賞行動の構造が、個人の鑑賞行動や能力を把握する一方で、齊藤（2013）のいう外面化のフェーズを経て「所産の文化価値」、すなわち文化を創造することにつながることまでも包含した構造とする根拠を支えてくれるものである。

### 第3節 小括

本章において、スポーツ鑑賞は従来のスポーツ観戦を核としながらも知覚や直接体験としてのスポーツをみる行為、また外面化から文化価値を構成するプロセスによる表出化や他

者との価値共有を包含する新たな概念として検討された。これらのことを踏まえ、知覚体験としてのスポーツ鑑賞、内面化や学習を重視したスポーツ鑑賞、最後に表出化を含む意味づけや共有に関わる研究をレビューして、スポーツ鑑賞行動の構造は精緻化された。

観客は、知覚の統合と個人の持っている享受能力をもってスポーツが持つ固有価値<sup>注6)</sup>の一部を受け取る。特定の観戦のための動機や意図、観戦それ自体を捉える回数や行動特性は心理学における刺激と反応という枠組みと合致している。観戦直後、試合やパフォーマンスの印象は観戦者の内部にとどまっていたが、スポーツ鑑賞概念の構造を提示することで態度や再観戦意図、チームアイデンティ、愛着などはこうしたタイミングで測定されている。これらは、SECIモデルの内面化もしくは、斎藤のモデルによる意味付与としてとらえることが可能である。観戦者は既存の知識やこれまでの経験と照らし合わせ（共同化）他者と共有できる形として言葉や表現手段を編み出す（表出化）。観戦者の身体を離れ他者と連結化することは、観戦者の中の意味生成に大きく影響し、社会の中では網の目のように文化価値を形作っていく。

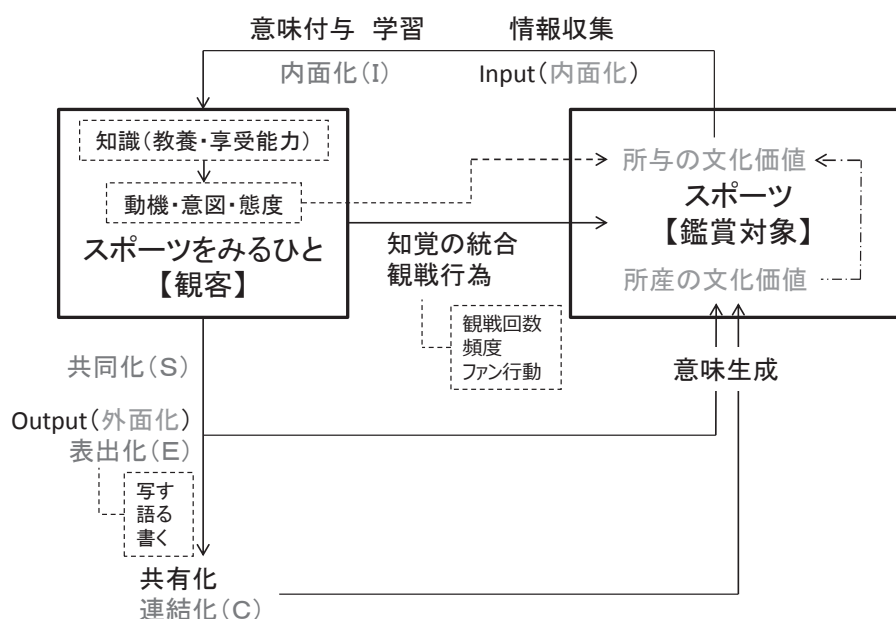


図 2-3 スポーツ鑑賞行動の構造と周辺領域の関係

本章では、スポーツ鑑賞後の外面化や表出化（以後、このフェーズを表出化とする）が意味生成と文化価値の創造をもたらすことを複数の研究領域と結びつけることで明らかにしてきた。仮説的構造とした図 3-2 に加え、鑑賞対象としてのスポーツに含まれる価値はスパイラル構造の結果、所与の文化価値と所産の文化価値があること、内面化のフェーズを

学習や情報収集と捉えることも可能であることも明らかとなった。またスポーツ鑑賞による所与の文化価値の内面化とつながるスパイラル構造を成すことによって新たな文化価値の創造と鑑賞能力の伸長につながることを示した。しかし、スポーツ鑑賞のスパイラル構造がスポーツ鑑賞能力の変化をもたらすことを実証した研究は皆無である。また、芸術鑑賞の鑑賞後に会話や感想文が分析の対象となったように、表出化し、さらには連結化した事象を観戦の結果として扱った研究も管見の限りない。一部、中継や解説者のやり取り、映像による観戦を用いた観戦者の会話や、新聞、雑誌、試合後の選手のインタビュー等が分析対象となっていた研究も存在するが、それはメディア研究の分野においてである。

そこで、第 2 章において、スポーツ鑑賞能力の抽出に関する研究を行い、本章で構築したスポーツ鑑賞行動の構造モデルに鑑賞能力に含まれる諸力を組み込み、精緻化する。そして、第 3 章において、鑑賞後の外面化、表出化、連結化による鑑賞能力の違いを実証的に検証する。

## 第1章注

1) 「アイドマとは企業のプロモーション活動で消費者がそのプロダクトを認知してから、実際に『購入する』までの過程を簡単にあらわしたもの」(久保田, 2011)である。頭文字はそれぞれ、消費者がその製品の存在を知り(Attention), 興味をもち(Interest), 欲しいと思うようになり(Desire), 動機を求め(Motive), 最終的に購買行動に至る(Action)という購買決定プロセスを経ることを意味している。

2) それぞれ Attention (注意), Interest (関心), Search (検索), Action (購買), Share (情報共有) の頭文字を取ったものである。AIDMA から Desire (欲求) と Memory (記憶) がなくなり, 3 番目のプロセスとして「Search」が, Action (購買) 後のプロセスとして「Share」が追加されている。インターネット普及後の時代の消費者による購買行動を説明するモデルとされている。

3) トランス・セオレティカル・モデル (TTM) とは, 行動科学の分野において個人が特定の行動を習慣化していく過程を理解するための説明モデルである。最近では, 喫煙などの不健康行動や食生活, 身体活動・運動行動などの習慣的行動の説明に用いられている。スポーツ科学の分野では運動行動の段階的発展を説明する際のモデルとして用いられる。

4) 文化価値生成プロセス(齊藤,2013)における「所与」「所産」の文化価値とは, スポーツ・プロデュース論における「所与」と「所産」を受け継ぐものである。

宇土(1993)は, スポーツ・プロデュースの目的を「スポーツ活動の質を高める」(p.2)のために, より高質のスポーツ・プロダクトを産出することとした。宇土のスポーツ・プロデュース論を検討した齊藤(2004,2013)は, 宇土のプロデュース論において議論されていない文化関与(人と運動の関わり)の考え方を組み込み, スポーツ・プロデュースの究極的な目的を文化価値の創出として, 文化価値生成プロセス(図 2-1)を示した。文化価値生成プロセスにおける「所与の文化価値」とは, スポーツ界に既存する客体的な文化価値であり, 観客によって受容・内面化されるものである。また「所産の文化価値」とは, 観客によって独自に意味形成され, 語られたり書かれたりして外面化された結果生まれる新たな文化価値である。

5) 日本における本格的なカルチュラルスタディーズの受容は80年代に入ってからである。文芸批評の学問的伝統から出発しているが、その後はそれ以外の（例えば大衆小説や音楽）文化的表現様式が労働者階級によってどのように読まれ、かれらの生きる現実をどう構成しているかという問題や、テキストを生みだし消費する社会や文化の探求に向けられたものである。文化が全体としてどのように構成され社会と関連しているのかを考えることが主題とされてきた。（現代社会学辞典,2012:pp211-222）

6) ここで使用する「固有価値」とは、ジョン・ラスキンが功利主義や古典派経済学における価値概念を補完、もしくは代替するものとして提唱した価値概念である。美術評論家であった彼の主張は、固有価値の内在する自然を維持し、その美を芸術文化すなわちアートとして積極的に創造することで、本質的な「富」が増殖すると考える点が特徴である。



## 第2章 舞踊評論家の成長過程からみるスポーツ鑑賞能力の抽出とスポーツ鑑賞行動構造図の検証（研究Ⅱ）

### 第1節 背景及び目的

序論で述べた通り、今日、人のスポーツとの関わりは「する」に留まらず、「みる」、「支える」と拡がりを見せている。人がスポーツと関わっている状況を「写す」ことや「描く」こと、あるいは眼前のスポーツについて「書く」といった行為もスポーツとの関わりに他ならない。阿部（2006）はスポーツとビジネスに関する研究が、スポーツにまつわる経済的な効果が大きくなり、注目されるにつれ、スポーツを「評したり論じたり」することが積極的になされるようになったと述べている。スポーツに関する雑誌が多く刊行されている背景からもこうした現状が読み取れる。

しかし、スポーツ評論家と呼ばれる人の業績は舞踊や歌舞伎の歴史に遠く及ぶものではなく、スポーツ界には批評文化が根付いていない。日本のスポーツ報道はいわゆる「勝った」「負けた」の結果報道主義であり、批判・批評や啓蒙は後回しであるとの指摘も存在している（佐野,2015,p.116）。

日本における舞踊評論家の歴史は、坪内逍遙（1859－1935）牛山充（1884－1963）永田龍雄（1890－1965）を端緒として長い。現在の舞踊評論家は必ずしも舞踊経験者ではなく（本研究のインタビューからは舞踊経験者のほうが圧倒的に少ないとの回答もあった）、研究者として、あるいは観客として舞踊と関わってきた者が評論活動を行っている。これは、スポーツ経験者だけがゲームや選手のパフォーマンスに解説を加え、コメントをしたり、当該種目の競技性や選手たちの身体性を語っているスポーツ界の現状とは異なる。

武藤（2015,p.190）は批評の視点を持つ重要性について、言語学者であるチョムスキーの発言を引用し述べている。チョムスキーがプロスポーツには「専門家の権威が確立していない」とし、権威が弱いのはスポーツの試合が他の批評の対象になるものにくらべ明らかに「よく負ける」からであるとしている。つまり芸術作品には評価が人によって分かれることがあっても芸術家には権威があり常に優れているとされる。こうした「よく負ける」製品であったとしても批判の視点は文化を育てるという意味で重要である。かつての居酒屋のプロ野球談議は「一億総野球評論家」と表現され、批評家であること、あるいは批判的視点で語ることは情報の生産であり、それは、リテラシーの高い状態である。

舞踊経験者でない舞踊評論家の存在を念頭に置けば、スポーツを「写す・描く・書く」といった行為は、スポーツをしたり、みたりする実施者だけに限定されたものではないは

ずである。人間の身体による創造物を目で見て、五感で感じて、心に映すその一連の行為にスポーツと舞踊の共通点を認めることができ、舞踊評論家のように、スポーツをみたその実態を表出化（ここでは主に文字としての形式化）する人材やその能力はスポーツ経験者・実施者に限らず広く捉えてゆくべきではないだろうか。さらには、スポーツ鑑賞を通して、批判的考察を社会に残してゆくことができるのは「評論家」という限られた職業人だけでないだろう。

この問題意識に基づき、本章で展開する研究の目的は、舞踊評論家の成長過程を明らかにし、そこに表れる能力を抽出することである。さらに、第3章で提示されたスポーツ鑑賞行動の構造図に詳細な検討を加えることである。

## 第2節 方法

### 第1項 研究枠組

本研究はプロフェッショナル研究に依拠し、舞踊評論家を「舞踊をみるプロフェッショナル」や「目の肥えた人」として調査の対象とした。社会学ではプロフェッション研究（専門的職業集団の研究）の派生研究のひとつとしてプロフェッショナル化プロセス研究（プロフェッショナルの要件及びプロフェッショナルになる過程の研究）が存在している（西脇,2013,p97）。

さらにプロフェッショナル研究は「官僚制ベース研究」と「知識ベース研究」によって構成され（p.102）、本研究において必要とされている「知識を身につけそれをを用いてアウトプットを出す」資質としての知識よりもその使い方や刷新に注目しているのは「知識ベース研究」である。

90年代に入ると知識の重要性が認識され、知識ネットワークを基盤とする研究が盛んとなり、そのひとつが第3章において取り上げた SECI モデルに代表されるナレッジマネジメントである。

この分野では、アカデミックプロフェッショナル、サイコセラピー、都市計画者などの多様な専門職業従事者を対象に、実行過程での具体的にどのような行動や思考を基にしているのか、インタビューや会話の内容から分析されている。そしてプロフェッショナルが自らの影響や行動を内省（reflection-in-action）し、実行を通じて理解や把握（knowing-in-action）していることを明らかにした（p.115）。さらに、プロフェッショナル間の競争のカギとして彼らの抽象化能力（abstraction ability）に注目し、知識システム

への情報の取り込み、問題の構造化、問題解決のためのアクション、こうした思考への理由づけやその方向性と範囲について論じている。これらは成果が必ずしもプロフェッショナルを特徴づけるものではないこと、実行過程のみがプロフェッショナルの証明となることを示した。知的活動プロセスは、プロフェッショナルだけの特別なものというよりも一般従事者にも当てはまるどちらかと言えば普遍的なものである。

「能力」「成長」「競争優位」をキーワードとする研究分野は「ダイナミック・ケーパビリティ (DC)」論にもみられる。DC 論における対象は「資源や活動を拡充・変化させるある種の能力やパターン」(福澤,2013:p.67)であり、このようなパターンや能力がどのように作られてきたのかという過程(プロセス)に注目したものであった。

このように組織や専門的職業人を対象に「能力」の研究は行われてきた。そして、ひとつの方法論としてインタビュー等による質的研究によってその成長や変化のプロセスから能力について言及されている。

本研究の目的は一種の知識専門職とも言える舞踊評論家の成長過程に表れる能力を抽出することであり、上記の研究分野に依拠しその成長プロセスを追うことで可能となると考えた。抽出された能力は第 1 章で提示されたスポーツ鑑賞行動の構造図に当てはめられ、構造図により詳細な検討がなされこととなる。

## 第 2 項 調査概要

本研究はスノーボール・サンプリング<sup>注1)</sup> 調査によって行われた。研究対象である舞踊評論家の育成に関わる批評家 B を最初の対象者 (主回答者) とし、最終的に 7 名の舞踊評論家が調査対象となった。そのうち 2 名は時間の制約上、電子メールでのやり取りとなったため考察の参考に留めた。

なお、評論家には新聞社所属とフリーの評論家があり、本調査では現在フリーの評論家を対象とした。これは、鑑賞する舞踊のジャンルや公演を自ら選ぶことができるという点で、一般の観客により近い状況であると判断したためである (この点については考察で言及する)。実査は 2013 年 12 月から 2014 年 2 月にかけて行った。調査対象者のプロフィールは表 3-1 に示した通りである。

表 3-1 評論家のプロフィール

評論家	性別	評論歴(約)	舞踊経験
A	男性	50年	なし
B	女性	20年	バレエ経験者
C	女性	20年	なし
D	女性	20年	(評論を始めた後)初歩のバレエ/ジャズ/ エアロビクス/モダンダンス
E	女性	1年	バレエ経験者
F	男性	20年	なし
G	男性	10年	なし

### 第3項 調査項目

回答者に対する質問内容は、デザイナーの成長過程を明らかにした林ら（2010）を参考に、評論家になった経緯を回想するものである。こうした手法はタイムラインインタビュー法（Ticlline, 2005）<sup>注2)</sup>と呼ばれている。

表 3-2 質問項目一覧

<b>前提(評論家と一般の観客の位置付け)</b>
②評論家として舞台を見る視点と、一般の観客として舞台を見る視点とは何か違っていませんか？
<b>評論を書く以前</b>
③評論をする以前にどのような活動をされてきましたか？
⑤評論を書く前に学んでおいてよかったスキルは何ですか？
④評論を書く以前に、舞台鑑賞後に感想を書きとめるといった習慣や、 ブログへの記述、意見をいう場はありましたか？
<b>きっかけ</b>
①評論を書こうと思ったきっかけは何ですか？（評論家になろうと思ったきっかけ）
<b>評論を書き始めたころ</b>
⑥評論を書き始め、御自身が足りないと思った能力は何でしたか？
⑦その時に思った評論家に不可欠な要素は何でしたか？
<b>一人前だと感じたころ</b>
⑨ご自身が一人前の仕事をできるようになったと思ったのはいつごろですか？ それはなぜですか？
<b>現在</b>
⑧評論を書くため、舞台鑑賞の前に行くことはありますか？(資料の収集等)
⑩評論をし始めたときと現在では御自身はどのように成長してきたでしょうか？
<b>補足</b>
⑪“観客を育てる”とはなにか。“かしこい観客”を作るために何が必要か、日頃考えていることはありますか。

※○の中の数字は質問の順番としてあらかじめ想定したものの、インタビューによって順番は前後することがあった。

#### 第4項 分析方法

分析の手順として、まず初めにインタビューデータから分析に使用する発言内容を切り取った。これは、評論家になった経緯を話す中で自然と影響を受けた人物の話などに時間が割かれ、回答者である評論家についての内容と区別するためである。つぎに KH-Coder(樋口,2004)<sup>注3)</sup>を使用し共起ネットワーク化<sup>注4)</sup>による成長過程の把握を行った。さらに NVivo10<sup>注5)</sup>を使用し、M-GTA(木下,2003)<sup>注6)</sup>により、鑑賞能力を構成する概念を抽出し、スポーツ鑑賞行動の理論的構造を基にした舞踊鑑賞のモデルに配置する。

本研究では評論家それぞれの発言を「評論を書く以前」「評論を始めた頃」「現在」に分割し、計15(5名×3時点)の共起ネットワーク図が作成された。共起ネットワーク図は最小出現数を下げれば下げるほど図は複雑になる。本研究では基本的に最小出現数を2と指定し、分析結果が複雑になりすぎてしまう場合のみ最小出現数を3に設定した図を記載する。発言内容の分析に当たり、KH-CoderとNVivo10の2つの分析ソフトを使用したことは質的研究の妥当性をより確かなものにしようとするためトライアングレーション(金井,1994;佐藤,2008)<sup>注7)</sup>という考え方に従ったものである。

#### 第3節 結果

インタビューの内容は、5つに分類することができた。本研究では、そのうち成長過程を理解するために必要な力やスキルを主な分析対象としている。

なお、本研究は(知識専門職としての)評論家の研究ではない。本研究は観客を認識対象にしており、大多数である一般の観客と、少数派とも言える評論家が同じ成長過程をたどるのかという疑問にあらかじめ答えておく必要がある。ほとんどの評論家は評論をするかどうかみている段階では決まっていない。たとえ評論すると決めていたとしても、ひとりの観客として素直に楽しむことが先にあるという。(評論家Fのみ、「評論を書き始めた以上一般の観客としてみることはない」という回答であった。)したがって、インタビュー対象となった評論家から得られた言葉や概念は、本人たちの認知レベルにおいて一般の観客と同じように扱うことができるだろう。(表3-3)

表 3-3 評論家と一般観客の視点の違いについて

評論家	発言
A	書くものとしては、一般の人と同じ心境で、ああだこうだ考えないで素直に見る。素直に楽しむ。きれいだとか。見ている時は一般の観客も評論家も見てるものはおんなじ。見てる時に、玄人と素人の違いは明らか。玄人は延長線上にいる。批評家が全く別次元ではない。
B	ほとんどの場合評論書かかはどうかはわからないんです。あらかじめこれは書くから準備ってことは無い。してた時代もない。先入観を持たないことが必要。フィルターがかかることはしない。客観的にみることが必要だと思うから。作品の出来をみるのであって、プロセスではない。
C	新聞はあらかじめ来月はこれで見に行ってるってしてがあるけどそれくらい。観ているときは、自分のお金で払って見ているときとほとんど変わらない。
D	評論家としての視点と一般観客としての視点が基本的には変わらない。まずは楽しむ。
E	ずっと一般の観客だった。いい舞台に出会いたいと思って、いち観客として見て、みている間にこれは書いてみようかと決めている。
F	このようなわけで、(招待であろうが自腹であろうが)舞踊公演を一般の観客として見ることはないの、批評家の視点との違いを見出すことはできません。なぜ舞踊公演を一般の観客として見るのではないのかというと、少しでも見どころがあれば、そこをきちんと把握する義務を感じるからでしょう。
G	基本的に観客出身なので、素直に良いと思った舞台やダンサーへの共感を大切にしているつもりです。聞こえはいいかもしれませんが虚心坦懐に観ている。ただ「視点」というよりも「立場」によって観なければいけない点、報告しなければいけない点があるので、その際は多少違ってくるというのはあるかもしれません。

評論家 5 名の成長過程における変化や発言内容を読み取るために、KH-Coder による共起ネットワーク化を行った結果を対象者別に示す。5 名の共起ネットワーク化による結果は表 3-4 に示した。

評論家 A は、舞踊への関与がみることから始まり、「みる」から「言う」「話す」といった単語に関連性を見て取ることができる。さらに「人」を媒介に「書く」ことが加わり新聞という媒体との出会いによって「批評」が出現していた。評論を書き始めると書くことが思考の中心に位置し、文章力の中でも文体や癖についての発言が見られた。評論家としてのオリジナリティについては、情報の活用法について意識していることが明らかとなった。現在は「批評」が思考の中心に位置し、新たな概念がほとんどない理論飽和の状態であった。「みることが上手くなるということは骨董屋のオヤジと同じ」といった発言からも卓越した経験主義も見て取れる。

評論家 B は、評論を書く以前は舞踊に対してバレエ中心の思考であった。評論とは直接関係のない仕事をしていたが、書くことや考えることは必要だったと述べている。さらに、何にでも好奇心を持って考えていく性格だったことがみとれ、評論を書き始めると自己の成長を中心にあらゆる行為、対象が位置づいてくる。漠然とした知的欲求が具体的学習課題として存在しており、客観的視点の重要性、背景を読み取る姿勢についての発言も多

いことが分かる。評論家Bは現在についての回答でも抽出語が増えており、いまなお成長し続けているといえるだろう。学習によって得た知識をどのように活用するか、さらには評論の幅も、関わる舞踊の幅も広がっていつている。

評論家Cは、評論を書く以前は舞踊に対して受動的な消費者であり情報を受け取り、他者に影響されながらバレエと出会っていることがわかる。評論を書き始めると、バレエは「見る」「読む」と結びつき、「書く」ことは「見る」と直接結びついていない。これは、蓄えていたものを書く、勢いを持って、バレエに固執してこの時期の評論を生み出していったことがうかがえる。現在はもっとも概念が複雑化し、鑑賞の対象が舞踊だけでなくなっている。「調べる」ことについてその対象や目的を明らかにし、具体的努力についての発言も見られた。さらに評論家Cにのみ見られた概念として、評論を続けていくための集中力、舞踊を好きでいるための努力について述べている。

評論家Dは、評論を始める以前より書くこと（表現すること）が日常的に行われており、「思う」と「書く」ことが極めて近くに位置している。鑑賞後、ノートにメモを書き、会話をする友人が存在している。「みる」ことが複数の要素と複雑に結びついていることも特徴のひとつである。評論家Dからは、評論を始めると舞台上のリズム感や身体性を評論に投影しようと複数のダンスクラスを受講したとの回答があった。それは評論のオリジナリティにもつながり、鑑賞の視点を多様化させている。現在についての発言では、評論家として活動するために必要な能力、職業的能力についての言及が多い。

評論家Eは、評論を書き始めたばかりであり、評論を始めた頃についての発言と現在についての発言は同時期を意味する。評論を始める以前、「バレエ」と「思う」という言葉の結びつきが強く、さらに思考だけに留めない「書く」「わかる」「作る」「学ぶ」といった行為が存在している。評論を書き始めると社会や観客に舞踊の存在価値を見出し、感想にとどまらない評論を書く覚悟と能力の必要性について言及している。

以上の結果についての概念と、おおよその内容をまとめたものが表 3-4 である。

表 3-4 対象者別の共起ネットワーク化結果

	評論を書く以前	評論を始めたころ	現在
評論家 A	印象の固定化 (話す・言うことで見たものの印象を固定化する) 文章力 (書くことの習慣性が新聞という媒体により形式化する) 生活力 (舞踊を見ることと時代性)	文章力 (小説家を例に文体に言及) 情報集約力・情報処理能力 (データの重要性・断片的なものを結びつける) オリジナリティ (自らの評論の個性は文体とデータ) 描写力 (見たものを正確に捉え書く) 学習意欲 (自らも学び・他者への教えも) 評価 (正しく知ることで評価することができる)	経験主義 (初めて見たものの良さを理解するには長年の経験は必要) 発信力 (評論をどこに向けて発信していくのか)
評論家 B	文章力 (基礎的な能力/読む・書く・考える) 好奇心・知的欲求 (何でも自分なりに考えることが自然) 行動力 (現状への不満をそのままにせず行動を起こす) 生活力 (安定した生活の存在) 身体性 (技術的な視点から自己の身体に投影する)	学習意欲 (自分を成長させるための学びの意欲と具体的努力) 客観力 (客観的な視点を持つ、背景を読み取るため)	知識創造・情報集約力 (情報を知識にするため、得る、持つ、結びつける、関連の手順) 学習意欲 (自らの足りない部分を自覚し学ぶ) オリジナリティ・権威づけ (他者との差別化、とくにWEB出身者との違い) 視野の拡大 (評論が外の世界へ向いていく)
評論家 C	受動的消費者 現状への不満	集中力 (その世界についていくことで必死) 文章力 (読む・書く・文体) 語学力 (訳すことに多くの時間が割かれてしまう) 生活力 (生活力が欠けたことで評論へ)	好きでいる努力・集中力 (いくら好きでも困難は生まれる・やめない努力) 視野の拡大 (鑑賞の対象が舞踊だけではなくなる) (逃避行動の一面も持つ) 学習意欲 (自分を成長させるための学びの意欲と具体的努力) オリジナリティ (自分に求められる評論の形)
評論家 D	集中力 (舞踊鑑賞にハマる) 文章力 (書くことは呼吸のごとく) 発信力 表現力 (自己表現し発信することが前職にも共通する) 印象の固定化(会話・ノート)	身体性 (舞踊のリズム感を評論にも) オリジナリティ (読み手を意識することは評論の個性をみつける) 情報収集 視点の多様化 (細かい視点を持つ)	コミュニケーション能力 責任感 (他の分野の人とディベートが苦手) 権威づけ (WEB出身者との違い・権威づけの意味) 客観力 知識の増大 情報集約力(知識活用)
評論家 E	学習意欲 (広く、深く理解するため学ぶ) 伝達能力 (思考にとどめず外面化) 身体性 (技術的な視点から自己の身体に投影する)	文章力 (思ったことを記述する) 視野の拡大 (舞踊の存在価値について視野が広がる) 評価 (評価をするための覚悟) 学習意欲 (自らの足りない部分を自覚し学ぶ姿勢) 責任感 (記名してでも世の中に届けたい何か)	

さらに、Nvivo を用いてオープンコーディングを行い、コード化、概念化と整理していった結果を、成長過程に照らし合わせたものが表 3-5 ある。なお、2人以上に共通して表れた概念のみ結果として記載している。概念は、現状や成長結果についての概念・鑑賞を成立させる概念・みることと直接結びつく概念・形式化することに関わる概念・評論家として必要な概念として 3つのカテゴリーに分けることができる。本研究において評論家の成長過程に表れる力は、みることと直接結びつく概念・形式化することに関わる概念である。



表 3-5 舞踊評論家の成長過程に含まれる概念

	評論を書く以前	評論を書き始めた頃	現在
現状や成長の結果について	生活力 現状への不満 舞踊への低関与 知的欲求 外面化	視野の拡大	視野の拡大 知識の蓄積
みることと直接結び	身体共感力 集中力	身体共感力 集中力 情報整理力 分析力	
形式化することに関	形式化する	説明力 客観力	
評論家として必要な		語学力 文章力 責任感	ディベート; コミュニケーション オリジナリティ

現状や成長の結果についての概念は、そもそも生活がある程度安定していないと評論を書き始めるに至らなかったという生活力に関する発言、知的欲求として何かを深く知ることが好きであったという資質、現状に不満がありその打開策として評論執筆を選んだという現状への不満等であり、スポーツ鑑賞能力とは呼ぶにふさわしくない。評論家として必要な概念についても、本研究は一般の観客な中でも鑑賞の機会が豊富であり能力が高いのではないかとの仮説からスタートしており特殊な職業技能を明らかにする研究ではないため実証研究に向けたスポーツ鑑賞能力には採用しないこととした。正しい日本語、さらにはロシア語やフランス語といった外国語を必要とするとの回答から、言語力や文章力があげられる。評論家として対外的な（つまり演劇や音楽の評論家との交流等を想定して）ディベート能力やコミュニケーション能力が必要であると感じるものが多い。評論は書くだけではその意味をなさず（つまり感想文のまま）、他者との差別化のためのオリジナリティ、プロモーションやオーソライズに関する回答も得られた。

評論を書く以前には、形式化する力、身体共感力、集中力の3つが既に存在している。形式化する力には文章だけでなく感じたものを表現したいという欲求や、印象の固定化をおこない外面化する道具(文字や絵)を使おうとする意欲のようにも捉えることができる。身体共感力とは舞台上の踊りを見て鑑賞対象である身体運動を自身に投影することに関わる力である。これは舞踊経験のある2名の評論家から聴取したものである。集中力とは、みることがとても身近に感じられ、没頭する、嵌（はま）るという状態であり、一度見るだけでなく、集中して舞踊にコミットしていく力である。

評論を書き始めたころには、概念の多様化が起こっている。説明力、客観力、分析力、情報整理力はとても類似した概念だが、入手した情報をどのように自分の知識とするか、そのための力が様々な角度で表れたと言える。評論を書く経験の中で、自分の見ていたものと、人の見ているものが異なる可能性に改めて気づき、より客観的な視点を持っていることが明らかとなった。

そして、評論家として一定の経験を蓄積した現在では、情報集約力、対応力、評価能力が挙げられた。評論を始めた頃には情報収集、整理に注がれていた力が、集めたものを連結し、意味を付与する概念に変化している。さらに、新しい刺激に次々と対応していく力が必要とされ、自らの中にある知識との比較、細部の違いから新たな楽しさを見つけ出すといった分析する姿勢にも変化が見られた。さらに、評論を書くことの社会的意義を自覚し、根拠を持って作品、製作者を評価する評価能力が表れている。(表 3-6 及び図 3-1)

表 3-6 舞踊評論家の成長過程における能力とその定義

鑑賞能力	定義
形式化する力	内面にある印象を固定化し、会話力・文章化力・表現力を用いて形式化することができる
身体共感力	舞踊の経験がある評論家(B/E)は舞台上の身体に共感することができる
集中力	鑑賞に対し、好感・身近さを感じ興味の対象が集中している
説明力	鑑賞から抱く主観に対しなぜそう思ったのか説明を加えることができる
客観力	客観的に作品や舞台上の出来事を正確に捉えることができる
分析力	細部と全体に対し分析的な視点を持つ
情報整理力	情報を自分の中に取り込む
情報集約力	情報を結びつけ、知識として扱うことができる
対応力	新しい刺激や情報に対応し自分の中に判断の基準を持つことができる
評価能力	舞踊・作品・製作者・評論に対し評価することができる

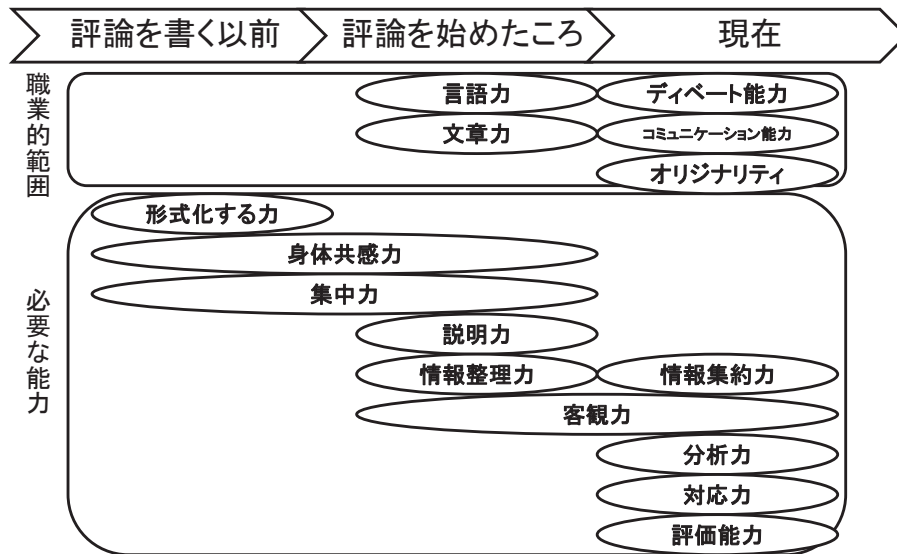


図 3-1 舞踊評論家の成長過程とそこに表れる能力

#### 第 4 節 考察

舞踊評論家へのインタビューによって成長過程とそこに表れる能力が抽出された。成長過程では、評論を書く以前から形式化する力が表れており、何らかの形で話したり書いたりすることが日常であったことが明らかとなった。しかし、評論を始めるにあたり言語力や正しい文章力の必要性を感じた人が多くそれ以前の形式化する力はより自由なものであったことが想像できる。踊りの技術やリズムに共感する力は舞踊経験者に先に表れていたものの、舞踊経験者でない評論家も評論を行う中で得ていることが明らかになった。これは今後スポーツに応用していく際に重要な点であり、その種目・競技を（出来ればトップレベルで）経験した者だけが解説や中継、さらには評論することができると現状を否定するものである。また、評論を書く以前や始めたころに共通していたのがテーマや舞踊のジャンルを絞って鑑賞・評論を行っていた点である。ここには時間や金銭面も影響しており、集中力と定義したがこのような集中してあるテーマや舞踊のジャンルに詳しくなっていくことでその後の能力の強化を手助けしている。説明力は正しく描写し、主観を人に説明できる力であるが、主観ばかりの感想からその受け手である他者を意識している点で評論を始めたころの特徴的な変化と言えるだろう。一般の観客がこのような視点を持つことで表出の質が変化していくことも考えられる。

さらに、舞踊評論家の成長過程において抽出された能力を、ブルームら<sup>注8)</sup>による知識の

高度化（表 3-7 参照）に照らし合わせてみると、評論家の成長過程とそこに表れた能力はおおよそ一致していることがわかる。

表 3-7 知識の高度化と鑑賞能力の対応

知識の高度化(梶田ら,1973)			本研究
高	評価	価値を評価できる	評価能力
	総合	新しい関係を作り出せる	対応力
		現状の分析ができる	客観力
	分析		分析力
	応用	具体例をあげられる	説明力
理解	他のことと関連付けられる	身体共感力	
		情報集約力	
低	記憶	定義が言える	

※ブルームら(1971)を基に梶田らが作成した図に加筆

結果で得られた鑑賞能力を、第 3 章で提示したスポーツ鑑賞行動の構造図に当てはめると図 3-2 のようになる。

評論家の成長過程に表れる力は、ある箇所が初心者のころ特に強化されたり、ある箇所が長年の経験によって得られる力であったり、というふうに限定されるのではなく、鑑賞の構造全体として鑑賞能力が強化されていることが分かる。例を挙げると、人は生活や記憶、知識によって鑑賞に向かう基本的な志向性を持っている。鑑賞の中にはその作品の持つ一般的な意味・舞踊団の歴史・舞踊家や製作者についての情報・会場や環境など皆にある程度同質のものを与えることのできる客観的な事実が存在している。しかし、そのすべてを人は得ることは出来ない。さらに、身体性や感性によってうける印象は主観的なものである。一部の客観的事実と主観的印象は新たな刺激として内面化される。この内面化される段階においては、時間的にある分野に集中して没頭することで自身のなかに事例が量産される（過去の経験として蓄積されていく）。新たな刺激は情報として整理・集約され分析的視点を経て形式化される。ここでの形式化とはすなわち文章化されることである。文章化する際にもう一度資料などに当たり、評論家は鑑賞の客観的事実に立ち返っている。客観性が求められていることに応えるためである。そこには、署名して世に出すという責任感や評価能力も加わり、ある舞台鑑賞の実態が歴史や社会に残されていくのである。内

面化することでスポーツをみる主体に内在する事例（知識）は重層化し新たな刺激への対応力が高まる。こうしたスパイラルモデルによって、また人が鑑賞へ向かう志向性、つまり生活や記憶、知識を変化させているのではないだろうか。

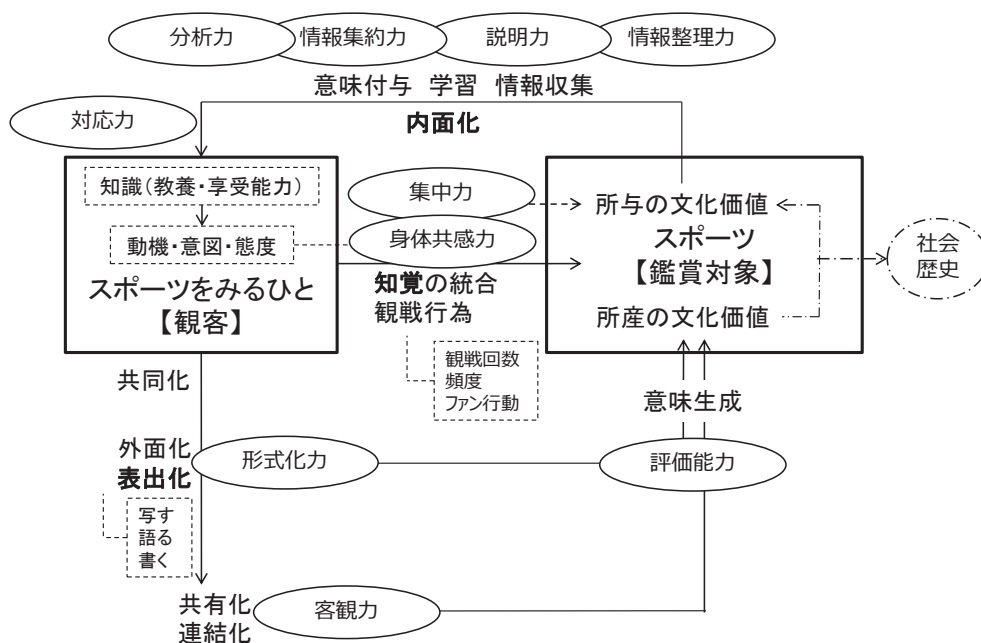


図 3-2 スポーツ鑑賞行動の構造と鑑賞能力の関係

## 第5節 小括

舞踊評論家による評論という仕事は、鑑賞と評論に大分され、それぞれの行為に能力が内包されており、各能力が発揮されることで鑑賞・評論の過程がスパイラル的に展開していくことで、能力の形成や伸長が起こる可能性が明らかになった。また、前章において、スポーツ観戦からスポーツ鑑賞への概念的拡張のポイントが表出化にあることを指摘したが、舞踊評論家の成長過程においても主に文章での表出化に当たる形式化する力が抽出された。また、評論の過程で鑑賞対象の一部の客観的事実と主観的印象を内面化し、次なる鑑賞へと向かう志向性（生活や記憶、知識）を変化させている。そして、舞踊評論家の成長過程において抽出された諸力とそのスパイラル構造は、スポーツ鑑賞能力の伸長として認識可能である。

また、スポーツ鑑賞は学習理論や知識の高度化として説明できることも明らかとなった。単なる変化ではなく一定の高度化の指針を基に能力の強化を把握できるものとする。

また、「定型的熟達から適応的熟達へ」、「パッシブ学習からアクティブ学習へ」といった

近年の学習観の変容は、知の獲得・集積に留まらず、外的環境や他者との相互作用において知を表出化したり、内面化したりするプロセスの重要性を含んでいる。本章の研究が明らかにしたスポーツ鑑賞構造をスパイラル的に展開する上で必要となる諸力の伸長は、新たな学習観と符合的である。スポーツ鑑賞は現在の問題適応力や、創造性、課題処理過程に着目した学習にとっても適しているのではないだろうか。

前章および本章において、スポーツ鑑賞能力の抽出とそれらの形成や伸長を把握するためのスポーツ鑑賞行動の構造化を行った。これらの結果を踏まえ次章では、表出化のフェーズに注目し、スポーツ鑑賞行動による観客の変化と鑑賞能力について分析を行う。

## 第2章注

1) スノーボール・サンプリングとは、調査を行うにあたって、先に選ばれた回答者に対して、次の回答者を紹介してもらい、調査対象者の抽出法。ある人から始まって、雪だるま式に調査対象者を増やしていくことからこう呼ばれる。

2) タイムラインインタビュー法とは、被験者が現在の状況に至るまでの経緯を想起させるために、時間軸を提示し、初期（本研究では評論を書き始める前）からの出来事や思考を回顧しながらインタビューを行う手法である。

3) KH-Coder とは、テキスト型（文章型）データを統計的に分析するためのフリーソフトウェア。アンケートの自由記述・インタビュー記録・新聞記事など、さまざまな社会調査データを分析するために制作しました。「計量テキスト分析」または「テキストマイニング」と呼ばれる方法に対応したソフトウェアである。

4) KH-coder における「共起ネットワーク」のコマンドを用いれば、出現パターンの似通った語、すなわち共起の程度が強い語を線で結んだネットワークを描くことができる。分析の手順は最初ごく一部の強い共起関係だけを線として描画するとよいとされ、その結果をみて描画する共起関係を増やしていく手順をとるとスムーズに探索を進めることができる（樋口,2014）。描画には次数中心性(degree centrality 記号: CD(i))を用いた。線が集まる点ほど中心性が高いとする最もシンプルな中心性の計算法である。

5) NVivo (エヌヴィボ)は、文章、自由回答アンケート、インタビュー、フォーカスグループ・ディスカッション、録音データ、ビデオなどの質的データを、より迅速で容易に整理・分析・探求するソフトウェアである。本研究においてはインタビューデータを文章化し、オープンコーディング、コード化を行った。

6) オリジナル版 GTA の特性は、データに密着した分析から生成される独自の理論であり、そこで用いられるデータとは分析の進展に応じて体系的に収集されたものであること、分析結果として提示されるグラウンデッドセオリーに求められる要件は人間の行動を効果的

に説明でき、かつ予測的に有効であるということ、最後に説明と予測を挟んで存在する関係性が存在することである。さらに修正版 M-GTA はこれらの特性を継承し、さらに研究の目的（研究の出発点）として研究者を方法論化している。さらに、M-GTA はオープンコーディング、軸足コーディング、選択的コーディングの段階区分は用いず連続的プロセスとして位置付ける。この点において舞踊評論家のコード相互のオーバーラップを残したまま分析を進めることができ、評論家の成長過程を分析する際の、同時的・多重的比較に向いていると言えよう。

7) 方法論的複眼とも呼ばれ、複数のデータや複数の方法が互いに有機的につながり合って相互に補強しあうことである。本研究では分析方法において一通りのコード化およびひとつの分析ソフトではなくそれぞれ複数（2 通り）のコード化（概念生成）および分析ソフトによる分析結果から最終的な舞踊評論家の成長過程を明らかにしたものである。

)

8) ブルームらによる教育目標の分類学（類型化）を参考にした。これは、アメリカの心理学者たちがまとめあげたもので教育活動を通じて追究される目標を 3 つに分類している。その 1 つが認知的領域（Comgnitive Domein）であり、表 3-7 にある「知識」「理解」「応用」「分析」「総合」「評価」が設定されている。これら 6 つは順次性を持つことから、本研究に適応した場合、能力の出現が単なる変化ではなく成長や発展であることを示唆するものである。最も高度であるとされる「評価」は、生徒がある特別な判断基準に沿って価値を判断、批判、伝達するものである（judging outcomes）。この基準は生徒が自ら設定したものである場合も、また他から与えられたものであることもあり、最も高度な教育目標である。本研究においても「評価」能力は、ある程度経験を積んだ評論家の発言に表れている。



### 第3章 スポーツ鑑賞能力育成に向けた教授方略の立案ーバレエ鑑賞教室を通じた実証的研究ー (研究Ⅲ)

#### 第1節 背景及び目的

第2章では、一般の観客の延長として「目が肥えている」と考えられる評論家からスポーツ鑑賞能力を明らかにした。中村(1995)は、スポーツをみるとについて「批判的考察能力を向上させることが結果的にスポーツをしたり見たりする目的や目標をはっきり自覚させることとなり、スポーツ享受の主体者に育て上げていくことになる」(p.62)と一般の観客のスポーツをみる能力についても重要視している。

そこで本章では、一般の観客に向けたスポーツ経営体の事業を想定して実証的研究を行う。スポーツ鑑賞や鑑賞に関わる諸力の伸長について、鑑賞後の外面化・表出化(以下、両方を合わせて表出化とする)の有無や程度による違いがあるか、という問いに答えようとするものである。この問いはすなわち、スポーツ鑑賞における表出化の重要性を実証するためのものである。

これまでのスポーツ観戦研究では、観戦者調査がほとんどであったため、その後の会話や文章化といった表出化の結果を分析の対象としてこなかった。しかし、第1章において、スポーツ鑑賞後の表出化が鑑賞能力にとって重要なフェーズになることを明らかにした。また第2章において、舞踊評論家の成長過程における表出化フェーズの重要性を指摘した。そこで本章においては、鑑賞能力に対する表出化の影響を検証するため、スポーツ鑑賞能力の伸長を視野に入れた教授方略として表出化の程度の異なる鑑賞授業を行った。本章における目的は、複数の教授方略としての鑑賞授業を比較することで、観客におこる変化の差や、鑑賞能力の違いを明らかにすることであると、より効果的な教授方略を提案することである。

これまで美術教育の分野では、集団で行う美術鑑賞学習における参加者(観客)の変化、つまり学習の効果とともに教育活動を企画し指導する側の配慮行動や働きかけ、支援が重要な関心ごとであった(直江, 2010pp57)。そのため鑑賞授業や鑑賞教室を題材とした方法や学習効果の観点から迫った報告や研究が数多く存在している<sup>註1)</sup>。参加者の表情や視線などから集団を理解することも可能であり指導者の熟達すべき技術のひとつであるということもできるが、一方で「その熟達を支援し経験のみに頼らない評価尺度や測定方法が提供できることで教育方法研究として一定の寄与になる」(直江, 2010pp57)と述べており、本研究においてもスポーツ鑑賞を取り入れた教授方略研究として一定の寄与になることを期

待している。

## 第2節 方法

### 第1項 研究枠組

本研究は美術における鑑賞教育として「対話型」と「知識享受型」を実施した熊野ら(2005), 「一方的解説型鑑賞指導」「発問活用型」「対話的ギャラリートーク」「自由型鑑賞指導」「表現・制作との組み合わせ型鑑賞指導」と類型化した吉田(2011)を参考に, スポーツ鑑賞授業において「一方的解説型」「コミュニケーション型」「ワークショップ型」を想定した。これらは, 鑑賞に伴う表出化の程度の違いに他ならない。そのなかでも本研究では, 表出化の程度の弱い「ワークショップ型(以下, WS型)」と表出化の程度が強い「コミュニケーション型(以下, COM型)」を実施し分析の対象とした。なお, まったく表出化しない「一方的解説型」については筆者の過去の研究(醍醐,2015a)が相当するため, 考察に使用することとした。

表 4-1 本研究における鑑賞授業の位置づけ

熊野ら(2005)	吉田(2011)	醍醐(2015)	本研究
知識享受型	一方的解説型鑑賞指導	鑑賞授業(解説型)	
	発問活用型		
対話型	対話的ギャラリートーク		コミュニケーション型 (COM型)
	自由型鑑賞指導		
	表現・制作との組み合わせ型鑑賞指導		ワークショップ型 (WS型)

本研究では, バレエ鑑賞に対する態度(授業前および授業後), 鑑賞に対する行動意図(授業前および授業後), そして内容理解や鑑賞能力(自由記述による他者評価および調査票による自己評価)について, 表出化の程度の違い(表出化低位のWS型グループAと表出化高位のCOM型グループB)による比較を行う。(図4-1参照)調査では3種類の調査票を用意し, 鑑賞授業の前後に回答を求めた。なお調査対象には調査内容は統計的に処理し個人が特定される形での結果の公開はなされないと説明し, 同意を得たうえで調査を実施した。

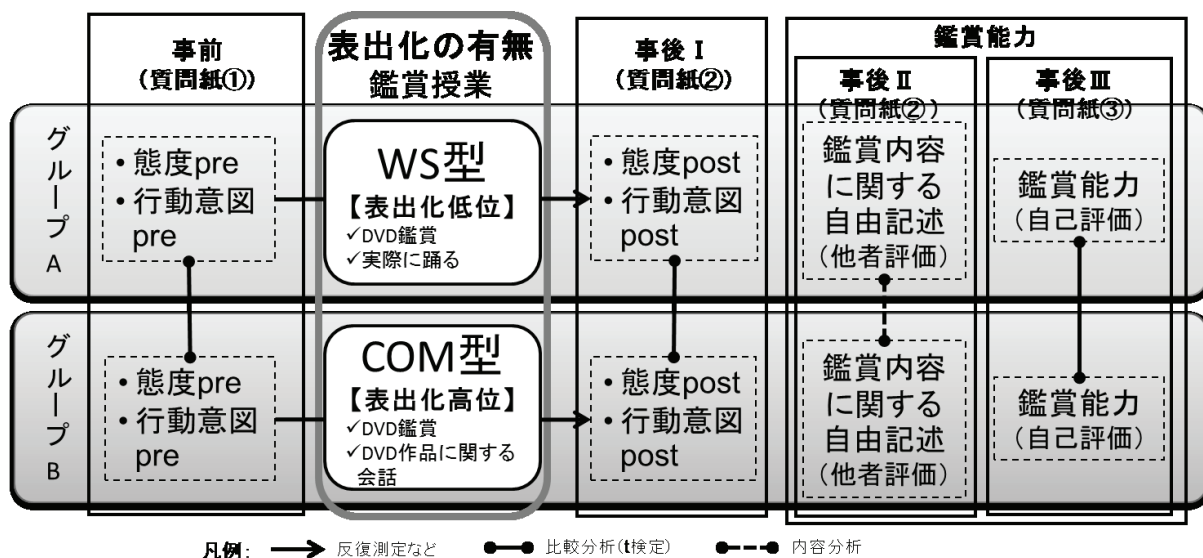


図 4-1 分析枠組

## 第 2 項 分析方法

本調査における調査項目の詳細は次項に述べるが、大きく 2 つの側面から鑑賞者の変化を読み取ろうとするものである。図 4-1 に示した通り 3 つの調査票を用い①鑑賞前後における態度・行動意図（図 4-1 では pre-post と表記）、②鑑賞内容に関する自由記述、③鑑賞能力の自己評価を測定する。態度・行動意図については対応のある平均値の差の検定（t 検定）、及び反復測定<sup>注 2)</sup>を用い、鑑賞前後の変化量（向上）の有無を検討する。鑑賞内容についての自由記述は内容分析を行い、記述量の分析など一部の統計的処理にはカイ二乗検定を用いる。鑑賞能力の自己評価については平均値の差の検定を行う。①および②については解析には統計ソフト IBM SPSS Statistics 20, AMOS 20 を使用し、有意水準を 5% とした。内容分析については研究 II と同様に質的研究・定性調査を目的とする NVivo 10 および、日本語の分析に優れ多くの研究者が用いている KH-coder を用いた。

## 第 3 項 調査項目

態度・行動意図についての質問項目はそれぞれ「バレエを踊ること」「バレエをみること」の二側面について 7 段階リッカート尺度を用いた。質問項目は醍醐（2015a）にて作成、検討したものを使用した。

表 4-2 態度・行動意図測定項目

	バレエをみることについて どのように感じますか？	バレエを踊ることについて どのように感じますか？
好感度	バレエをみるのが好きである 芸術としてみることを楽しめる バレエをみることに興味がある	バレエを踊ることが好きである 動きそれ自体を楽しめる バレエを踊ることに興味がある
有益度	バレエをみることは普段の生活に役立つ みることでバレエに役立つ情報が得られる	バレエを踊ることは普段の生活に役立つ 踊ることでバレエに役立つ情報が得られる
態度 積極度	バレエをみることを人に薦めたい たくさんの作品を知りたい	バレエを踊ることを人に薦めたい たくさんの踊りを踊れるようになりたい
身近度	バレエをみることに親しみを感じている バレエをみることは幅広い層に受けそう	バレエを踊ることに親しみを感じている バレエを踊ることは幅広い層に受けそう
得意度	バレエ作品に詳しい バレエをみることでバレエの特徴をよく理解できる	バレエを踊ることが得意である バレエの特徴をよく理解できる
行動 意図 継続意図	今後バレエをみに行きたい	これからもバレエを続けたい

次に、本研究におけるスポーツ鑑賞能力の把握方法である。

能力を測定する方法は自己評価と他者評価に分けることができる。「〇〇ができた」という事実を確認する他者評価と「△△ができたと思う」といった自己評価である。第 1 章において、スポーツ鑑賞行動の構造図は鑑賞直後にとどまらず表出化の過程、表出化の結果を含んでいる。バレエ授業における鑑賞についても、みたものの印象や感想評価を自分の身体から離れた形、つまり他者が受け取り、コミュニケーションを取ることのできる形で表出化する能力を含め、本研究におけるスポーツ鑑賞能力であると捉えることが出来る。

研究Ⅱでは舞踊評論家（みて書く、つまり鑑賞と表出化という行為を繰り返し行っている人としての集団）へのインタビュー調査から鑑賞時、そして評論を行っていく上で能力を抽出した。鑑賞授業を行う大学生の能力として「評論家として活動してゆく上で必要となる能力」、つまり語学力やディベート力は除外すべきであると判断した。したがって、参加者のスポーツ鑑賞能力として測定する具体的能力の要素は、形式化する能力、身体共感力、集中力、説明力、客観力、分析力、情報整理力、情報集約力、対応力、評価能力の 10 の具体的能力（分析過程では概念として抽出されたもの）によって構成される。研究Ⅱによって明らかとなった能力は、鑑賞中や内面化の過程で必要となる能力（身体共感力・集中力・対応力・説明力・分析力・情報整理力・情報集約力）、表出化の過程で必要となる能力（客観力・形式化する力）、表出化の結果から読み取ることのできる能力（評価能力）の 3 つのフェーズそれぞれに対応した能力としてとらえることが可能である。表出化

の結果から読み取ることのできる能力は第三者によってその能力を評価することができる（感想文の内容評価や筆記試験といった形）が、鑑賞中に必要とされる能力については参加者の内面に起こっている能力の発揮を捉えることであり、第三者の目によって判断することは極めて困難であると考えた。したがって、本研究では、DVD 作品の内容理解を第三者的に把握するための自由記述（分析枠組み図 4-1 における事後Ⅱの調査）、および参加者自身による鑑賞能力の自己評価（分析枠組み図 4-1 における事後Ⅲの調査）によって鑑賞能力を把握するための調査票を作成した。能力の自己評価は、M-GTA によって概念化されたそれぞれの能力を再度インタビューによって得られた評論家の発言に立ち返り、如何なる思考（具体的意識）や行動の有無が当該能力を有しているということができるのかについて演繹的に、鑑賞能力の評価尺度として検討した。作成された質問文は、評論家 1 名、舞踊家 1 名、舞踊鑑賞授業担当者 1 名、筆者の計 4 名によって議論された。以上の手順によって 10 の具体的能力それぞれについて 3 つの質問文が演繹的に作成され、舞踊鑑賞能力の自己評価尺度として 30 項目が定められた（表 4-4）。

表 4-3 他者評価による鑑賞能力把握の枠組み

質問内容	鑑賞能力の構成要素	定義
質問1. 「 Coppélia 」をみた印象を記述してください。	形式化する力	見た印象を固定化し表現する
質問2. どのような内容・ストーリーであったか説明してください。	説明力	主観を掘り下げ論理的に伝える
質問3. どのような動きによって構成されていたか説明してください。	身体共感力	見ている身体を自己に投影する
質問4. 初めてみたもの、初めて知ったことについて記述してください。	説明力	主観を掘り下げ論理的に伝える
質問5. 作品の評価をしてください。その理由もお書きください。	対応力	新しい刺激に対し過去の経験と照らし合わせる
	評価能力	根拠をもって作品や製作の良し悪しを判断する
全体	分析力	細部と全体に支店を向けることができ探索的な視点を持つ
	情報整理力	情報を集めデータ化する
	情報集約力	得た情報を既存の知識体系に結び付ける
	客観力	他者はどのように見ているかを意識する
	集中力	一定期間ある分野に時間や金銭、思考を集中させる

表 4-4 自己評価による鑑賞能力把握の枠組み

形式化する力	みた印象を言葉(発言や文章)にすることができた
	受け取る相手を意識して言葉(発言や文章)にすることができた
	自分の思いを言葉(発言や文章)で表現することができた
身体共感力	技術の難しさに共感することができた
	踊りのリズムを感じることもできた
	ダンサーの姿を自分に重ねることができた
集中力	身近なものに感じることもできた
	時間を忘れてみることもできた
	没頭してみることもできた
説明力	作品の背景を読み取ることもできた
	何をやっていたのか的確に表すこともできた
	分からない・つまらないと言わずなぜそう思ったのか考えることもできた
客観力	ほかの人の意見や発言を参考にすることができた
	作り手の意図と自分の意見の違いを考えることができた
	ほかの人はどのように見ているのか意識することができた
分析力	自分なりの解釈を持つことができた
	作品の細部に目を向けることができた
	作品の全体像をとらえることができた
情報整理力	バレエやDVD作品に関する情報が得られた
	バレエやDVD作品の情報を集めることができた
	得た情報を整理することができた
情報集約力	得た情報を互いに関連づけることができた
	得た情報を活用することができた
	得た情報を理解することができた
対応力	新たに知ったことを持っていた知識と照らし合わせることもできた
	今までの経験と比較することができた
	過去の舞踊鑑賞と今回では違う楽しさを見つけることができた
評価能力	バレエの様式や決まり事に照らしてDVD作品を評価することができた
	ダンサーの動きを評価することができた
	振付・作品の構成について評価することができた

#### 第4項 調査概要

WS型鑑賞授業は、2014年7月9日(水)、COM型授業は2014年10月1日(水)に行われた。W大学オープン保健体育授業の「バレエ基礎」(3・4限)及び、「バレエ応用」(5限)を受講する学生が対象であった<sup>注3)</sup>。

授業で用いたバレエ作品は「 Coppélia 」（出典：DVD で楽しむバレエの世界「 Coppélia 」、英国ロイヤル・バレエ団 リヤーン・ベンジャミン、カルロス・アコスタ出演）である。Coppélia を選んだ理由は、ストーリーが単純で身近、現実的であることが大きい。

白鳥の湖やクルミ割り人形のような非現実的な妖精やお化けなどではなく、 Coppelia という人形をめぐる人間の物語である。初心者にも体験することの出来る場面が作品の冒頭に存在しており、WS 型の体験がスムーズに行うことが出来ると考えた。COM 型のおしゃべりの時間も含め、言語化する機会を多く設定した授業であるためマ임や表現によって動作の意味を解釈しやすいことも教材として採用した理由である。

両グループともに作品冒頭（第 1 幕）の Coppelius が作ったからくり人形である Coppelia が座って本を読んでいるシーンからスタートした。Coppelius（人形師）の家へ侵入するシーンを早送りによって解説を行い、最後は第 3 幕、フランツとスワニルダは仲直りをして、めでたく結婚の日を迎えるシーンまで鑑賞した。祝いの余興が始まり、結婚の踊りなどが繰り返され、賑やかな全員での幕引きとなる。DVD のエンディングはスクリーンに映したままその後の調査票の説明を行った。

生徒の視点に大きな影響を与えるのが普段指導にあたっている教師による作品の解説である。映像の修辭には身近な人ほど影響が高いとの研究（金井，2001）も存在しており、両グループ間への影響の差が最小となるよう、解説は作品の内容が理解できるであろう最低限の内容とし、大筋のシナリオを事前に用意しておくなど留意した。

授業の流れとして、授業の説明や鑑賞授業のための補助員を紹介した後、WS 型の参加者はまず鑑賞授業で扱う作品のバリエーション（踊ること）を体験した（写真 4-1）。体験した箇所は Coppelia に恋をした青年フランツの登場。フランツの婚約者スワニルダは Coppelia に対しあいさつを試みたりアピールを行うシーンである。その後 DVD 鑑賞を行い（写真 4-2）、調査票の記入が終了したものより退出し、授業は終了した。COM 型の授業では実際に踊ることを体験せず、DVD 鑑賞後生徒同士での会話の時間を設けた（写真 4-4）。話す内容については、あらかじめ 6 つのテーマを設定しておいた。これは、スムーズに会話が始められるようにとの配慮であり厳密に提示された内容に限って話す必要はないとの説明も添えた。テーマは、以下の A から F である。

- (A) バレエの動きや技術について
- (B) 舞台環境について（衣装・照明・音楽など）
- (C) ダンサーの表情や表現力について
- (D) Coppelia という作品の物語性について
- (E) バレエ団や Coppelia，ダンサーについて知っていることについて
- (F) 初めてバレエを見た感想（初めてバレエをみた人で A から E について話すことが難し

い場合)

また、話した内容や聞いた内容をより明確にするため「コミュニケーションメモ」として、誰とどのテーマについてどんなことを話したか記録する用紙を用意した。こちらは会話の邪魔にならない程度に簡単にメモを取ることができる形式をとった。最低 4 名の参加者と会話する機会を持てるように時間を配分し、話し相手の交代を促した。



写真 4-1 : WS 型授業風景①作品の一部を体験



写真 4-2 : WS 型授業風景②DVD 鑑賞





写真 4-3 : COM 型授業風景①DVD 鑑賞



写真 4-4 : COM 型授業風景②会話の時間

### 第 3 節 結果

#### 第 1 項 鑑賞授業実施の効果

##### 1. 調査対象者の概要

WS 型鑑賞授業の参加者は 57 名。回収数は 57 部であり、基本的属性および態度・行動

意図の質問項目における有効回答は 56 部であった。男女の割合は男性 4 名，女性 51 名であった。鑑賞能力についての有効回答は 54 部であった。男女の割合は男性 3 名，女性 50 名であった。

COM 型鑑賞授業の参加者は 67 名。回収数は 67 部であり，基本的属性および態度・行動意図，鑑賞能力の質問項目における有効回答は 66 部であった。男女の割合は男性 9 名，女性 57 名であった。

各グループのバレエ経験をたずねたところ，どちらも約半数は「過去に経験がある」と回答し，1 割程度が「現在も継続中」，3 割以上はまったく踊ったことのない未経験者であった（表 4-5）。グループ間に有意な差は認められず過去のバレエ経験については同質の集団といえる。過去に経験のあった回答者の多くは幼少期より習い事として行っており，そのほとんどが 3 歳から 8 歳の間にはじめている。

バレエの鑑賞経験について，「直接舞台をみた事がある」「テレビ・インターネット等でみたことがある」を合わせると WS 型では 57 名，COM 型では 54 名であり，どちらも 84% 前後の参加者は何らかの形でバレエを見たことがあるという結果であった。「全くみたことがない」と回答した者は WS 型では 9 名，COM 型では 8 名であった。COM 型では鑑賞授業で用いた作品をみたことのある人は WS 型に 10 名，COM 型に 6 名であった。

表 4-5 回答者のバレエ経験

	WS型	COM型
過去にある	29(51.8)	37(56.1)
現在継続中である	7(12.5)	7(10.6)
ない	20(35.7)	22(33.3)
合計	56	66

単位:人(%)

表 4-6 回答者のバレエ鑑賞経験

	WS型	COM型
直接舞台をみたことがある	38(67.8)	41(62.1)
テレビ・インターネット等でみたことがある	9(16.1)	15(22.7)
ない	9(16.1)	8(12.1)
欠損値	0	2(3.0)
合計	56	66

単位:人(%)

## 第2項 鑑賞授業形態による比較

授業評価は「本日のバレエ授業は楽しかった」という質問に対し、7段階で回答を求めた。各グループ間の平均点を比較したところ、WS型授業が5%水準で有意に高い結果となった（表4-7）。

表4-7 授業形態による授業評価の比較

	n	平均値	有意確率
WS型	56	6.25	0.27*
COM型	66	5.86	

\*5%有意

鑑賞授業実施の効果を測定するため、態度・行動意図の鑑賞前後の差を比較すると、時間の主効果がバレエを踊ることに対する「得意度」「継続意図」、バレエをみることに對する全ての項目において有意に認められた。平均値は事前（pre）に調査したデータから、事後（post）の数値を引いたものである。時間の主効果が認められた項目について授業形態別の比較をしたところ、COM型参加者のバレエを踊る事に対する「継続意図」がWS型に比べ有意に高いことが認められた（表4-8）。

表4-8 授業形態による態度・行動意図の比較

	平均値 pre-post	t 値	有意確率 (両側)	時間× 授業形態	
バレエを 踊ること について	好感度	-.148	-1.199	.233	
	有益度	.074	.486	.628	
	積極度	-.082	-.752	.453	
	得意度	-.557	-3.858	.000	0.503
	継続意図	-.264	-3.667	.000	0.015*
バレエを みること について	好感度	-.713	-3.412	.001	0.946
	有益度	-.557	-3.619	.000	0.555
	積極度	-.746	-4.040	.000	0.145
	身近度	-.705	-3.979	.000	0.527
	得意度	-.500	-2.678	.008	0.346
	継続意図	-0.273	-3.000	.003	1

\*5%有意



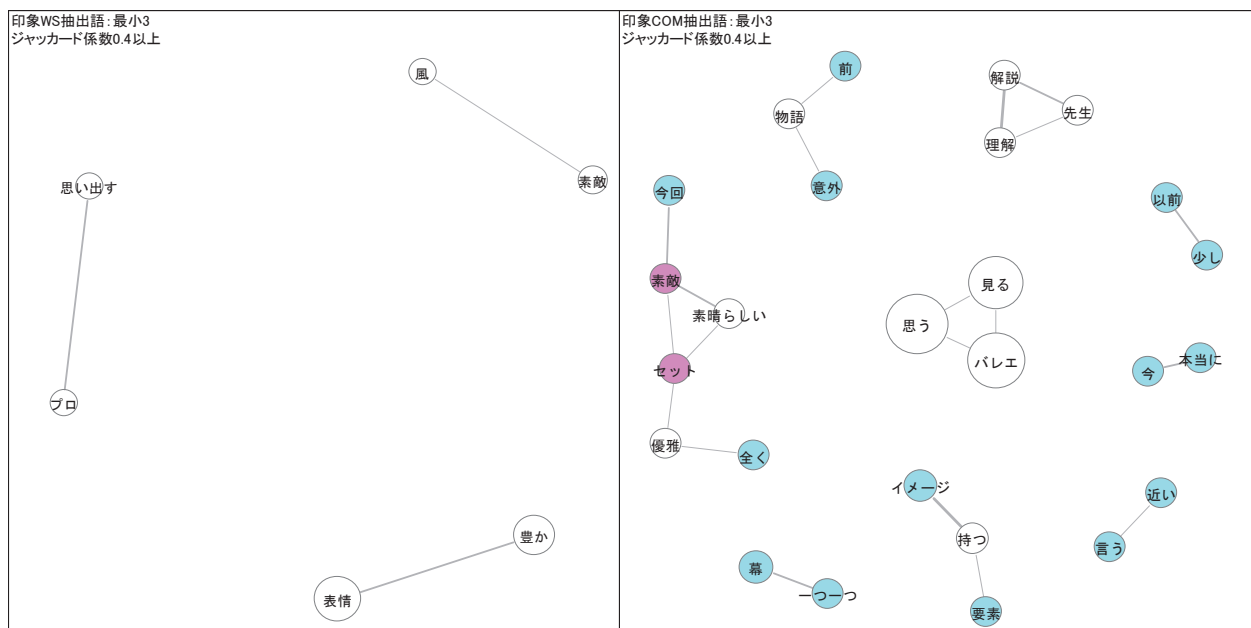


図 4-3 質問 1 における WS 型・COM 型の共起ネットワーク図 (jaccard0.4)

表 4-9 は、具体的な抽出語の対を書きだしたものである。抽出語の対をみていくと鑑賞能力に結び付く記述が存在していることがわかる。例えば、最も共起のウェイトの重い「解説—理解」「イメージ—持つ」や、「解説」「理解」「先生」との組み合わせによる抽出語対は得た情報を関連付け知識とする能力である「情報集約力」があらわれていると捉える事ができる。教師による解説はグループ間で全く同じ内容である。さらに内容理解に必要な最低限の解説に留めたが、COM 型の会話の時間を通して参加者は教師の解説をよく理解していることが明らかとなった。「以前・前・今・今回」といった抽出語の含まれる対は、これまでの回答者のもつ経験（テンプレート）との対比と捉える事ができ、鑑賞能力における「対応力」に相当する。その他にも、「評価能力」や「形式化する力」についても自由記述のなかに表れていることがわかる。ジャックカード係数が 0.2 以下の項目になると大量の抽出語対が存在しているため、表 4-9 に全ては記載していないが、「身体共感力」に相当すると思われる記述には WS 型と COM 型の特徴がよくあらわれている。WS 型ではこれまでの自らのバレエ経験に照らし合わせている箇所（主に「自分」という抽出語を含む文脈）と、みている身体を客観的に捉えている箇所（対象を「身体」や「プロ」の「ダンサー」とあらわし、「きれい」「上手」「美しい」といった評価の観点を含んでいる文脈）が分離している。一方、表出化高位の COM 型の記述では、身体部位が具体的に取り上げられており DVD でみた動作を細かく分析する視点がみられた。

表 4-9 質問 1 にあられた抽出語対の比較

jaccard 係数	WS型		COM型		
	word1	word2	word1	word2	
0.4以上			解説	理解	情報集約力
			イメージ	持つ	
	思い出す	プロ	先生	解説	対応力
	表情	豊か	先生	理解	
	素敵	風	物語	意外	
			物語	前	評価能力
			以前	少し	
			今	本当に	
			今回	素敵	
			素敵	素晴らしい	
		素敵	セット		
		優雅	セット		
		優雅	全く		
		見る	思う	形式化する力	
		見る	バレエ		
		思う	バレエ		
		持つ	要素		
		慕	一つ一つ		
		言う	近い		
0.3以上	自分	習う	足	つま先	身体共感力
	自分	プロ	足	驚く	
	きれい	上手	動作	前	
	身体	美しい		:	

2. 質問 2 「どのような内容・ストーリーであったか説明してください。」

質問 2 は、どのような動きや背景を持つバレエ作品であったかを正しく描写し、論理的に伝えることができるための説明力を想定した設問である。質的データ解析ソフト Nvivo を用いてコーディング<sup>注6)</sup>したところ、複数人に共通してみられた内容として「1:1:主人公（スワニルダとフランツ）の名称と説明が書かれている」「2:人形（ Coppélia ）について名称と説明が書かれている」「3:人形師（ Coppélius ）について名称と説明が書かれている」「4:恋愛のお話であることに触れている」「5:作品の冒頭部分について説明されている」「6:作品の中間部分について説明されている」「7:作品の結末について説明されている」の 7 つのテーマ（回答の内容）に集約することができた。それぞれについて言及されているか否かを数値化しカイ 2 乗検定による比較を行った。その結果、「2:人形（ Coppélia ）について名称と説明が書かれている」と「5:作品の冒頭部分について説明されている」のふたつのテーマについてグループ間に有意な差が認められ、どちらも表出化高位の COM 型において表出化低位の WS 型よりも記述した者が多いことが明らかとなった。作品の冒頭部分は WS 型鑑賞授業の中で実際に踊った場面でもある。それにもかかわらず WS 型よりも COM

型の参加者の多くがその内容に触れてバレエ作品を説明していること、記述が正確であることについては興味深い点である。作品の中間部分についても有意な差は認められないものの WS 型では約半数が記述していないのに対し、COM 型は 7 割弱の参加者が説明を記載しており、全体を通して理解し文章化できていることがわかる。(表 4-10)

表 4-10 内容・ストーリーの説明

回答の内容	授業形態	なし(%)	あり(%)	Pearson の カイ 2 乗
1:主人公(スワニルダとフランツ)の名称と説明が書かれている	WS型	32(56.1)	25(43.9)	.207
	COM型	30(44.8)	37(55.2)	
2:人形(コッペリア)について名称と説明が書かれている	WS型	38(66.7)	19(33.3)	.001 **
	COM型	25(37.3)	42(62.7)	
3:人形師(コッペリウス)について名称と説明が書かれている	WS型	45(79.0)	12(21.0)	.196
	COM型	46(68.7)	21(31.3)	
4:恋愛のお話であることに触れている	WS型	7(12.3)	50(87.7)	.849
	COM型	9(13.4)	58(86.6)	
5:作品の冒頭部分について説明されている	WS型	25(43.9)	32(56.1)	.018 *
	COM型	16(23.9)	51(76.1)	
6:作品の中間部分について説明されている	WS型	28(49.1)	29(50.9)	.065
	COM型	22(32.8)	45(67.2)	
7:作品の結末について説明されている	WS型	22(38.6)	35(61.4)	.622
	COM型	23(34.3)	44(65.7)	

### 3. 質問 3「どのような動きによって構成されていたか説明してください。」

質問 3 は実際に踊った経験 (WS 型) が表出化にどのような影響を与えるかについて、身体共感力を想定した質問項目である。ダンサーの動きや表現性への言及、技術の難易度の理解、関心の有無等についてである。

舞踊の特徴的な動きについての記述は舞踊のジャンル (名称) として現れていた。授業で扱ったのはバレエであるが「民族舞踊のような振り付け」「パントマイムのような動き」などの例を挙げて動きを説明している。表現についての記述は実際に踊った WS 型に目立つ。これは、初心者にも無理なく動ける場面として作品前半のマイムやコミカルな表情を必要とする箇所を体験バリエーションとして採用したためであると思われる。

また、動きについての描写は、身体運動やテクニックに関する抽出語によって記述される。これらの語の出現回数や共起に大きな差はない。具体的な記述を確認すると、「顔」についての記述が実際に踊った WS 型には現れず、「顔」にあたる言葉を「表情」と記述しており身体部位の「顔」ではなく表現の一部と捉えていた。一方、会話による表出化をした

COM 型の受講者は、身体部位を「手」や「つま先」を含め、細かく取り上げていた。（表 4-11）

表 4-11 動きの説明

カテゴリー	WS型		COM型	
	抽出語	出現回数	抽出語	出現数
舞踊ジャンル	バレエ	16	バレエ	25
	民族	6	舞踊	10
	舞踊	6	民族	13
	ポーランド	4	キャラクター	6
			パントマイム	5
		クラシック	5	
表現	人形	16	人形	20
	表現	9	表現	14
	演技	8	演技	4
	キャラクター	3	コミカル	3
	表情	3		
	コミカル	2		
動きの説明	ジャンプ	2	ジェスチャー	3
	パ	2	ステップ	3
	回る	2	ターン	3
	繰り返す	2	歩く	2
	伸ばす	2	ジャンプ	2
	跳ねる	2	パ	2
	動く	2	回る	2
	飛ぶ	2	投げる	2
身体部位	足	4	手	5
	身体	2	顔	4
			足	4
			つま先	3

#### 4. 質問 4 「初めて見たもの、初めて知ったことについて記述してください。」

質問 4 は、初めてみるものや始めてったことに対し過去の経験（テンプレート）や知識を照らし合わせることができる「対応力」を想定した設問である。図 4-4 は記述内容を回答者単位で分析した結果である。バレエ作品を多少早送りの箇所があったもののオープニングからエンディングまで通してみたのは初めてであったという人も多く、具体的に初めて見たもの、知ったことは「麦の穂のシーン」と「黒人ダンサー」、「民族舞踊」についてであった。「麦の穂のシーン」はこの作品の中でマイムを中心に語られるシーンであり、作品に



用いられている逸話やマイムの理解がない場合、特に気にもとめず過ぎてしまう場面である。この回答については単純に知らなかったことを知ったという事実だろう。一方で、「黒人ダンサー」や「民族舞踊」についての回答は参加者はもともと持っていたイメージ（主役ダンサー、もしくはバレエダンサー全体で白人ダンサーが多いイメージ）やバレエのバレエらしい動きと違っていたことで新たな現象を自覚し記述されたものである。

Jaccard 係数が 0.4 以上（本研究においては強い共起を表す）の抽出語を見るとどちらのグループにも「使う」との対が現れている。表出化低位の WS 型では「使う一体」であり、COM 型には「使うー伝わる」「使うー豊か」「豊かー伝わる」の関係において共起が認められる。「使う」対象を自由記述の回答に戻って確認すると WS 型では「体」「足と体」であり、体の使い方に関する記述が多い。バレエはしなやかな動き・ダイナミックなテクニックの連続をイメージしていたが、カクカクとした動きや猫背のキャラクター、踊らないキャラクターなど、今までのイメージと違っていたという記述が目立つ。COM 型の共起図では「使う」と「ジェスチャー」「話」「豊かー表情」が結びついており、さらに「伝わる」や「分かる」との関連があることからもみたものを理解するため「ジェスチャー」や「表情」が重要であり、こうした気づきについての記述が多数存在している。WS 型にはほとんど記述がなく COM 型に現れる抽出語は「演出」「演技」「演目」との抽出語対である。

「動作・内容・表す・感性」それぞれが相互に強く結びついている。初めて見た作品や場面について表現や演出からその内容を理解している。

WS 型が実際に踊って体験した冒頭部分の場面にはマイムや表情を重視した動きも多く「演技」としての要素が多い。しかし、このような記述がないことから演劇的であった動きもバレエとして捉えているのではないだろうか。COM 型では演技として捉えられており内容を具現的にあらわす動きとしていることがわかる。

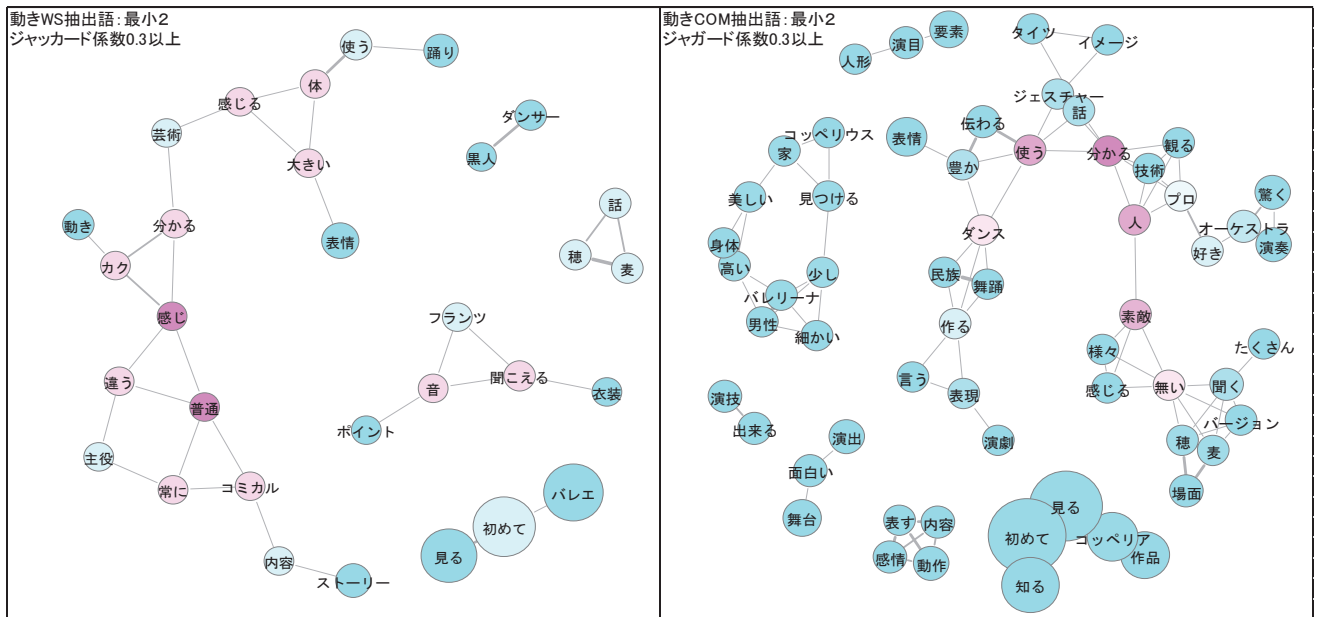


図 4-4 質問 4 における抽出語と共起ネットワーク図

5. 質問 5 「作品の評価をしてください。その理由もお書きください。」

質問 5 は主に評価能力，客観力についての設問である。評価に関する形容動詞，形容詞のなかで 2 人以上の回答者に見られた抽出語を整理したものが表 4-12 である。こうした抽出語はいくつかの理由を述べた後に最終的な評価として表出している単語である。抽出語の数は全体を通して COM 型が多く，そのバリエーションについても COM 型の回答は多様性を持つ。特に，出現回数が 1 の抽出語（一人しか使用しなかった単語）まで含めるとその差はより顕著となった。しかし，WS 型，COM 型どちらも好意的な評価，そうでない評価を含んでおり教授方略の違いに関わらず批判的視点を持ち合わせている。前章においてブルームら（1973）による知識の階層と照らし合わせると，評価能力は最も高度な能力であると述べた。善し悪しの評価だけでなくその理由を論理的に組み立てること，他者からの情報や意見との比較等，評価に至るためには複雑な思考が必要である。評価に関する形容動詞，形容詞のみを用いて判断することは困難である。

表 4-12 質問 5 における評価に関わる抽出語

WS形容動詞		WS形容詞		COM形容動詞		COM形容詞	
抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
コミカル	4	面白い	14	豊か	9	面白い	15
好き	3	楽しい	9	好き	7	素晴らしい	10
豊か	3	無い	7	コミカル	4	多い	9
シンプル	2	良い	4	きれい	3	美しい	9
チャームング	2	可愛い	3	豪華	3	無い	8
気軽	2	興味深い	3	しなやか	2	良い	8
素敵	2	素晴らしい	2	ハッピー	2	楽しい	6
		長い	2	華やか	2	明るい	3
		美しい	2	上手	2	可愛い	2
		いい	5	新鮮	2	細かい	2
		よい	6	大好き	2	すごい	9
		すごい	7			ない	4
		おもしろい	6			よい	4
		やすい	3			いい	3
		かわいい	2			おもしろい	3
						かわいらしい	2

#### 第 4 項 自己評価による鑑賞能力の鑑賞授業形態別比較

鑑賞能力の自己評価については、それぞれ演繹的に設定された 3 つの質問文で回答を得たため、分析には合計変数を用い、鑑賞授業形態別に平均値の比較を行った。

まず初めに、鑑賞能力測定尺度の信頼性について検討する。ここでは、鑑賞能力の各要素における内的妥当性について検討した。尺度に含まれる個々の質問項目が内的妥当性を持つかどうか、目的とする特性を測定する質問項目群であるかを判定するためにクロンバックの  $\alpha$  信頼性係数が用いられる。鑑賞能力の各要素について内的妥当性を表すクロンバックの  $\alpha$  係数は 0.648 (身体共感力) から 0.837 (形式化する力) となっている (表 4-13)。0.7 から 0.8 以上であれば十分に妥当であると解釈されていることが多く、表 4-13 に示した結果からおおよそ使用可能であると判断した。

合計変数によって作成した鑑賞能力の各要素間の相関 (Pearson の相関係数) は全ての項目間において有意となり (\*\*\*)  $p \leq .001$ ), 強い相関関係を示していた。このことは、鑑賞能力の各要素が相互依存的であることを表している。

表 4-13 自己評価による鑑賞能力測定尺度（内的妥当性）

鑑賞能力	Cronbach のα 係数	項目の数
形式化する力	.837	3
身体共感力	.648	3
集中力	.839	3
説明力	.670	3
客観力	.666	3
分析力	.734	3
情報整理力	.671	3
情報集約力	.864	3
対応力	.659	3
評価能力	.739	3

．授業形態間において有意な差が出たのは「形式化する力」「客観力」「情報集約力」であった。得た情報を関連付け理解し、知識とし（情報集約力）、他の人の意見や感想を取り入れ（客観力）、表出化するために言語と結びつける（形式化する力）といった段階において表出化高位の COM 型授業が高い値を示している。（表 4-14）

表 4-14 自己評価における鑑賞能力の平均の比較

	平均値の差 <sup>※1</sup>	t値
形式化する力	-2.280	-3.614 ***
身体共感力	.218	.368
集中力	.055	.088
説明力	-.576	-.963
客観力	-3.546	-5.628 ***
分析力	-.014	-.024
情報整理力	-.133	-.249
情報集約力	-1.740	-2.905 **
対応力	-.664	-1.127
評価能力	-1.259	-1.884

\* 5%有意 .\*\* 1%有意 .\*\*\* 0.1%有意 .

※1 数値がーの場合コミュニケーション型授業の得点が高い

#### 第4節 考察

対象者のバレエ経験は、どちらのグループも約半数は過去にバレエ経験があり、1割程度が現在も行っていると回答した。3割以上はまったく踊ったことのない未経験者であったこ

とからも、大学のバレエクラスを対象とすることは初めてバレエをみる経験や踊る経験に立ち会える貴重な機会であると捉えている。さらに大学を卒業したあとの、生涯学習・生涯スポーツを見据えて今後のバレエに対する態度や意図を高める教授方略を検討することも有効であろう。

授業評価が WS 型の方が高い点については、鑑賞授業が一度きりであったことと関係があるのではないだろうか。鑑賞授業が教育機会としてではなく、一過性のイベントや体験会のような機会として捉えられており、実際に体を動かすことで「楽しい」という評価につながっていると思われる。実際のスポーツのイベントもこうした経験知に基づき、スポーツや芸術のイベントでは体験する場を積極的に設定している。しかし、これに比べ続けることと「文化の望ましさ」を形成することが同一でないことも考慮しておかなければならない。

次に、態度にグループ間の差が認められないことについて、一度きりの授業では両者に差が生まれなかったといえる。しかし、平均値は全体に向上しており、時間による効果（つまり実施したことによる変化）は両グループともに認められることから、どちらも一定の効果を確認できたと言えよう。COM 型の踊ることに対する継続意図に有意に向上したことは、みるだけではむしろ満足できず「やってみたい」「続けていきたい」という意図を生み出したと考える。参与形態間の関連について「みる」ことで「踊りたくなる」ことが実証されたといえる。バレエ授業を受講するという選択をすでにしている回答者であるため、これからの授業への意欲と解釈することもできる。本研究は態度や行動意図の向上によってどちらかの授業形態を推奨する研究ではなく、教授方略が生み出す特徴を明らかとする研究である。したがって、態度や行動意図の変化についてはより継続的な取り組みを必要としているものと思われる。

記述量や語の多様性は COM 型受講者の方が多く、自由記述の中からも、表出化を伴う授業形態であった COM 型に鑑賞能力の要素が多く認められた。自由記述による鑑賞能力の表出はあらかじめ設定された能力の要素に見合った形で読み取ることができたと言えらるだろう。印象を固定化するための質問文では COM 型に様々な鑑賞能力の要素が表出していた。文章として言語化するにあたり「情報集約力」「対応力」「評価能力」「身体共感力」が現れる様子が捉えられたと言えらる。みた内容を正確に描写しているかについての質問では、主人公についての記述にグループ間の差はなかったものの、作品のタイトルにもなっている人形の名称や説明を記述する者が COM 型に多くみられた。この人形は作品中

ほとんど踊ることはない。また、作品の冒頭部分についての記述も COM 型に多くみられ、作品全体（冒頭・中間・結末）を描いていることがわかる。こうした作品全体と、細部のどちらにも目を向けることができるという点も鑑賞能力の一要素である。動きの説明では COM 型に他の舞踊ジャンルや比喻表現を用いて説明する回答者が多くみられた。新たな情報や刺激を問う質問文では初めて知った内容は両グループに共通であった。「使う」という抽出語に着目し分析を行うと、WS 型では体の使い方に関する記述が多い。これは以前持っていたバレエの動きのイメージとの違いを記述している文脈であった。COM 型では、豊かな表情やジェスチャーをストーリーの理解や作品の理解に使っていることが明らかとなった。

知識の高度化において両グループに顕著な差はみられなかった。しかし、評価にもちいる語の種類や多様性については COM 型の参加者に多様性が見られさまざまな言葉を使って評価している傾向が読み取れる。評価を含む文章を書くためにはこのような一度きりのプログラムでは不十分であり、評論家の成長過程において現れた様々な能力が必要になってくるものと思われる。

自己評価による鑑賞能力のうち、表出化に関わる過程において重要と思われる能力（形式化する力・客観力・情報集約力）は表出化を伴う鑑賞を行った COM 型で有意に高いことが明らかになった。情報整理力では有意な差が認められなかったが、情報集約力が有意に向上したことについては、WS 型よりも COM 型の方が「情報を受け取ったか、情報を得たいと意欲的であったかよりむしろ得た情報を理解し、知識として自らのものとしているか」について違いを生むことができると指摘できる。これまでの多くの観戦者調査で用いられてきた調査票（アンケート）はどのような媒体（情報源とした雑誌や閲覧した HP など）を利用したのかということについて質問することが限界である。みたことがあるのか、深く読み込んだのか、そのことについて誰かと会話をしたのかまで追うことは困難であろう。第 2 章を振り返ると、形式化する力（つまり表出化）や客観力は評価能力を支えるスポーツ鑑賞能力の要素である。つまり、最も高度な能力であるとされる評価能力を養うためにも表出化させ連結化させるフェーズが特に重要となり COM 型の有効性と言えよう。所産の文化価値を所与のものとし社会や歴史と連続的に捉えていくためにも注目したい点である。そして、形式化する力や客観力は他の能力に比べ経営体はその伸長を手助けすることのできる能力のひとつである。言葉や文章だけでなく形式化し、表現し、他者とのコミュニケーションを持つ機会を設定することで可能となる。

この結果は、表出化の程度による鑑賞能力の差を分析した本研究の仮説の妥当性を示すものである。表出化を経験した COM 型への参加者は、他者が保有する感覚（暗黙知）や情報（形式知）を収集することが可能になり、自己が保有していたそれらと関連付けて新たな知識体系を構成したと考えられるだろう。

しかし、この分析の認識基盤となった鑑賞能力がそもそも舞踊評論家の成長過程から抽出したものであり、表出化（特に理解・言語化）に関わる能力に力点を置いて評価した可能性も否定できないだろう。実際、鑑賞能力として設定した各要素の中で形式化する力は最も内的妥当性が高く、尺度としての整合性が保証されている。つまり、本研究の鑑賞能力は視覚的に「みる」能力を測定しておらず「表出化」に含まれる能力に偏って明らかにしたと言えるかもしれない。

最後に、醍醐（2015a）において行われた解説型鑑賞授業と比較し考察を行う。解説型授業とは、教師が DVD 鑑賞を行う際に、内容について一方的に解説を行う教授方略である。参加者にとっては教師や参加者同士のコミュニケーション、実際に踊ってみる機会を含まない受動的な形態である。解説型と WS 型、さらに鑑賞型と COM 型の鑑賞後の態度を比較したところいずれも全ての態度に有意な差が認められた。つまり、態度や行動意図の向上には解説型よりも WS 型や COM 型が有効である。さらに、一度の経験で「楽しさ」を感じるには WS 型がより効果的であり、スポーツ鑑賞に関わる情報の理解や他者との共有や表現を視野に入れると COM 型がさらに効果があるという特徴を捉えることができた。

図 4-5 はこれまで検討してきたスポーツ鑑賞行動の構造のうち COM 型によって伸長させる可能性の指摘された箇所を太い矢印で示したものである。

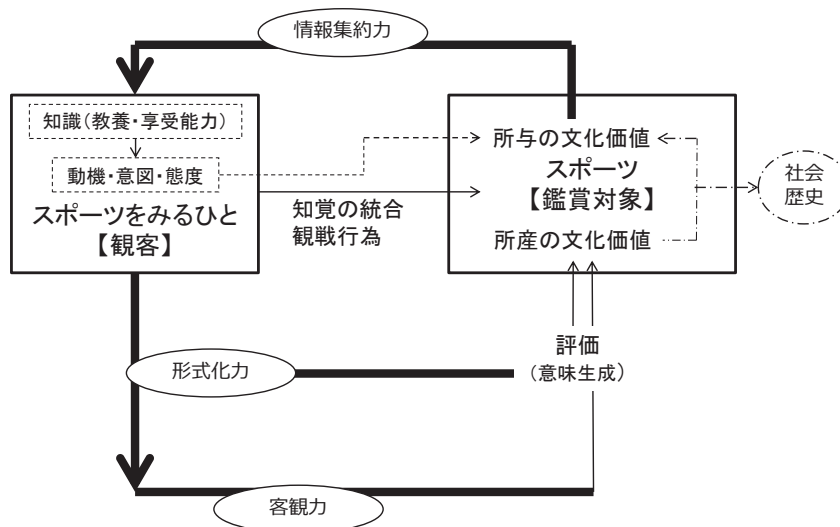


図 4-5 スポーツ鑑賞行動と COM 型鑑賞授業の有効な鑑賞能力

## 第 5 節 小括

本章では、鑑賞能力の伸長における表出化フェーズの重要性を検証した。スポーツや芸術の体験イベントとして行われることの多い WS 型と、表出化の程度を強い参加者同士の会話の時間を取り入れた COM 型について比較を行った。表出化の程度を違えた 2 つの鑑賞グループの間で、表出化を伴う鑑賞を経験したグループの方が、表出化を伴わなかったグループに比べて「情報集約力」「形式化する力」「客観力」という鑑賞能力の伸長が確認された。これらの鑑賞能力をまとめると「得た情報を理解し知識とし、他者の意見を知ったうえで言葉や文章として表現することができる」能力である。スポーツ鑑賞行動の中に表出化のフェーズを意識的に設定しておくことでスポーツ鑑賞能力の一側面を高めることができる。しかし、表出化の程度が高いグループ以上に実際に踊るグループの方が楽しかったと感じる参加者が多く、どちらの教授方略にも良い面が認められる。



### 第3章注

1) 美術分野において鑑賞授業（鑑賞教室）を対象とした研究がさかんになされている。その内容は①教授方略（教育方法）そのものや、その学習効果をどう解明するかについての研究（杉林,2003：奥本,2006：山口,2008：宮下,2010：日吉・山田,2012）、②より効果的に指導するための研修や環境についての研究（種倉ら,1996：岡山・高橋,2009：若宮,2009）、③鑑賞授業の意義やその他の活動との位置づけについての研究（新井,1993：向坂・平野,1995）に分類することができる。

2) 1つの独立変数におけるいくつかの水準の相違を検討する仮説を設定した際の分析方法のうち、あるひとつの従属変数への影響（これを「効果」という）について検討する分散分析を、2要因の分散分析という。さらに、2要因分散分析では、1つ以上の組みに対応がある場合（混合計画）がある。要因の中に1つでも対応がある場合、反復測定によって分析を行う。

3) 本研究においてバレエを採用した理由（①～③）および大学バレエクラスを実践の場とした理由（④～⑤）を以下に示す。

① 平成24年度から完全施行された新学習指導要領において保健体育分野では「武道」と「ダンス」が中学校の男女に対し必修化となった。この指導要領の中ではダンスのジャンルを、創作ダンス、フォークダンス、現代的リズムのダンスの3つに分類しそれぞれの学習目標を定めている。バレエはここに明記された学習内容ではないものの、それぞれのダンスとの動きの共通点、及び歴史的関わりを考慮すれば、今後中学校においても鑑賞教材となり得る。バレエは回転やジャンプ、つま先立ちなど高度な技術を必要とする舞踊ジャンルである。しかし、バレエを踊るということは高度な技術の鍛錬だけではなく、物語を進めるためのマイムや舞台上の隊形移動など比較的簡単な動作を真似ること、新たに振付を創造し体験してみることも一つの方法である。またそうした実践がその後の鑑賞の理解を助けることもつながる。また、フォークダンスは各地域の地域性に基いた踊りの特徴を味わうことが学習の中心であるが、バレエの中にも時代背景や地域性をもつ表現がありバレエ鑑賞を軸としつつも「踊る・創る・観る」を扱うことは十分可能であると考えた。しかし、本研究では大学生を対象としているため今後中学生を対象とする場合には更なる検討が必要である。

- ② 身体の形を表す言葉、技法についての用語や定義が他のジャンルに比べ統一されており、文字（テキスト）を通して共通理解を得ることに向いていること。
- ③ 実験的方法を用いた本研究の結果を用いて実際に応用する際、教材として誰にでも簡単に手に入る媒体であり、作品が多数存在していること。
- ④ 本研究は、大学の全学部の生徒が受講することのできる一般保健体育授業バレエクラスにて行った。これは研究枠組みの中に感想文の記述や解説の理解といった作業を必要としており、その際の言語能力や文章力に大きな差異があることは望ましくないこと、比較分析を行うにあたり対象者の年齢が幅広いことは好ましい状況ではないことを考慮し、ひとつの大学のおおよそ同年代（20歳前後）を対象とした。
- ⑤ 生涯スポーツを見据え、学校教育以降のバレエとの関わりに繋がることを期待し、中高生ではなく大学生への調査を行った。

4) 形態素分析とは、単語として意味のわかる最小単位に切り、その出現頻度をみる分析方法である。

5) 共起尺度（主なものに jaccard 係数・Simpson 係数・コサイン距離）の一種。ふたつの抽出語やコードについて、どちらかが出現したうち、同時に出現する回数で計算される。

6) コーディングとは、内容分析における分析作業のひとつであり、いくつかの分析単位をまとめ上げカテゴリー（コード）に分類する。KH Coder では、特定の記述がデータ中にあればそのデータを特定のカテゴリーに分類するという基準、すなわちコーディングルールをユーザーが作成する。Nvivo ではコーディングするカテゴリーをノードと呼ぶ。M-GTA を用いた研究ではカテゴリーやノードの上位に概念を位置づけ分析ものが多く見られる。

## 第4章 総合論議

### 第1節 結果の要約

第1章では、これまでのスポーツ観戦研究からスポーツ鑑賞研究への広がりを確認し(第1節)、スポーツ鑑賞研究が包含すべき研究領域について個別に検討を行い(第2節)、スポーツ鑑賞行動の理論的構造を提示した(第3節)。

これまでのスポーツ観戦研究の多くは観客(観戦者)を消費者として捉えており、これらの研究は観客の量的増加、観戦頻度の増大に大きく貢献し人々の欲求にこたえてきた。一方で観戦者ひとりひとりの内面を丁寧に観察し、価値を享受するために必要な知識や記憶、能力といった質的深化を議論するには至っていないことを明らかにした。そこで、スポーツ観戦行動の枠組みに、観客が価値を内面化し、外面化するプロセスを付加し、それらが循環プロセスを成していることについて先行研究をもとに示し、スポーツ鑑賞行動を構造化した。

第2章では、舞踊評論家を例に成長過程を明らかにすることで、そこにあらわれる鑑賞能力を抽出した。具体的な鑑賞能力とそれらが表れる(評論家が能力を自覚した)時期は知識が高度化し活用されていく過程に類似しており、スポーツ鑑賞行動の構造図に詳細な検討を加え、鑑賞能力の伸長や観客の成長を認識するに至った。

第3章では、第1章においてスポーツ鑑賞能力の伸長、観客の成長には「外面化」や「形式化」といった「表出化」のフェーズが重要であることが示唆された。そこで表出化を促すグループ(表出化高位)とそうでないグループ(表出化低位)との比較によりスポーツ鑑賞能力およびそれを支える観客の態度・行動意図の変化に表出化がどのような影響を与えるのかについて実証的に検証を行った。その結果、鑑賞授業の評価は鑑賞作品を実際に体験した表出化低位であるWS型において有意に向上した。態度・行動意図の一部については表出化高位グループであるCOM型において有意に高く、みる経験が「踊ってみたい」と思わせるきっかけになったことを表している。鑑賞作品についての記述量についてもCOM型が多く書かれていた。COM型がみた印象を記述する質問や作品の内容を問う質問に対し正確に、かつ詳細に記述されているのも興味深い結果であった。自己評価においては「形式化する力」「客観力」「情報集約力」の伸長において有意な差が認められ、表出化を促す鑑賞授業の効果は情報を既存の知識と関連づけ、他者の意見を参考にし、書いたり話したりする過程で認められたと言えよう。

## 第2節 全体考察

本研究の目的は、スポーツ鑑賞行動の構造を理解した上で、スポーツ鑑賞能力を具体化し、その効果的な教授方略を明らかにすることであった。まず、目的達成のために設定した各下位課題について考察する。

### 1) スポーツ鑑賞を規定し、スポーツ鑑賞行動の構造を提示する。

先行研究の検討及び、研究 I（第 1 章）によって本研究の鍵概念である「スポーツ鑑賞」行動を構造的に把握し、提案することができた（図 2-3）。それは、スポーツをみるという知覚・認知による反応（態度や意図といった心理的变化）だけでなく価値を内面化し表出化する過程、さらには他者との共有やスポーツへの価値の還元といった循環によって、みる主体を成長させる可能性を示唆するものであった。

### 2) スポーツ鑑賞行動の構造を具体化し、スポーツ鑑賞能力の構成要素を明らかにする。

スポーツ鑑賞行動の各フェーズに必要な具体的な鑑賞能力の構成要素を抽出したが、認知・知覚のフェーズでは目の前の選手に共感する身体共感力、新しいものに次々と対応していく対応力が抽出された。このふたつの要素は最も身体運動に特徴的なものであると思われる。身体で共感することがスポーツをみることにとってひとつの能力となり得ることは容易に想像がつく。当該種目の経験者がみることを初めから楽しく、興味深く感じること、経験のない人もいずれは実際にやってみたい、どのような感覚が得られるのだろうかと思像することである。しかし、本研究の結果をふまえると、これまでの当該種目の経験がみる経験に直結するといった考えや、する能力がみる能力につながるかのように語られてきたことは一側面でしかないことがわかる。する経験、つまり身体共感力がスポーツ鑑賞を支える諸能力のひとつであることが明らかになったのである。対応力もまたスポーツ鑑賞に特徴的な能力であろう。観客はスポーツ場面の一瞬を理解する必要があり、自らの予測を次々と裏切られていくことへの面白さも感じる。このように過去の様々な鑑賞経験と照らし合わせて目の前の試合や演技を消化していくことがスポーツ鑑賞の醍醐味と言えるだろう。

そして、内面化に必要な能力は情報処理の過程に必要な能力と同様であり、得た情報を知識として構築していくことの重要性を示すことができた。

また、表出化や連結化のフェーズには文字や言葉として形式化する能力、他者を意識する客観力をはじめ、高度な能力のひとつと考えられる評価能力が抽出された。評価は目の

前のスポーツに新たな所産の価値を生み出すことを可能にし、その後社会や歴史を創造する可能性を秘めている。スポーツをみる文化を担う構成員としての観客の成長というスパイラル構造を構築するうえでも重要な位置を占めている。

3) 具体的な学習方法による観客（参加者）の変化やスポーツ鑑賞能力の比較から、効果的な教授方略について考察する。

先行研究から類型化した3種類の教授方略のうち2つを鑑賞授業として実践した。2つの授業は、スポーツ鑑賞行動を特徴づけると考えられる表出化の程度に差異を付けたものであった。その結果、表出化低位のWS型では表出化高位のCOM型に比べて鑑賞能力が高く測定されることはなかった。鑑賞に伴う表出化を促すことが鑑賞能力の形成に関係している可能性について示唆されたといえよう。

なお、今回の結果では、WS型が鑑賞能力を伸長させる可能性については明らかにすることができなかった。しかし、この結果はこれまでスポーツイベント等で行われてきた体験型（WS型）の意義を否定するものではない。なぜなら、鑑賞授業の前後には態度・行動の向上が存在しており、多くの参加者が「楽しさ」や「満足」を感じ、学ぶ価値のある体験をしていたからである。

これらのことから、WS型及びCOM型は必ずしも分離して行うべき内容ではないことがわかる。複数回にわたり行うことが可能であるならば、参加する楽しさとしてWS型が行われた後、より理解を深めるためにCOM型が用いられることも想定される。現実はその段階まで研究を進めるには、まだ多くの施行錯誤と研究蓄積が必要となる。本論文はその最初の試みとして位置づけられるだろう。

3つの下位課題に対する考察を踏まえると、スポーツ鑑賞に伴う能力は、具体的に知覚や認知としての観戦行為（知覚・認知フェーズ）において集中力と身体共感力が必要であり、学習、あるいは鑑賞主体として意味付与する過程（内面化・意味付与フェーズ）においては、情報整理力、説明力、情報集約力、分析力、対応力が求められる。表出化や他者との共有化、他者の表出との連結化、鑑賞対象への評価（表出化・評価フェーズ）においては、形式化する力と客観力が能力として明らかになったが、さらに意味生成し、鑑賞対象としてのスポーツの価値を創造していくうえは高度な能力とされる評価能力が必要になることも示された。（図5-1）

そして、従前の知識や動機、意図、態度に基づく観戦行為からスポーツに対する意味付

与がなされ、表出化や他者の表出との連結化を経て、スポーツの意味生成と価値創造に至る。そのことでスポーツに対する情報収集、学習、意味付与が変容（深化）し、知識や動機、意図、態度の変容が生じて、次なる観戦行為が変質する、という循環を通してスポーツ鑑賞能力が伸長するという仮説構造モデルが構築できた。

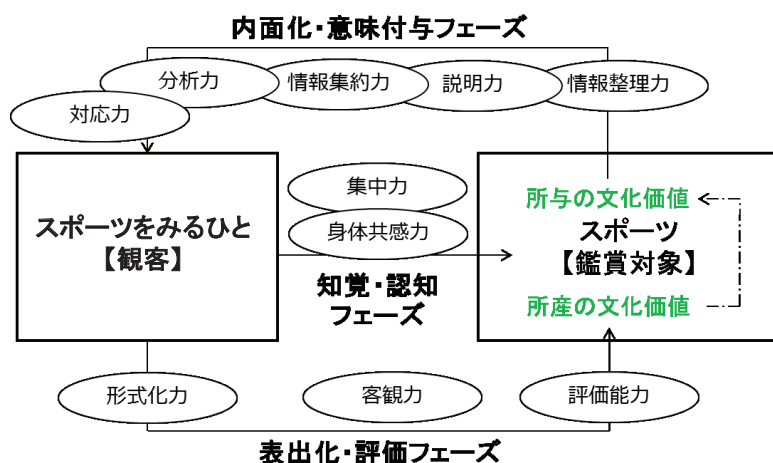


図 5-1 スポーツ鑑賞行動の構造と鑑賞能力

そして、この循環プロセスの中でも、特に表出化・評価フェーズを経ることがスポーツ鑑賞能力の伸長において有意義であることが、少なくともバレエ鑑賞において実証された。これは、観戦体験とスポーツに対する意味付与を言語化することの重要性を示唆するものといえるだろう。

### 第 3 節 本研究の実践的含意

本研究は、スポーツへの関わりの多様化にともなう行為主義への偏重と、観客の多様化に伴うスポーツ観戦者研究への新たな展開を端緒として取り組むこととなった研究である。ここでは、主にスポーツをみることに関わるスポーツ経営体のみならず、スポーツと様々な形で触れる豊かなスポーツライフを描こうとする立場にある人を念頭に置きながら、本論文の結果から導かれる実践的インプリケーションを行う。

#### 第 1 項 教育分野における実践的含意

学校体育における「する・みる」の関係は、美術や音楽における「創造・鑑賞」の関係と重なる部分が多い。そこで、芸術鑑賞会の実施状況をみてみると、全国においてその実態調査がなされ記録が残っていることがわかる。一方で体育における「みる」側面への関

わり方は、ダンスの授業であれば何時間を鑑賞の時間とし、その対象が何であったかについての資料をあたることができたものの、その他の種目においてはどの程度「みる」ことに時間を充てているのか、もしくは体育の授業外にスポーツ観戦の機会を持ち、教育の一環として取り扱われているか、を知ることは困難である。スポーツ観戦においても、地域のチームが学校を訪問したり、試合に招待されてプロの試合をみたりする機会が学校教育の中にありうるだろう。しかし、その実態（どこで何がどのくらい見られているのか）は把握されていない。このような教育展開の効果を長期的に検討するためには、実態調査が必要ではないかと考える。現状では、スポーツと体育を切り離すことのできない日本において、特に実態を知る基礎資料を得ることが今後スポーツをみることを扱ううえで必要だと考えるからである。

スポーツ鑑賞能力の伸長を促すため、表出化の重要性を述べた。こうした表出化の機会を教育活動の中でも取り入れることが可能である。スポーツをみた後、読書感想文のように描写や分析、評価の視点を持った表出化として書く機会を作り、スポーツ鑑賞行動としての循環を起こすことが効果的ではないだろうか。

現在、知識に偏った勉強ではなく「生きる力」「考える力」「つくりだす力」といった学力の重要性が唱えられるなど学習観は転換期にある。こうした学習観に照らし合わせてスポーツ鑑賞を通した学習の場が提案できるのではないか。スポーツ鑑賞が実践しうる学習は、文化を創造し、継承する当事者になりうる学習である。スポーツ経営主体によるそのような学習機会の提供とは別に、学校教育におけるスポーツ教育として展開することは、学校教育の質的転換に寄与する可能性がある。

## 第2項 スポーツ経営における実践的含意

スポーツ鑑賞能力のひとつである「形式化する力」を発揮させるためには、すぐにスポーツ観戦の場を離れない物理的・心理的なフィールド（スポーツ鑑賞の場）を積極的に設定することが提案できる。日本における劇場文化において、劇場周辺の飲食店の不足、最終電車の問題、ベビーシッター文化の欠如はしばしば話題にのぼる。スタジアムやアリーナについても同様の指摘は存在している。本研究の結果からはより明確に場づくりの必要性を示すことができたと言えよう。

スポーツ鑑賞能力には含まれなかったが、舞踊評論家へのインタビューでは表出化した結果である評論（当時は評論を書いているつもりではなく鑑賞日記のようなものであった

との発言も存在する)を、第三者によってオーソライズ(権威づけ)されることの重要性や必要性が指摘されている。現在は、プロ野球のある球団の行っている観戦感想文の募集や、スポーツフォトコンテストなどがそうしたきっかけになると考えられる。こうした事業はスポーツ観戦とその後の表出化に着目したスポーツ鑑賞としてのスポーツの見方であり、更なる発展の可能性を持っていると言えるのではないだろうか。経営体としては鑑賞経験を表出化した成果を評価する機会についても今後検討してゆくべきである。

### 第3項 メディアリテラシーにおける実践的含意

2020年の東京オリンピック・パラリンピックに向けて、観客に向けた情報提供が盛んになることが予想される。このときには“Spectator Education”としてのインプットばかりを考えるのではなく、勝敗を超えたスポーツ鑑賞能力の伸長を考慮し、その測定方法について議論される必要がある。

また、メディアやメディアリテラシーの文脈においてはIT端末の個人化と、送り手と受け手の相互作用に関するトピックが今日的課題として注目されている。つまり、SNSの普及により、全国民コメンテーター時代(国民総コメンテーター時代)などともいわれ、自由な意見発信のメディアを我々が保有していることは明白であろう。もはや、マスメディアや評論家だけが、過去の作品の文化価値を作っていく時代ではない。今後、より一層スポーツメディアリテラシーとしてのスポーツ鑑賞能力が求められるだろう。



## 結章

### 第1節 本論文の要約と結論

本節では、本論文の要約を行うとともに、結論について述べる。

スポーツと人との関わり（参与形態）は多様であるが、本研究の主たる研究対象は「スポーツをみる」ことであった。序論では、スポーツをみることの文化的側面および教育的側面に言及したうえで、「話す・分析する・評論する」といった視点を加えその行動の構造を拡張していく可能性を検討した。そこで提案したのがスポーツ観戦に代わる「スポーツ鑑賞」であった。本研究ではスポーツ鑑賞行動の構造を理解した上で、スポーツ鑑賞能力を具体化し、その効果的な教授方略を明らかにすることを目的とした。まず、スポーツ鑑賞行動の構造的把握を行い、次に一定の鑑賞能力を保有している舞踊評論家の成長過程から、スポーツ鑑賞能力の構成要素を具体的に抽出しつつ、スポーツ鑑賞行動の構造について理解を深めた。そして、異なる3種類のスポーツ鑑賞能力伸長のための実験授業（教授方略）の成果を比較することで、参加者（観客）にどのような変化（具体的には、態度・行動意図、スポーツ鑑賞能力）が生じるかを検討した。

みる対象としての「スポーツ」とは何かを考えたとき、これまでのスポーツの分類はスポーツの実践や競技の面において分類されていることから、みる対象としてのスポーツをいま一度整理する必要がある。みることに限定し特徴を整理すると、「みる」にあたる「観戦」とは結果としての勝敗に注目したスポーツの見方であり、「鑑賞」とは勝敗という結果までの様々な要素やプロセスを理解しながら多面的な視点を持つスポーツの見方であると本研究における操作的定義がなされた。スポーツ鑑賞では、結果のみにとらわれずスポーツを理解していく能力が求められる。こうした能力は「話す・評論する」といった表出化・評価フェーズにあらわれるものであり、態度や行動意図の向上だけでなく表出化を促進する教授方略が鑑賞能力の形成に部分的ではあるが有効であると明らかになった。

表出化を経験させる教授方略は、鑑賞体験から言葉や文章を生み出す力、他者の考えや意見を引き受け、再解釈する力を強化させ、その上で表出化や客観性を促す能力は評価する能力に繋がり、鑑賞能力の伸長の循環プロセスが促進されると推察される。また、「これから踊ってみたい」というスポーツ実施への意図（意欲）へとつながることが実証されたことは、観客の中で複雑に絡み合う参与形態の関係性を一部明らかにすることができたといえよう。一方で、体験イベント等で採用されることの多い、みたものをまねたり、これからみるものをあらかじめ経験させたりする教授方略は、表出化を経験させる教授方略に

対して経験後の鑑賞能力は低位だったものの、「楽しさ」につながるものが明らかとなり、ひとつのイベントとして有意義であることが確認された。つまり、本研究で比較したふたつの教授方略は、醍醐（2015a）によって実施された一方的に解説を聞き、鑑賞するスタイルに対して一定の効果が認められたものの、総合的にどちらが効果的であるかということとは断定されるものではない。

本研究は、スポーツ鑑賞行動において知覚・認知フェーズ、内面化・意味付与フェーズ、表出化・評価フェーズが内包されていることを明らかにした。知覚・認知フェーズには集中力と身体共感力が必要であり、内面化・意味付与フェーズには、情報整理力、説明力、情報集約力、分析力、対応力、そして表出化・評価フェーズには、形式化力、客観力、評価能力が必要となることを明らかにした。各フェーズに含まれる鑑賞能力の優先順位や能力発揮の順番は明らかではないが、鑑賞行動の構造化と求められる鑑賞能力の構成要素が明らかになったことで、鑑賞能力の伸長方略と観客の捉え方について新たな知見が得られた。

本研究が構築した鑑賞能力伸長の循環プロセスは、スポーツの文化価値の創造に到達するモデルと言える。スポーツ経営体にとって消費者の鑑賞能力の評価と育成は、スポーツに対する新たな意味生成と価値創造の主體的な消費者形成であり、社会にとって生活者の鑑賞能力と評価と育成は、生涯にわたってスポーツを鑑賞し、みるスポーツの文化を継承・創造していく生活者形成と言えるだろう。そのとき、スポーツ経営体や他者にとって可視的で評価可能な鑑賞能力は、文字通り表出化することで可視化される表出化・評価フェーズに含まれる形式化力、客観力、評価能力である。すなわち、鑑賞能力の育成に際しては、鑑賞体験を言語化し、他者によって言語化されたものと連結化し、鑑賞対象を評価する経験をさせることが重要であると言えるだろう。一方で、観戦行動の知覚・認知フェーズや内面化・意味付与フェーズは不可視的であり、意図的・教育的育成とその評価は難しいと考えられるが、スポーツをみることの楽しさや観戦動機やポジティブな態度を育む上で重要なフェーズである。

そして、鑑賞行動と鑑賞能力の構造化によって、知覚・認知フェーズに留まる鑑賞行動と、その後の内面化・意味付与フェーズを経る鑑賞行動と、さらに表出化・評価フェーズにまで到達する鑑賞行動が認識された。これはすなわち、鑑賞行動の段階性と鑑賞能力の拡がりの認識に他ならない。

知覚・認知フェーズや内面化・意味付与フェーズに留まる鑑賞行動は、鑑賞体験を楽し

む消費者行動と認識することができるだろう。そして、表出化・評価フェーズにまで到達する鑑賞行動は、能力伸長を伴う学習者としての行動と言えるだろう。すなわち、スポーツ鑑賞概念からスポーツをみる人を捉えようとするとき、「場を楽しむ消費者」と「能力伸長を伴う学習者」を一体的に捉えていく必要性が主張できるだろう。

スポーツ・芸術・そしてパフォーマンスのいずれも主要な研究対象である文化経済学において、池上（2010）は消費者像の変化を受け学習理論の上に成り立つ「個性的な消費者」を、現代の認識や理論に基づく（19世紀のきわめて単純なものとの比較において）複雑な消費者としてあげている。そのなかで「消費者の個性的欲求と個性的なサービス供給システムが対応する新しい市場の典型は、芸術サービス、とくに、実演芸術サービスの市場である」（池上,2003,pp.13-14）と述べており、本研究が対象とする分野においてもさまざまな教授方略を検討し、消費者像を捉えていくことの発展性が感じられる。

また堀内（1988）は、消費者行動研究のなかでも快樂消費としての側面について議論を行う中で、これまでの消費者行動研究は認知や行動を説明することに焦点を当ててきたが、近年、「生活者」が従来の「消費者」に代わる概念として注目されるようになったことに伴って、消費者社会へも目を向ける必要が出てきたと指摘している。これまでの「消費者行動研究の主流は情報処理理論であり、当該分野の発展に大きく貢献した。様々な商品の中からどれか一つを選ぶとき、各商品に関する情報を処理し、合理的な効用計算を行い、最大の効用が得られる商品を選択すると説明されてきた。しかし、消費すること自体を楽しむ消費者行動、芸術鑑賞やスポーツ観戦のような消費者行動を説明できない」（堀内,1988,p.82）と述べている。

池上の論考は文化の担い手としての学習者を消費者として位置付ける上での拡張であり、堀内の論考は消費者を、本研究における学習者の特性をもつ生活者として捉えていくことの必要性を指摘したものである。本研究はこれまでの消費者行動で扱うことの難しかったこうした領域にもひとつの知見を示すことができたと見えよう。

スポーツ鑑賞（「スポーツをあじわう」行動や「目が肥える」経験）は、視覚という感覚器官による知覚であることを前提としながらも、観客の身体とスポーツ現象の理解に跨る目に見えない交換や交錯を研究対象とすることであった。観客はスポーツ文化の一部であるだけでなく、その環境や価値を生み出す構成員であるとの認識基盤に基づいて研究を進めてきた。観客とスポーツ現象を分けて隔てず、たがいに互惠であるような関わり合いが背景にあることを意味している。本研究がスポーツ鑑賞研究として扱うことのできる領域

に横たわる課題を網羅できたわけでないことは明らかである。しかし、本研究を契機として「スポーツ鑑賞研究」がスポーツをみる研究におけるひとつの研究領域として位置づいていく意味を見出せたのではなかろうか。

## 第2節 今後の課題と展望

### 第1項 認識および方法上の限界

#### 1) 研究対象とマイクロレベルの限界

言語化や解説の影響には男女差が認められるという先行研究が存在しており、本来であれば検討すべき指摘であるが、本研究ではバレエ授業を対象としたこともあり調査対象者の大多数が女性であった。他の種目へ言及する際にはこのことを考慮しておく必要がある。

今後さらなる分析を進めるにあたり経験者と非経験者（初心者）の比較も必要であろう。醍醐（2015a）における一方的解説型の鑑賞授業では比較分析を行っており、本研究においては経験による分類を行うだけのサンプルサイズをクリアすることができておらず、今後進めていくべき内容である。

さらに、客観世界と言語との間には認知的世界像が媒介している（中村,1997）といわれており、スポーツ鑑賞はこの知覚や認知についてのプロセスを内包しているものの、認知と認知的世界、さらには短期記憶と長期記憶など内面化のプロセスに関連するブラックボックスについてほとんど言及するに至っていない。本研究においてはスポーツをみるひとを観客としたが、スポーツ鑑賞という行為の上では「鑑賞主体」であるといえる。主体には本来、それぞれに異なる性質や構造が存在し、行為の結果や表出する成果（物）に違いを生むが本研究において観客、つまり鑑賞主体としての性質や構造について精密な分析がなされたとは言い難い。

#### 2) マクロレベルの限界

実証研究において提案した教授方略は「解説型」「ワークショップ型」「コミュニケーション型」の全てにおいて観客の理解を助け、よりよいスポーツ鑑賞を行うための支援であるという前提に立っている。しかし、一方で解説やこれらプログラムの「分かりやすさ」や「楽しさ」を目指す内容がスポーツ振興やスポーツの文化的発展につながるのか、むしろ逆効果なのではないかという論考も存在している。例えば、阿部（2006）は「スポーツに限ったことではないが一般的に文化の消費という現象の場合、文化そのものとは関係の

ない価値を付与した商品として文化が消費されることに対して、ある種の抵抗や違和感が生じることは多い。(中略)消費に伴って付与される『わかりやすさ』という『物語』がスポーツの享受者を増やすことにはつながるが、実際のスポーツ振興、すなわち『参加型』スポーツへの転機というものに果たして繋がっていくのかという問題もある」(p.12)と指摘している。本研究においては、スポーツ鑑賞という「スポーツの見方」にスポーツ文化価値創造の期待を内包させているが、スポーツ鑑賞行動の循環プロセスの構造化とスポーツ鑑賞能力の伸長が表出化によるものであることは実証的に示せたものの、スポーツ文化価値創造に到達するところまでは認識できていない。また、「参加型」への転換についていえば、本研究のコミュニケーション型授業を受けた観客がバレエを踊ることに対する継続意図を向上させた結果を鑑みれば、一定の示唆を残せたと考える。

## 第2項 残された課題と今後の展望

### 1) 文化・教育としての「望ましさ」

文化教育マネジメントを提唱した田中(2012)は、文化教育マネジメントの特徴は文化領域のためではなく、社会的に機能する文化リテラシー獲得のための文化教育の創造に焦点を当てていることを前提としたうえで、文化に対する価値概念の議論では、結局のところその価値への好き・嫌いや、趣味・趣向で片付けられてしまう傾向にある危険性を指摘している。特に、日本の鑑賞教育(主に美術)は「単に作品を眺めて何かを感じ取ってごらん」といったスタイル(本研究における教授方略)を採用しており鑑賞離れを将来的に生じさせる要因があるのではないかと指摘もしている(田中,2012,p39)。放任主義アプローチでは、多くの人々が知性の成熟レベルに見合った知的好奇心が満たされずに終わる傾向にあり、そのような経験が積み重なると「退屈な文化的『儀式』につきあわされている」と感じてしまう。ここでは好き・楽しいという好意的な感情が必要であるかのように読み取ることもできる。

このふたつの指摘はスポーツをみることの文化的・教育的な「望ましさ」と「楽しさ」の間にある溝と全く同じであろう。教育として「望ましい」ことは、一回きりの鑑賞行動を抜き出して「楽しかった」と思うこととは全く別のものであり、その意味で望ましい教育にふれることが楽しいものになることが必要である。そのためには、スポーツをみることについて成長や能力の伸長が把握できたことは、知性が成熟するにつれてより高度の知的アプローチが要求され、学習にも明確な目標と、その効果や功利性が期待されることを意

味している。今後は、その期待に応じていくような教授方略を立案してくべきであろう。詳しくすぎる説明や押しつけのような情報提供は、スポーツ文化を構成する構成員のためであるといっておきながら、文化人、もしくはマニアのためだけのための文化支援となる可能性も否定できない。

## 2) 経験こそ全てという考え方

重松（2009）は、「もろもろのサッカー観戦書などは、専門家の熟知するモノをその他の人々に伝えるものとして捉える事ができる。つまり、それらの書物はサッカーを、『運動』を、より専門的なものとしてみるために必要とされる知識を伝えようとしているのである。ただし実際に専門家のように運動をみるようになるためには、一定の経験も必要になってくる」（p.40）と述べている。研究Ⅱにおいてインタビュー対象であった評論家 A（評論歴 50 年以上）も評論家を「骨董屋のオヤジみたいなもんさ」と発言している。そこでは「何度も何度も見ているうちにだんだん良さがわかってくるっていうかね。骨董屋さんなんてもっと瞬間的でしょ。これはいいですね、なんて言うでしょ。僕も踊りの見方は経験で、今まで見たうちでこれはいい悪い、直感的に。数見ないとね、駄目なんです。（中略）骨董屋のオヤジさんてのは新しいものにも目がきくじゃない。何かみたことないモノでも、ああイねって言うじゃない。そういうセンスを身につけなきゃいけないんです」と説明している。

重松の考察も評論家 A の発言も、熟知性と専門性の問題についての指摘である。経験によって鍛えられていく部分と、一度の気付きによって得られる部分、人から教えられ吸収する部分をより論理的に実証することができれば、単なる経験主義に頼らないスポーツ鑑賞能力を主張することができるであろう。

## 3) 他のスポーツ種目への適応

本研究の実証研究として扱った舞踊は舞踊のすべてではないもののその一部を美的スポーツとして位置づけることができるとした。その中でも勝敗に関する目的性が他の種目に比べ特異であることは序論において述べたとおりである。つまり、本研究で得られた知見にはスポーツにおいてもっとも重要である勝敗に向かって湧き上がる心的側面が抜け落ちている。勝敗を予想する場面のあるスポーツをみると、勝敗が無い場合における（たとえば舞踊であれば公演とコンクール・フィギュアスケートであればエキジビションと競

技大会) 比較研究によってさらに詳細なスポーツ鑑賞の定立ができるものとする。他のスポーツへの適応についての言及は「勝敗」をいかに扱うべきか議論したのち検討すべきである。

#### 4) スポーツをみることの細分化

本研究における実証場面には DVD を用いた。これは個別の研究方法にも記載した通り操作性（ナマモノであるスポーツについて実験の条件として同じものを見せる必要があったこと）及び汎用性（同じ映像教材が手に入りやすいこと）を重視した結果である。一方で、スポーツをみることは直接観戦すること、中継をみること、ダイジェストをみること等、試合場面をみる媒体や方法が多様に存在しており、テレビでの観戦は直接試合会場で見るとは別物であるということについてメディア研究の中で常に留意すべきであるとされている。舞踊についても同様であり、重永ら（1991）は舞踊鑑賞における共感について、劇場鑑賞と VTR 鑑賞の比較を中心に行い、劇場における鑑賞の方がビデオでの鑑賞よりダンサーとの共感が得られると報告している。このような研究で取り扱われている共感とは研究者自身は感情移入や感受性という言葉を用いているものの、実際には作品の理解度や洞察力を意味するものであり、直接鑑賞することと VTR による鑑賞では心理面や知識、理解の過程に違いがあることが実証されている。今後は、視聴媒体の違いについても検討していく必要があるだろう。

#### 5) 鑑賞能力の測定尺度について

本研究で用いたスポーツ鑑賞能力の測定尺度は舞踊評論家の成長過程から抽出したことによるものであったため、表出化の過程に必要な能力を測定するには有効であったものの、知覚・認知や内面化のフェーズについては不十分である可能性も考えられる。実際に、内面化のフェーズに位置づく分析力や説明力は概念化の際は同一視することができなかつたため別の能力として定義したものの、情報処理の過程と照らし合わせると近接した概念である。情報収集力（情報を得ようとする力）と情報集約力（情報を得て知識とする力）には能力発揮の前後関係が含まれるが、その他にはこうした時間との関係が考慮されていないことも指摘できる。

研究Ⅱの考察では、能力は一局面がある時期に育つと決められるわけではなく、全体を通して強化されていく多面的なイメージでとらえているが、こうした能力の各要素が依存

的である可能性は研究Ⅲにおいて自己評価による鑑賞能力測定尺度の信頼性を検討した際にも示されている。本研究で想定した鑑賞能力とは、観客ひとりひとりに属する能力の総称であり、それぞれが影響し合っていることは十分考えうる事象である。組織ではなく、個人を対象とした知識創造や能力の伸長に関する知見を集約することで、本研究においてもより詳細な構造を明らかにすることができるのではないかと考える。

鑑賞能力測定尺度の信頼性についても、確認的因子分析を行い、適合度を算出したものの基準を満たしておらず、尺度全体としての適合度は不十分であると考えられたため、本文には記載していない。確認的因子分析を行うに十分なサンプル数（本研究では約 120 のサンプル）が得られていないと指摘することができ、今後検討すべき課題である。

#### 6) 鑑賞能力の伸長について

本研究において、鑑賞能力の伸長が精密に測定できたわけではない。つまり、鑑賞授業前には観客（参加者）の能力を測定しておらず、その変化量を捉えるには至っていない。鑑賞授業の結果形成された鑑賞能力を測定したに過ぎず、今後の課題といえよう。本研究においては、全くバリエーションのない参加者が存在している。彼/彼女らはまったく鑑賞経験の無い状態から参加するという点で貴重なサンプルであるものの、鑑賞授業以前の鑑賞能力を質問紙によって把握することは極めて困難であると考えた。



## 引用・参考文献

### A

- 阿倍勘一 (2006) 消費されるスポーツ:スポーツ社会学のための計画表(日本篇).国際経営・文化研究 11:1-16
- 青木邦男 (2015) 一般成人のスポーツ文化観とそれに関連する要因. 山口県立大学学術情報 8:161-173
- 新井哲夫 (1993) 美術教育における鑑賞指導の考え方と方法 (1) .群馬大学教育学部紀要 芸術・技術・体育生活科学編 28:197-228
- 有馬明恵 (2007) 内容分析の方法.ナカニシヤ出版

### B

- ボールドウィン,J.D.&ボールドウィン,J.I. : 内田雅人訳 (2003) 日常生活の行動原理—学習理論からのヒント—.ブレーン社
- ブレイク,A. : 橋本純一訳 (2001) ボディランゲージ.日本エディタースクール出版社
- Best,D. (1980) Art and Sport. Journal of Aesthetic Education.14:70-72

### C

- Calhoun, D. W., 1987, Sports, Culture, and Personality,Humann Kinetics Publishers, Inc.(小椋 博・平井 肇訳 (1989) スポーツ, 文化, パーソナリティ.道和書院)
- チェンバース,R. : 野田直人監訳 (2004) 参加型ワークショップ入門.明石書店
- 中央教育審議会 (1990) 生涯学習の基盤整備について (答申)  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/old\\_chukyo/old\\_chukyo\\_index/toushin/1309571.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/old_chukyo/old_chukyo_index/toushin/1309571.htm)(2015.05.15 閲覧)

## D

Daigo,E. and Sakuno,S. (2014) The Growth Process of a Dance Critic. AASM Conference  
Proceeding:90

醍醐笑部・木村和彦・作野誠一 (2015a) バレエ DVD 鑑賞前後における態度・行動意図の  
変容—大学バレエクラスを対象として.スポーツ科学研究 12:21-41

醍醐笑部・木村和彦・作野誠一 (2015b) ダンス映像のプロダクト構造分析:スポーツ鑑賞  
授業のための基礎的考察.日本体育・スポーツ経営学研究 29 (印刷中)

出口順子 (2012) 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—. 東海学  
園大学研究紀要社会科学編 17:55-72

## E

海老原 修 (2003) 現代スポーツ社会学序論.杏林書院

海老原 修 (2004) オリンピックとメディアの発達—スポーツ観戦からスポーツ鑑賞へ—.  
体育の科学 54(5):380-384

江田梨紗・茅野理子 (2012) 創作ダンスの作品分析と鑑賞傾向に関する一考察.宇都宮大学  
教育学部教育実践総合センター紀要 35:189-196

江刺幸政・古川雅里子 (2008) 「スポーツ学の探求」と「学校スポーツコース」.びわこ成  
蹊スポーツ大学研究紀要 5:37-51

## F

福澤光啓 (2013) 組織学会編 組織論レビューⅡ.白桃書房,pp.41-84

藤本淳也・原田宗彦 (2001) 潜在的観戦者のマーケット・セグメンテーションに関する研  
究—特に観戦意図に注目して.大阪体育大学紀要 32:1-11

藤本淳也 (2003) スポーツファンを知る:みるスポーツ.スポーツ産業論入門 [第 3 版].  
杏林書院,pp.90-102

- 藤田真文 (2006) ギフト,再配達—テレビ・テキスト分析入門.せりか書房
- 深澤弘樹 (2010) スポーツ中継の中の「物語」,橋本純一編スポーツ観戦学,pp.162-182
- 福澤光啓 (2013) ダイナミック・ケーパビリティ.組織論レビューⅡ,白桃書房,pp.41-87
- 藤善尚憲 (1994) スポーツファンに関する心理学的研究. 天理大学学術研究会天理大学学  
報 176:1-12.

## G

- グルーペ,O.: 永島惇正ほか訳(2004)スポーツと人間—文化的・教育的・倫理的側面.世界思  
想社
- 北野 諒 (2013) 半開きの対話：対話型鑑賞における美学的背景についての一考察.美術科  
教育学会誌 34:133-145

## H

- 原田純子 (2004) 舞踊鑑賞の視点に関する事例研究.大阪女学院大学紀要創刊号,pp1-12
- 原田宗彦 (1997) スポーツファンの消費行動—人はなぜスポーツ消費に熱中するのか—.ス  
ポーツファンの社会学,世界思想社 pp.150-190
- 原田宗彦 (2002) 日本のプロ・スポーツ・ビジネス.原田宗彦編著,スポーツ産業論入門 (第  
3 版) ,杏林書院,pp.216-224
- 原田宗彦 (2008) スポーツマーケティングとは.スポーツマーケティング第 1 章,大修館書  
店,pp.3-33
- 橋本純一編 (2002) 現代メディアスポーツ論.世界思想社
- 橋本純一 (2010) スポーツ観戦学.世界思想社
- 橋本純一 (2010) スポーツ観戦空間.スポーツ観戦学第 1 章,世界思想社,pp.2-38
- 畑村洋太郎 (2008) みる わかる 伝える.講談社
- 早川武彦 (1998) 国際メディア戦略としてのスポーツビジネス：メディア・スポーツ.一橋  
研究年報,pp.25-34

- 早川武彦（1994）「近代スポーツ」から「現代スポーツ」への胎動Ⅱ：その構造モデルの検討作業.一橋大学研究年報：11-18
- 樋口耕一（2014）社会調査のための計量テキスト分析－内容分析の継承と発展を目指して.ナカニシヤ出版
- 日吉 武・山崎浩隆（2012）比較聴取による音楽鑑賞の授業構成－分析的な聴取から鑑賞への発展過程に注目して－.九州地区国立大学教育系・文系研究論文集 6(1),pp1-9
- 本田由紀（2005）多元化する「能力」と日本社会－ハイパー・メリトクラシー化のなかで.NTT出版
- 堀内圭子（1998）快樂の質－哲学及び経済思想における快樂論への消費者行動研究への応用－.成城文藝 164:82-96

## I

- 飯島沙織・庄司博人・岡 浩一朗・間野義之(2012)球技系トップリーグを対象としたスポーツ観戦行動の変容ステージ尺度－尺度の信頼性およびスポーツ観戦行動指標との関連による妥当性の検討－.スポーツ産業学研究 22(2):271-279
- 池上 惇・福原義春・植木 浩（1998）文化経済学.有斐閣
- 池上 惇（2003）文化と固有価値の経済学.岩波文庫
- 池田克紀（1984）スポーツ消費行動の社会心理的要因.東京学芸大学紀要 5 部門 36:133-145
- 生田久美子・北村勝朗（2011） わざ言語－感覚の共有を通しての「学び」へ. 慶應義塾大学出版会
- 井上昭洋（2010）ハワイ人とキリスト教：文化と信仰の民族誌学（14）表象と言説.グローバル天理 5
- 井上純一（1986）文化と意識.晃洋書房
- 伊藤高弘・金井淳二・草深直臣（1986）スポーツの自由と現代〈上巻〉.青木書店
- 石渕 聡（2006）冒険する身体：現象学的舞踊論の試み.春風社

# J

James, J.D. & Ross, S.D. (2004) Comparing sport consumer motivations across multiple sports. *Sport Marketing Quarterly* 13:17-25

# K

亀山佳明 (1990) スポーツの社会学. 世界思想社

神原直幸 (2001) メディアスポーツの視点：疑似環境の中のスポーツと人. 学文社

金井壽宏 (1994) 企業者ネットワークの世界－MIT とボストン近郊の企業者コミュニティの探求－. 白桃書房, p129

唐木國彦 (1986) 文化としてのスポーツ. 体育原理専門分科会編, 体育原理 2, スポーツの概念, 不昧堂出版, pp.234-254

柏原全考 (2010) スポーツと美的なもの：新体操という困難から. 追手門学院大学社会学部紀要第 4:17-32

加藤朋之 (2010) 観客席から何が見えるのか－サッカースタジアムのテクノロジーと「まなざし」の社会史. 橋本純一編著. スポーツ観戦学. 世界思想社, pp.39-60

川口晋一 (1990) テレビのスポーツ中継視聴者の充足様態に関する研究：プロ野球中継および高校野球中継視聴者の野球経験による比較. 体育・スポーツ社会学研究 9:77-79

梶田叡一 (1973) 教育評価ハンドブック－教科学習の形成的評価と総括的評価－. 第一法規出版

梶田正巳 (2003) 勉強力を磨く－エキスパートへの道. 精興社

木佐貫久代・江刺正吾 (1996) サッカーの観戦動機にみられる性差の検討. スポーツ社会学研究 4:106-114

菊 幸一 (1999) スポーツ文化研究の方法と成果. 井上 俊・亀山佳明編, スポーツ文化を学ぶ人のために. 世界思想社, pp.299-320

小牧純爾 (2012) 学習理論の生成と展開 動機付けと認知行動の基礎. ナカニシヤ出版

小宮山順子 (2001) スポーツイベントの享受能力に関する研究. 筑波大学大学院修士論文 (未刊行)

- 熊野佳恵・林 徳治・福田隆眞・山田晃子（2005）鑑賞教育における知的理解による試み.  
教育実践総合センター研究紀要 20:171-182
- クリッペンドルフ,K.：三上俊治・椎野信雄・橋本良明訳（1989）メッセージ分析の技法―  
「内容分析」への招待.勁草書房
- 黒田 勇（2012）メディアスポーツへの招待.ミネルヴァ書房
- 草深直臣（1983）運動文化論研究の生成と発展.立命館大学人文科学研究所保健・体育研  
究 2:1-77
- 草深直臣（2003）「スポーツシンボル」説の検討-スポーツ哲学とスポーツ社会学の間-.立命  
館経済学第 52(5):3-17

## M

- 松本千代栄（1980）ダンス表現学習指導全集.大修館書店,p.97
- 松本千代栄（1981）舞踊課題と創作モデル：高等学校における実験授業研究.日本女子体育  
連盟紀要 81:1-40
- 松岡宏高（2008）概念装置としてのスポーツ消費者.スポーツマーケティング第 3 章,大修館  
書店,pp.67-89
- 松岡宏明（2012）対話型鑑賞と対象作品についての再考.美術教育 296:26-32
- 三井宏隆・篠田潤子（2004）スポーツ・テレビ・ファンの心理学―スポーツが変わる,ス  
ポーツを変える,世界が変わる―.ナカニシヤ出版
- 宮下俊也（2010）感性育成のための指導指針―芸術鑑賞における批評を通して―.奈良教育  
大学教職大学院研究紀要学校教育実践研究 2:43-52
- 御手洗明佳（2001）国際バカロレアの評価方法に見る能力観.早稲田大学大学院教育学研究  
科紀要 18(2):87-98
- 茂呂雄二・田島光士・城間祥子(2011)社会と文化の心理学 ウィゴツキーに学ぶ編.世界思想  
社
- 向坂一彌・平野ゆり（1995）美術教育における鑑賞教育の位置付け（Ⅰ）図画工作化にお  
ける鑑賞活動のあり方（実践編）.金沢大学教育学部紀要教育科学研究編 44:61-77

## N

- 長野由紀(2012)『バレエの見方』新書館
- 中井正一(1981)哲学と美学の接点.中井正一全集第1巻,美術出版社
- 中村敏雄(1995) 日本的スポーツ環境批判.大修館書店
- 中村敏雄(1998) スポーツの見方を変える.平凡社
- 西脇暢子(2013) 組織研究の視座からのプロフェッショナル研究レビュー.組織学会編 組織論レビュー I .白桃書房,pp.95-140
- 西山哲郎(2015) メディアスポーツにおけるスポーツの文化性. 中村敏雄ほか編. 21世紀スポーツ大辞典. 大修館書店:802
- 野村明宏(2008) 絵画と肉体:ヴィジュアルカルチャーのくまなざし>をめぐって.池井望・菊 幸一編「からだ」の社会学,世界思想社,pp.118-151
- 野中郁次郎・竹内弘高(1996)知識創造企業.東洋経済新報社
- 野中郁次郎・遠山亮子・平田 透(2010)流れを経営する.東洋経済新報社

## O

- OECD 教育研究革新センター,立田慶裕監訳(2012) 知識の創造・普及・活用—学習社会のナレッジマネジメント.明石書店
- 岡田匡史(2010) 対話型鑑賞,鑑賞能力の発達,鑑賞批評メソッドの研究—読解的鑑賞の準備的論察—.美術科教育学会誌 31:139-150
- 岡出美則(1994) モストンの教授スタイル論の検討—教授スタイル論から教授ストラテジー論への転換を求めて—.愛知教育大紀要
- 岡山万里・高橋敏之(2009) 大原美術館における対話による幼児のための絵画鑑賞プログラム.美術教育学会誌 30:151-162
- 岡澤祥訓(2002) 体育の指導技術論.高橋健夫ほか編 体育科教育入門,大修館書店,pp.109-101
- 奥本素子(2006) 協調的対話式美術鑑賞法—対話式美術鑑賞法の認知心理学分析を加えた仮説—美術教育学 27号,pp.93-105

小野寺俊明 (2006) スポーツとネット情報価値.早川武彦編著.グローバル化するスポーツとメディア,ビジネス,pp.108-124

大澤真幸・吉見俊也・鷺田清一 (2012) 現代社会学辞典.弘文堂

押見大地・原田宗彦 (2010) スポーツ観戦における感動場面尺度.スポーツマネジメント研究 2(2):163-178

押見大地・原田宗彦 (2013) スポーツ観戦における感動：顧客感動・満足モデルおよび調整変数の検討.スポーツマネジメント研究 5(1):19-40

黄 順姫 (2010) メディアとスポーツ観戦.橋本純一編,スポーツ観戦学,第 6 章,p.140

## P

ピーターソン,P.:宇野カオリ訳 (2010) ポジティブ・サイコロジー.春秋社

## R

蓮實重彦 (2004) スポーツ批評宣言あるいは運動の擁護.青土社

林 海福・加藤 浩 (2010) プロダクトデザイナーに求められる能力及びその成長プロセス.デザイン学研究 57(2):67-74

## S

佐伯聰夫 (1996) 国民生活における「みるスポーツ」の意味と価値—新しいスポーツ・ライフの創造—.文部省競技スポーツ研究会編 みるスポーツの振興.ベースボール・マガジン社,pp.13-17.

佐伯聰夫 (1999) スポーツ観戦論序説—問題の所在と観戦文化の可能性—.体育の科学 49:268-273

坂田信久 (2015) スポーツリテラシー.メディアとスポーツリテラシー,第 3 章,創文企



- 画,pp.126-137
- 齊藤幸子 (2011) 味わいの階層的分類.日下部裕子・和田有史,味わいの認知科学,第 1 章,pp.1-20
- 齊藤隆志 (1991) 観戦行動の分類と要因—スポーツイベント経営の視点から—.筑波大学体育科学系紀要 14:39-53
- 齊藤隆志・新出昌明・川崎登志喜・中西純司 (1996) みるスポーツのプロダクト構造に関する実証的研究.日本体育学会大会号 44:385
- 齊藤隆志・新出昌明・川崎登志喜 (1998) みるスポーツプロダクト構造の実証的研究：特にスポーツマーケティング論としての中核的便益の因子構造について.いわき短期大学紀要 31:23-38
- 齊藤隆志 (1999) みるスポーツプロダクトの中核的便益構造と競技会別特徴.体育・スポーツ経営学研究 15(1):1-16
- 齊藤隆志 (2004) みるスポーツプロデュース論をめぐる問題整理：宇土プロデュース論の検討を中心に.体育・スポーツ経営学研究 19(1):19-30
- 齊藤隆志 (2013) 観戦行動の概念枠組みの検討：観るスポーツの文化価値創造マネジメントを視野に入れて.日本女子体育大学紀要 43:117-127
- 桜井圭介・いとうせいこう・押切伸一 (1998) 西麻布ダンス教室—舞踊鑑賞の手引き.白水社
- 佐野昌行 (2008) スポーツイベントの観戦動機とその要因に関する研究—国際スポーツイベントに着目して—.日本体育大学紀要 37:83-95
- 佐野昌行 (2008) 2002FIFA ワールドカップの観戦動機に関する研究—観戦形態別観戦動機の比較.日本体育大学紀要第 37(2):83-95
- 佐野昌行 (2006) 国内スポーツリーグ・プレーオフの観戦者におけるリーグ観戦経験者と非経験者との比較：日本ハンドボールリーグ・プレーオフの観戦者調査から.日本体育大学紀要 36:45-53
- 佐野慎輔 (2015) スポーツリテラシー.メディアとスポーツリテラシー,第 3 章,創文企画,pp.108-125
- 三宮真智子 (2008) メタ認知-学習力を支える高次認知機能.北大路書房
- 佐藤充宏 (2011) スタジアムのサッカー観戦者における視的経験の空間という視座：徳島のプロサッカー試合による賑わい創出に向けて.徳島大学総合科学部人間科学研究

19:101-120

- 佐藤臣彦（1993）身体教育を哲学する－体育哲学序説－.北樹出版
- 佐藤健生（1999）スポーツ観戦の魅力－視覚の快樂を超えて－.体育の科学 49:274-278
- 沢田和明（1997）見るスポーツと教育－学校体育における「見学」再考－.杉本厚夫編.スポーツファンの社会学,pp.71-90
- 瀬沼克彰（2012）生涯学習の新動向と余暇論の系譜.学文社
- 重松 大（2009）スポーツを見ることの概念的研究－蓮實のスポーツ批評とウィトゲンシュタインのアスペクト論から－.体育スポーツ哲学研究 31(1) : 27-44
- 島内敏子・北野啓子・石田五月（1996）舞踊作品の鑑賞技能の実態的把握.舞踊學 19:18
- 清水 諭（1999）スポーツ文化研究の方法と成果. 井上 俊・亀山佳明編, スポーツ文化を学ぶ人のために. 世界思想社,pp.321-340
- 新山王政和・中野直幸(2007)イメージングを手掛かりにした生徒の主体的聴取を目指した「能動型鑑賞授業」の模索－教え込むから導き出すへ, ヘルプからサポートへ: ビジネスコーチングスキルの応用－.愛知教育大学研究報告・保健体育・家政・技術科学編 56:1-11
- 菅野理樹夫（2014）見るちから：古代のものの見え方から現代の知覚論まで.北樹出版
- 杉林英彦（2003）美術館における鑑賞教育の評価方法への A.ハウゼンの測定法の適用－三重県立美術館での－.『ギャラリー・ツアー』における事例調査から.美術教育学 24:161-171
- 隅野美砂輝・原田宗彦(2005)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(1):21-36

## T

- 高橋豪仁（1993）スポーツ観戦についての考察.徳島文理大学紀要第 45:35-48.
- 高橋豪仁（2011）スポーツ応援の社会学.世界思想社,pp.47-64
- 高橋雄一郎（2011）身体化される知.せりか書房
- 高松昌宏（1998）スポーツ・パフォーマンスの構造把握のための一視点.スポーツ教育学研究 8(2):25-32

- 高松昌宏 (2004) スポーツにおける身体が存在様態に関する一考察. 体育・スポーツ哲学研究 26(2):23-33
- 田中彰夫 (2012) 芸術と経営に関するイノベーション—文化教育マネジメントに関する考察—. 産業能率大学紀要 32(2):29-44
- 種倉紀昭(1996) 絵画作品の美的享受と鑑賞指導法について—美術教育における西洋画鑑賞指導法に関連して—. 岩手大学教育学部附属教育実施研究指導センター研究紀要 6:85-94
- Ticlline, T.J. (2005) *Dervin's Sense-Making. Theories of information behavior* / ed ited by Karen E. Fisher, Sanda Erdelez, and Lynne McKechnie.
- 友添秀則 (2004) スポーツの楽しさを保障する体育の授業づくりの意義—「行う」「見る」「支える」「知る」楽しさから—体育科教育(52)11:18-21
- 友添秀則 (2009) 体育の人間形成論. 大修館書店, p.20
- トムリンソン, J. : 片岡 信訳 (1997) 文化帝国主義. 青土社
- 戸坂 潤 (1977) 戸坂 潤全集 第四巻. 勁草書房
- Trail, G.T. & James, J.D. (2001) The motivation scale for sport consumption: Assessment of the scale's psychometric properties. *Journal of Sport*
- 津上英輔 (2010) あじわいの構造—感性化時代の美学—. 春秋社
- 都築誉史・楠見 孝 (2005) 高次認知のコネクショニストモデル—ニューラルネットワークと記号的コネクショリズム. 共立出版
- トゥアン, Y., 小野有五訳 (2008) トポフィリア—人間と環境—. ちくま学芸文庫

## U

- 宇土正彦・八代 勉・柳沢和雄(1991) 「スポーツ・プロデュース」の概念化と課題に関する研究. 日本体育学会大会号 (42A):454
- 宇土正彦・八代 勉・柳沢和雄(1992a) 「スポーツプロデュース」の課題に関する研究. 日本体育学会大会号 (43A):449
- 宇土正彦(1992b) 日本体育・スポーツ経営学会第 15 回キーノートレクチャー, スポーツ・プロデュースの課題: スポーツ経営・学校体育への応用を目指して. 体育・スポーツ経営

学研究 10(1):63-73

宇土正彦・八代 勉・柳沢和雄(1993a)「スポーツプロデュース」の課題に関する研究

(その2) .日本体育学会大会号 (44A):443

宇土正彦(1993b)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(1):1-6

宇土正彦・八代 勉・柳沢和雄(1994)「スポーツプロデュース」の課題に関する研究(その

3) .日本体育学会大会号 (45):370

宇土正彦 (1993) 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(1):1-6

上原信子(2002)見るスポーツが高校生に与える影響：ワールドカップがもたらしたもの。

東京学芸大学附属高等学校研究紀要 40:73 -83

上野行一(2001)まなざしの共有.淡交社

内田聖司・富山浩三 (2011) フィールドホッケー観戦者の観戦動機と種目への愛着--マイナ

ースポーツ種目の普及の視点から.大阪体育大学紀要 42:77-86

## W

若宮由美(2009)芸術鑑賞と「調べ学習」の連関：保育学生の事例から.埼玉学園大学紀要

人間学部篇 9:105-117

元 晶煜 (2008) 韓国プロサッカー観戦者の消費行動特徴に関する研究：Kリーグ観戦者

の人口統計学的特徴,観戦動機,観戦ニーズを中心に. 静岡産業大学論集環境と経営

14(1):1-14

元 晶煜 (2014) bj リーグ観戦者の消費行動に関する研究—浜松・東三河フェニックス観

戦者とJリーグ観戦者の観戦動機と観戦ニーズの比較を中心に—. 地域政策学ジャー

ナル 3(2):15-26

渡 正 (2008) パフォーマンスとしてのスポーツ --車椅子バスケットにおけるルール,ゲー

ム,環境--千葉大学人文社会科学研究科研究プロジェクト報告書 144:121-138

# Y

- 山口健二（2008）中学校美術鑑賞学習の効果測定－岡山県立美術館国吉康雄教材開発研究会『美術鑑賞ガイド』による対話型鑑賞をめぐって－.美術教育学 29:577-589
- 山本亮介（2010）戸坂潤の文化批評とスポーツ観戦.スポーツ観戦学,Ⅲ.メディアとスポーツ観戦,世界思想社,pp.181-205
- 山本 豊（2008）キーワード心理学 4 学習・教育.新曜社
- 山梨雅枝（2014）ダンス授業における「見る側」と「見られる側」のコミュニケーションについて.日本女子体育大学紀要 42,pp.53-60
- 山内祐平・森 玲奈・安斎勇樹（2013）ワークショップデザイン論－創ることで学ぶ.慶応義塾大学出版会
- 吉田政幸（2011）スポーツ消費者行動：先行研究の検討.スポーツマネジメント研究 3:5-21

# 卷末資料



## バレエについてのアンケート(その2)

早稲田大学大学院 スポーツ科学研究科 醍醐 笑部

早稲田大学 スポーツ科学学術院 准教授 作野誠一

※このアンケートは、本バレエクラスにおいて授業の参考とするとともに、バレエにおける鑑賞の実態を把握することを目的とした研究のために使用いたします。個人を特定できる形で公表することはありませんのでご安心ください。

学籍番号) \_\_\_\_\_ 氏名) \_\_\_\_\_ 性別) \_\_\_\_\_ 女・男

全くそう思わない ← \_\_\_\_\_ どちらともいえない \_\_\_\_\_ → とてもそう思う

1) 本日のバレエ授業は楽しかった 

1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

2) 本日おこなったバレエ作品(バリエーション)を踊った(習った)ことはありましたか?  
(1) はい (2) いいえ

3) 今までおこなったことのあるスポーツ種目とその期間をお書き下さい  
(地域のチーム、習い事、部活動など)(単発のイベントや学校授業を除く)

(例) 水泳 ( 5歳から18歳まで )  
 . ( )  
 . ( )  
 . ( )

4) 今まで試合会場で直接観戦したことのあるスポーツの種目(回数の多いものから3つ)とその観戦回数をお書きください

(例) 野球 ( 3回 )  
 . ( 回 )  
 . ( 回 )  
 . ( 回 )

5) TVやWEBで観戦することのあるスポーツの種目(回数の多いものから3つ)をお書きください

(例) フィギュアスケート  
 .  
 .  
 .

6) 授業後、バレエを踊ることについて、どのように感じていますか？(当てはまる数字に○をつけてください)

全くそう思わない ← \_\_\_\_\_ どちらともいえない \_\_\_\_\_ → とてもそう思う

バレエを踊ることに興味がある	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることが得意である	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることでバレエに役立つ情報が得られる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることは普段の生活に役に立つ	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることが好きである	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることに親しみを感じている	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
たくさんの踊りを踊れるようになりたい	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることを人に薦めたい	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを踊ることは幅広い層に受けそう	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
動きそれ自体を楽しめる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエの特徴をよく理解できる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
今後、バレエを踊り続けたい	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7

7) 授業後、バレエをみることについて、どのように感じていますか？(当てはまる数字に○をつけてください)

全くそう思わない ← \_\_\_\_\_ どちらともいえない \_\_\_\_\_ → とてもそう思う

たくさんの作品を知りたい	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることを人に薦めたい	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエの特徴をよく理解できる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
芸術として観ること自体を楽しめる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることでバレエに役立つ情報が得られる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることは普段の生活に役に立つ	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることが好きである	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることに親しみを感じている	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることは幅広い層に受けそう	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエの見方がわかる	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
バレエを観ることに興味がある	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7
今後、バレエを観に行きたい	1	---	2	---	3	---	4	---	5	---	6	---	7

→裏面へ





### バレエについてのアンケート(その3)

早稲田大学大学院 スポーツ科学研究科 醍醐 笑部  
早稲田大学 スポーツ科学学術院 准教授 作野誠一

※このアンケートは、本バレエクラスにおいて授業の参考とするとともに、バレエにおける鑑賞の実態を把握することを目的とした研究のために使用いたします。個人を特定できる形で公表することはありませんのでご安心ください。

学籍番号)

氏名)

性別) 女 ・ 男

#### 1) 以下の項目についてご自身はどの程度当てはまっているかお答えください (各項目の数字に○をつけてください)

全くそう思わない ← どちらともいえない → とてもそう思う

(例) ほかの人と議論することができた	1	2	3	4	5	6	7
バレエやDVD作品に関する情報が得られた	1	2	3	4	5	6	7
受け取る相手を意識して言葉(発言や文章)にすることができた	1	2	3	4	5	6	7
ダンサーの動きを評価することができた	1	2	3	4	5	6	7
技術の難しさに共感することができた	1	2	3	4	5	6	7
作品の細部に目を向けることができた	1	2	3	4	5	6	7
ダンサーの姿を自分に重ねることができた	1	2	3	4	5	6	7
ほかの人はどのように見ているのか意識することができた	1	2	3	4	5	6	7
時間を忘れてみる事ができた	1	2	3	4	5	6	7
何をやっていたのか的確に表すことができた	1	2	3	4	5	6	7
新たに知ったことを持っていた知識と照らし合わせる事ができた	1	2	3	4	5	6	7
ほかの人の意見や発言を参考にすることができた	1	2	3	4	5	6	7
分からない・つまらないと言わずなぜそう思ったのか考えることができた	1	2	3	4	5	6	7
没頭してみる事ができた	1	2	3	4	5	6	7
作り手の意図と自分の意見の違いを考えることができた	1	2	3	4	5	6	7
身近なものに感じる事ができた	1	2	3	4	5	6	7
自分なりの解釈を持つことができた	1	2	3	4	5	6	7
得た情報を活用することができた	1	2	3	4	5	6	7
作品の全体像をとらえることができた	1	2	3	4	5	6	7
自分の思いを言葉(発言や文章)で表現することができた	1	2	3	4	5	6	7
バレエやDVD作品の情報を集めることができた	1	2	3	4	5	6	7
過去にみたことのある踊りと今回では違う楽しさを見つけることができた	1	2	3	4	5	6	7
得た情報を互いに関連づけることができた	1	2	3	4	5	6	7
踊りのリズムを感じる事ができた	1	2	3	4	5	6	7
得た情報を理解することができた	1	2	3	4	5	6	7
作品の背景を読み取ることができた	1	2	3	4	5	6	7
今までの経験と比較することができた	1	2	3	4	5	6	7
得た情報を整理することができた	1	2	3	4	5	6	7
バレエの様式や決まり事に照らしてDVD作品を評価することができた	1	2	3	4	5	6	7
みた印象を言葉(発言や文章)にすることができた	1	2	3	4	5	6	7
振付・作品の構成について評価することができた	1	2	3	4	5	6	7

アンケートは以上です。ご協力ありがとうございました。