

アーチェリー競技の継続阻害要因に関する検討

— 人気スポーツとの比較を通して —

有 山 篤 利・吉 澤 拓 斗

Examination of Disincentives to Continue Archery
—Through Comparison with Popular Sports—

Atsutoshi ARIYAMA, Takuto YOSHIZAWA

要 訳

本研究は、アーチェリー競技の継続を阻害する要因について、現在人気のサッカー及びスケートボードやサーフィンなどの趣味的スポーツ群との比較を通して考察したものである。研究は、①運動継続に向けた雰囲気、②スポーツの楽しさへの志向、③スポーツ活動に対する態度の3つの視座から行われた。その結果、アーチェリーの継続阻害要因は、活動環境や制度・仕組みの問題だけではなく、種目に共有された文化的な要素からも導かれることが明らかとなった。アーチェリーには、成果主義的な雰囲気が強く、競技に向けた意欲を支える仲間の希薄さが認められ、これらが学校部活動を終えた社会人の競技継続を阻害する要因となっている。

キーワード：アーチェリー, スポーツ継続, 動機づけ雰囲気, スポーツの楽しさ, スポーツへの態度

1 研究の発端

1-1 マイナースポーツとしてのアーチェリー

アーチェリーは、古代の狩猟を起源とする長い歴史を持つスポーツである。現在では、弓で一定時間内に定められた本数の矢を放ち、的の中心に当たった得点を競う競技種目として、屋外・室内の競技場や山野などの自然の中などで実施され、オリンピックやパラリンピックにも採用されている。しかし、アーチェリーはその知名度の高さにもかかわらず、我が国における競技人口は、他の人気スポーツに種目に比較して決して多いとは言えない。

例えば、スポーツライフデータ（笹川スポーツ財団，2022）の報告によると、20歳以上のサッカー実施人口は約309万人、野球は約268万人、バスケットボールは約237万人となっている。これに対して、武藤・三浦（2022）によれば、アーチェリーの中央競技団体の登録競技者数は11,113人に過ぎない。もちろん、この比較は調査時期や調査手続きなどが異なり、その数の単純な比較は慎まねばならないが、アーチェリーがいわゆる人気スポーツには到底カウントできないことは一目瞭然であろう。また、松岡（2012, p.253）は、スポーツの普及が進んでいないことを示す指標として、メディア露出の少なさを指摘しているが、その点においても、アーチェリーはサッカーやバスケットボールなどの人気種目に大きく見劣りするの明らかである。

全日本アーチェリー連盟はその公式ホームページのなかで、①競技としてのシンプルさ、②知的作業が伴うこと、③年齢や性別を問わないことなどをアーチェリーの特性として列挙し、生涯スポーツとしての適性を指摘している（全日本アーチェリー連盟，online）。しかし、競技人口やメディア露出の少なさを考えれば、我が国におけるアーチェリーは、知名度は高くても生涯スポーツとして一般には普及しておらず、いわゆるマイナーと呼ばれる種目にカテゴライズされるスポーツにとどまっているのが現状と言えよう。

1-2 課題の所在

松岡（2022, p.253）は、マイナースポーツが「環境の悪化→競技人口の減少→競技力の低下→行政や企業のサポートの減退→環境の悪化」という負のスパイラルに陥りがちであると指摘している。そして、この状況から脱却するには、単なる一時的な競技力向上ではなく、底辺拡大のための子どもへの普及と青少年の競技力向上に長期的に取り組む必要があると述べている。日本男子チームが東京オリンピックで史上初の銅メダルを獲得した直後に、日本のアーチェリーメーカーであるDYNASITY Archery（2021）が、このような内容の記事を掲載した。アーチェリーは、「競技場や初心者教室、気軽に通えるプロショップが少なく、多くの選手たちが会社や学校に通いながら全国大会や世界大会に出場したり、休日や貯蓄を使って練習や遠征に参加したりしており、そのため（中学・高校・大学で競技に取り組んでも）社会人になって競技を続ける選手はごくわずかで、数え切れないほどの大勢の選手が志半ばで弓を置くという厳しい現状にある」と言うのである。この記事に描かれた内容は、マイナースポーツとしてのアーチェリーの現状そのものであり、アーチェリーが松岡が危惧している負のスパイラルに陥っている可能性があることを如実に物語っている。

しかし、このような現状を打破するためのアーチェリー競技側からの積極的で力強い取組はみられない。オリンピック選手などが中心となった個人レベルの活動（滋賀レイクスターズ，2020; NBS 長野放送，2024）は散見されても、計画的で組織的にまとまった課題解決のための取組は見出せないのである。

例えば、全日本アーチェリー連盟が公表している2025年度の事業計画を見ても、総務部、国

表1 普及部の2025年度事業計画（全日本アーチェリー連盟公式 HP より）

1	令和7年度日本スポーツ協会公認アーチェリーコーチ1 専門科目養成講習会（愛知）
2	令和7年度日本スポーツ協会公認アーチェリーコーチ1 専門科目養成講習会（兵庫）
3	令和7年度日本スポーツ協会公認アーチェリーコーチ1 専門科目養成講習会（山形）
4	令和7年度日本スポーツ協会公認アーチェリーコーチ1 専門科目養成講習会（群馬）
5	令和7年度日本スポーツ協会公認アーチェリーコーチ1 専門科目養成講習会（東京）
6	各都道府県巡回指導の実施と養成
7	全国通信大会 第11回小中学生・第17回マスターズ
8	環境プロジェクトの実施
9	体力づくり国民会議との連携
10	初めてのアーチェリー（冊子）・アーチェリー教本の普及推進
11	安藤証券オープンテニス大会【アーチェリー体験コーナー】コラボ企画
12	笑顔をつなぐアーチェリー（アーチェリー体験指導・トップ選手交流・普及促進）
13	第5回チャレンジターゲットアーチェリー大会
14	2025年度ブロック別指導者講習会
15	高体連 全国高等学校総合体育大会
16	2025年度全日本小中学生アーチェリー大会
17	学連 第64回全日本学生アーチェリー個人選手権大会

際部、競技部、強化部などの部署が開催する全151にわたる事業が掲載されているが、そのなかで普及部に係わる事業はわずか17であり、他の部署に比べ突出して数が少ない。またその内容も、公認コーチの養成講習や小中学生や学生大会などの各種大会の開催が中心となっており、生涯スポーツを謳いながら「社会人になって競技を続ける選手の少なさ」をターゲットにした取組を見取することはできないのが現状である（表1）。

また、これは研究レベルにおいても同様の傾向が見られ、アーチェリーに関してはスキル向上に関するバイオメカニクスや生理学、心理学的知見に関する研究、障がい者スポーツとしてのアーチェリーに関する研究などが中心であり、種目の普及や地域における活動の展開、生涯スポーツに向けた高校・大学卒業後の競技継続に関する研究等はほぼ見られないのが現状である。

2 研究の目的

佐伯（1984）によれば、スポーツは「人間欲求を充足する生活様式として人間自身が創り出した人類共通の文化」であり、①観念的成果、②制度的（行動的）成果、③物質的成果といった有形・無形の成果から構成されるという。また、佐藤（1991）は、スポーツという概念を一回性の

「スポーツ現象」と文化的構成体としての「スポーツ構造」を区別し、身体的契機・知的契機・感性的契機がそれぞれ相互規定的に関連し合う複合的構成体として捉えている^(注1)。これらに共通するのは、スポーツを構成するものとして「観念」や「感性」といったものが重要な要素となるという点である。

アーチェリーがマイナースポーツとなる要因については、学校を卒業し社会人になると競技継続が困難になることが指摘されているが、その要因は、競技施設の不足や教室の少なさなど活動環境や制度・仕組み等の問題と考えられてきた。しかし、佐伯や佐藤の言うように、スポーツが「観念」や「感性」を含む文化的構成体であるならば、その課題解決のアプローチは、スポーツ活動への向き合い方や愛好者自身の価値観など種目に共有された文化的な要素に求めることも可能であろう。

そこで、本研究においては、人口の少ないアーチェリーと、我が国で最もメジャーかつ人気種目であるサッカーや、これまでの競技スポーツとは異なる価値観を有するスケートボードやサーフィン、スポーツクライミング、バスケットボール3×3、BMX などから構成されるスポーツの種目群について、それぞれの愛好者のスポーツへの向き合い方や価値観等を比較することにより、アーチェリーの競技継続を阻害する要因を検討していくこととする。

3 研究の枠組み

3-1 研究の手続き

3-1-1 比較検討種目の選定について

アーチェリーと比較を行うスポーツとして、我が国における人気や競技人口の多さ、メディア露出の豊富さ等の観点からサッカーを選出した。また、サッカーなどの従来型の近代競技スポーツとは異なり、スケートボードやサーフィンなど、現代の若者の日常生活に結び付いた形で多くの愛好者を獲得しつつある種目群を、本研究では「趣味的スポーツ」と操作的に総称し比較の対象とした。

本研究で「趣味的スポーツ」として総括したスポーツ群は、近年になって普及した比較的新しい種目を多く含んでいる。それは、「伝統的なスポーツとは異なり、個人主義、ハイリスク、反競技志向の特徴を有する、サーフィン、スノーボード、スケートボード、BMX などの種目（水野，2010）」であり、それぞれの種目の特徴から、アーバンスポーツ、エクストリームスポーツ、アクションスポーツ、ポストモダンスポーツ、アドベンチャースポーツ、ニュースポーツなど様々な呼称でカテゴライズされてきた。

市井（2022）は、これらの新しいスポーツをライフスタイルスポーツという名称で総括し、「単なるスポーツというアクティビティではなく、当事者たちの政治的なコミットメントも含めたライフスタイル、つまり、『生き方』を表現するプラットフォームとなっている」と指摘して

いる。また、市井（2022）は「創発的なスポーツ文化であり、残余的なスポーツ文化でもある『新しい』スポーツは、支配的なスポーツ文化である近代スポーツへの『抵抗』と『オルタナティブ』というスタンスを取っている」とも述べている。

本研究ではこれらの知見をもとに、これらの新しいスポーツを多く含みながら、従来の競技スポーツとは一線を画し、当事者のライフスタイルに結び付いて趣味的に実践されている種目群を操作的に「趣味的スポーツ」という呼称で広く捉え、アーチェリーとの比較対象の一つに加えることとした。

3-1-2 比較検討の視座について

アーチェリーの継続を阻害する要因を推測する視座として、①運動継続に向けた雰囲気、②スポーツの楽しさへの志向、③スポーツ活動に対する態度の3つの内容を設定した。

①運動継続に向けた雰囲気については、Newton et al.（2000）の尺度を元に作成された中須賀ほか（2016）の「運動部活動の動機づけ雰囲気測定尺度（以下、「動機づけ雰囲気」と略す）」を援用することとした。この尺度は、「熟達雰囲気」及び「成績雰囲気」の2因子8項目で構成されている。熟達雰囲気は「努力に価値が置かれ、学習や熟達のプロセスそのものを重視している雰囲気」であり、成績雰囲気は「能力に価値が置かれ、他者との比較を通しの達成を重視している雰囲気」と定義される概念である（Ames and Archer, 1988; Seifriz et al., 1992; Papaioanou, 1994）。中須賀ほか（2016）は当該研究の結論として、「部員にとって『このチームは最高だ。チームメイトとの絆は強い。』と満足できる運動部活動は、熟達雰囲気を基盤につくられていくということが考えられる」と指摘している。また、「これらには中高年以降の運動習慣を促す運動部活動からの退部者の抑制効果もあることから、将来的なスポーツ活動の推進に重要な役割を果たすことが期待できる」とも述べており、成績雰囲気ではなく、熟達雰囲気的情勢を促すことがスポーツの継続に重要な要素となることを提示している。

②スポーツの楽しさへの志向については、千駄・森田（1993）が作成した、「スポーツにおいて感じる中核的な楽しさを把握するための尺度（以下、「スポーツの楽しさ」と略す）」を援用することとした。千駄・森田はスポーツの楽しさを「スポーツの遂行やその結果によって生ずる快感情に対し、学習者の新しい価値づけがなされた状態」と定義し、①達成、②爽快、③挑戦、④親和、⑤承認の5因子31項目からなる質問紙を作成している。森田ほか（1994）は、当該研究を活用した学習プログラムに関連し、「スポーツの楽しさの価値づけによる体験は、快感情の内実を具体化したものとして捉えることができ、楽しさ体験は、スポーツ文化の普遍的価値として理解できる」と述べており、スポーツの楽しさの実感を価値付けることが、その後のスポーツへの主体的な享受姿勢に対し重要な意味をもつことを指摘している。

③スポーツ活動に対する態度については、スポーツ活動の諸特徴の理論的考察から統計調査を経てモデル化した G. Kenyon（1968）の「スポーツへの態度尺度（以下、「スポーツへの態度」

と略す)」を用いて測定することとした。これは、スポーツ活動に求める態度として優先する価値を把握するもので、①社会的経験としての身体活動、②健康や体力としての身体活動、③スリルの追求としての身体活動、④動きの美しさとしての身体活動、⑤緊張の解消としての身体活動、⑥禁欲鍛錬としての身体活動の6次元で構成されている^(注2)。永木ほか(2001)は、本尺度を用いて柔道愛好家の日豪比較に関する研究を行い、豪州人と比較して日本人の柔道愛好者は、現在のスポーツ活動に対して⑥禁欲鍛錬を重視しているが、将来の活動に対してはそれが極端に低くなり、①社会的経験や⑤緊張解消への指向が高まるという傾向を明らかにしている。

3-2 調査の方法

3-2-1 調査の期間及び調査対象

調査時期は、2024年5月13日から6月25日にかけて実施した。調査の対象は、以下のとおりである(表2)。

なお、趣味的スポーツの内訳は、ダンス6名、キックベース・なわとび・スキー&スノーボード各2名、その他(クライミング、フットサル、ロードバイク、レーシングカート、ヨガ、合気道、趣味のサークルでのハンドボール)各1名であった。

表2 調査対象者の属性

	人数(男, 女, 他)	平均年齢
アーチェリー	58 (37, 20, 1)	19.3 (18-21)
サッカー	59 (48, 11, 0)	18.7 (18-22)
趣味的スポーツ	20 (10, 10, 0)	24.5 (18-61)
合計	137 (95, 41, 1)	19.6 (18-61)

3-2-2 調査の内容

調査内容については、①フェイスシート(性別、年齢、競技種目名)、②「運動継続のための動機づけ雰囲気」測定尺度(2因子8項目)、③「スポーツの楽しさ」測定尺度(5因子31項目)、④「スポーツへの態度尺度」(6次元12項目)で構成した。

3-2-3 調査の実施

Google フォームで質問紙を作成し、オンラインによる調査を実施した。「動機づけ雰囲気」及び「スポーツへの態度」については4段階リッカート尺度を用い、「スポーツの楽しさ」については5段階リッカート尺度を用いて回答を得た。

3-3 調査における倫理的配慮

倫理的配慮については、調査フォームに「回答は無記名であり、個人が特定されることはないこと」や、「回答によって得た情報については実施者が責任をもってデータを管理し、守秘義務を遵守すること」、「データを研究目的以外に使用しないこと」を確約したうえで、調査への協力に同意を得られた者のみに回答を依頼した。なお、個人情報の特定制や人権に係わる質問項目は設定していない。

3-4 分析の手続きについて

分析には IBM SPSS Statistics28.0 を使用した。はじめに、将来的なスポーツ活動の推進に重要な役割を果たすとされる「動機づけ雰囲気」に対して、「スポーツの楽しさ」や「スポーツへの態度」がどのように関連するのかを相関分析（Pearson の相関係数）によって検討し、活用する尺度の内容的な妥当性を確認する。

その後、アーチェリー、サッカー、趣味的スポーツそれぞれの「動機づけ雰囲気」、「スポーツの楽しさ」、「スポーツへの態度」の平均点を比較することによって、アーチェリーの継続を阻害する要因について考察することとする。なお、分析における有意水準については、すべて 5% 未満とした。

3-5 研究の限界

本研究の調査対象とした「趣味的スポーツ」は、特定の団体に所属せず個人として活動を楽しむ形態が多く、種目を特定してまとめた調査人数を確保することが難しい。そのため、本研究では、従来の競技の枠におさまらない形態の種目を操作的に「趣味的スポーツ」と総括したため、それぞれの種目の特徴や特性については言及できない。また、調査対象に設定できた人数もアーチェリーやサッカーに比べて少ないため、その人数差が分析に影響を及ぼしている可能性がある。したがって、「趣味的スポーツ」に関する知見については一定の留保が必要であり、断定的な考察は避けることとした。

4 結果と考察

4-1 尺度の内容的妥当性の検討

先に述べたように、「動機づけ雰囲気」の 2 因子のうち「熟達雰囲気」は、「運動部活動の基盤」となり、「中高年以降の運動習慣を促す運動部活動からの退部者の抑制効果」があるとされており、「将来的なスポーツ活動の推進に重要な役割を果たす」ことが示唆されている（中須賀ほか、2016）。つまり、「能力の比較や結果に価値を見出す雰囲気」ではなく、「学習や熟達のプロセスに価値を見出す雰囲気」づくりが、将来のスポーツ活動にポジティブな影響を与えるというのである。

そこで、この「動機づけ雰囲気」に、「スポーツ活動の楽しさ」や「スポーツ活動への態度」がどのようにかわるのかを検討することとした。はじめに、「動機づけ雰囲気」の 2 因子と「スポーツの楽しさ」の 5 因子について因子間相関（Pearson 相関係数）を求めたところ、「熟達雰囲気」因子の間にはすべて $r = .450$ 以上のやや強い相関が見られるのに対し、「成績雰囲気」因子との間にはあまり相関がみられなかった（表 3）。また、「動機づけ雰囲気」の 2 因子と「スポーツへの態度」の 6 次元の相関（Pearson 相関係数）を求めたところ、同様にすべての項目に

表3 動機づけ雰囲気とスポーツの楽しさの因子間の相関

	達成の楽しさ	爽快の楽しさ	挑戦の楽しさ	親和の楽しさ	承認の楽しさ
熟達雰囲気	.481***	.538***	.565***	.534***	.452***
成績雰囲気	.218**	.090	.176*	.071	.131

***p<.001 **p<.01 *p<.05

表4 動機づけ雰囲気とスポーツへの態度尺度の因子間の相関

	社会的経験	健康や体力	動きの美しさ	緊張解消	スリル
熟達雰囲気	.535***	.376***	.334***	.238**	.394***
成績雰囲気	.208**	.257**	.249**	.232**	.363***

***p<.001 **p<.01 *p<.05

において、「成績雰囲気」よりも「熟達雰囲気」の方が関連が高くなる傾向が見られた（表4）。以上の結果は、「熟達雰囲気」の形成と、スポーツの楽しさを実感したり、活動に対して自らが拘る価値を持ったりすることの間には関連があることを示唆している。

中須賀ほか（2016）は、スポーツ活動を継続するためには、「成績雰囲気」よりも「熟達雰囲気」の高まりが重要であることを示唆したが、分析によって明らかとなった「熟達雰囲気」因子と両尺度の関連は、この知見を追認するものであり、スポーツの楽しさを実感し、自らの活動に重視する態度をもつことが、将来のスポーツ継続にとって意味があることが示唆されたと考える。

4.2 3群の「運動継続に向けた雰囲気」の比較

「動機づけ雰囲気」の2因子のうち、「熟達雰囲気」とスポーツの継続の間にはポジティブな関係があるとされている（中須賀ほか，2016）。そこで、「アーチェリー（Arc.）」、「サッカー（Soc.）」、「趣味的スポーツ（Rec.）」それぞれの群の「動機づけ雰囲気」の平均点を比較した。分析には、一元配置分散分析を適用し、各因子において主効果を認めた場合は多重比較（Bonferroni 法， $p<.05$ ）を行った。結果は表5のとおりである。

表5 動機づけ雰囲気の因子得点の比較

	アーチェリー (N=58)	趣味的スポーツ (N=20)	サッカー (N=59)	F 値 (2,134)	多重比較
熟達雰囲気 (SD)	13.33 (1.91)	13.05 (3.10)	14.53 (1.61)	6.85*	Soc.>Arc., Rec.
成績雰囲気 (SD)	12.72 (2.04)	10.85 (3.08)	11.86 (2.47)	4.96*	Arc.>Rec.

*P<.05

「動機づけ雰囲気」のうち「熟達雰囲気」因子は、サッカー群がアーチェリー及び趣味的スポーツ群に対して有意に高い値を示した。また、「成績雰囲気」因子については、アーチェリー群が趣味的スポーツ群に対して有意に高い値を示した。

この結果より、アーチェリーが「熟達雰囲気」よりも「成績雰囲気」を重視する傾向にあることが明らかとなった。「熟達雰囲気」が「うまくなりたい」という活動のプロセスを重視するのに対し、「成績雰囲気」は「勝つ」という活動の結果を重視するものである。したがって、アーチェリーの競技者には、日常の活動の充実感よりも勝敗に対する満足感が勝っていることが示され、その競技能力の衰えや競技成績の低下が競技離脱に直結してしまう可能性が高くなることが推察される。それは、高校や大学で競技を終えたアーチェリー部員のほとんどが、いわゆる「引退」によって競技から離れてしまう実態を裏付けるものであろう。

一方で、サッカーは「熟達雰囲気」因子が高く、「うまくなりたい」というモチベーションに支えられて、日々の活動そのものを楽しめる基盤が存在していることが推測される。換言すれば、サッカーは、たとえ競技成績が伴わなくても、サッカーをすること自体に楽しみを見出すことができる素地があり、このことがその豊富な人口を支える一因となっていることが推察される。

また、趣味的スポーツについては、「動機づけ雰囲気」の2因子の低さが見られたが、とりわけそれらの低さの意味に注目すべきであろう。これは、趣味的スポーツが、特に競技として高みを目指しているわけではなく、あくまでも個人の趣味として気楽にスポーツに接している姿を表しているように思われる。「勝てなくてもよい」だけでなく、ある意味、「うまくなる」ことにさえ拘りのない気楽さが、その人口増加の一因となっていることが推察される。

4.3 3群の「スポーツの楽しさ」の比較

スポーツの継続が、その活動にどのような楽しさを求めるかによって左右されることは言うまでもない。そこで、アーチェリー、サッカー、趣味的スポーツそれぞれの群の「スポーツの楽しさ」の平均点を比較した。分析には、一元配置分散分析を適用し、各因子において主効果を認めた場合は多重比較（Bonferroni 法、 $p<.05$ ）を行った。結果は表6のとおりである。

「達成の楽しさ」においてサッカーが趣味的スポーツに対して、また、「親和の楽しさ」において同じくサッカーがアーチェリーに対して、それぞれ平均点が有意に高くなった。その他の楽しさについては種目間の差は見られなかった。「達成の楽しさ」とは、「よいプレーができた」という達成感に向けられた楽しさであり、「親和の楽しさ」とは「仲間とつながり交流する」という一体感や安心感に向けられた楽しさである。サッカーについては、先の「動機づけ雰囲気」における結果と同様に、プレーがうまくなることに楽しさが求められると同時に、仲間とともにプレーすること自体にも楽しさを見出すことができおり、その人気の高さや愛好者の多さを担保する要因の一端が示された。

表6 スポーツの楽しさの因子得点の比較

	アーチェリー (N=58)	趣味的スポーツ (N=20)	サッカー (N=59)	F 値 (2,134)	多重比較
達成の楽しさ (SD)	47.50 (3.49)	45.35 (5.13)	47.92 (3.38)	3.62*	Soc.>Rec.
爽快の楽しさ (SD)	26.78 (2.84)	26.85 (3.48)	27.81 (2.61)	2.16	N.S.
挑戦の楽しさ (SD)	26.02 (3.15)	26.00 (3.78)	27.25 (3.14)	2.46	N.S.
親和の楽しさ (SD)	20.95 (2.96)	22.35 (3.17)	22.37 (2.71)	4.04*	Soc.>Arc.
承認の楽しさ (SD)	17.76 (2.37)	18.45 (2.16)	17.90 (2.68)	.58	N.S.

*P<.05

また、趣味的スポーツについてはサッカーに対して「達成の楽しさ」が低く、その他の楽しさについては特に傾向がみられなかった。今回の結果のみをもって性急な結論を求めることは避けるべきであるが、これは趣味的スポーツに楽しさが乏しいということではなく、むしろ楽しさが限定されておらず、愛好者の取り組み方によって多様な楽しさが選択できる自由さがあることを意味しているように推察する。

一方、アーチェリーについては、「親和の楽しさ」の平均点の低さが特徴となった。アテネオリンピックのアーチェリー競技で銀メダルを獲得した山本（2014）は、その魅力についてこのように語っている。アーチェリーは、「プレッシャーに打ち勝って矢を放つ」という「自分自身との戦い」に魅力があると言うのである。そして、自分自身と対峙し、それを乗り越える過程に醍醐味があり、そのことを通じて大きな達成感を得られると述べている。しかし、そこには仲間との交流やつながりに関する喜びは全く触れられていない。今回の分析結果においても、「達成の楽しさ」や「爽快の楽しさ」、「挑戦の楽しさ」については、サッカーや趣味的スポーツとの差は見られないが、仲間と対話し交流する「親和の楽しさ」についてはサッカーに比べて低い得点となっている。

また、山本（2014）は「アーチェリーは職人のようなスポーツ」であり、「ほかの人からのフォローはなく、自分が誰かのフォローをすることもない」とも述べている。端的な言い方が許されるならば、アーチェリーは「孤独」な種目なのである。それは、競技力が高く意欲旺盛な愛好者にとっては、自己との対峙というポジティブな魅力を提供している。しかし一方で、それは競技力が停滞したり敗者となったりしたときにも、自分自身との対峙を迫られることを意味している。そのような状況が継続意欲の低下に結び付く恐れがあることは容易に予想がつくが、それを支える仲間との「親和の楽しさ」は乏しいのである。アーチェリーは、「スポーツの楽しさ」と

いう側面においても、その継続の継続に不利な要因が看取できる。

4.4 3群の「スポーツへの態度」の比較

そのスポーツに対して、どのような価値を求める態度を重視しているのかを検討することは、スポーツの継続要因を探るための手がかりとなる。そこで、アーチェリー、サッカー、趣味的スポーツそれぞれの群の「スポーツへの態度」の平均点を比較した。分析には、一元配置分散分析を適用し、各因子において主効果を認めた場合は多重比較（Bonferroni 法、 $p<.05$ ）を適用した。結果は表7のとおりである。

「社会的経験」においてサッカーが趣味的スポーツに対して、また、「スリルの追求」においてサッカーとアーチェリーが趣味的スポーツに対して平均点がそれぞれ有意に高くなった。その他の態度については種目間の差は見られなかった。

「社会的経験」とは、仲間の存在に価値付けられた態度を意味し、先の「スポーツの楽しさ」の分析結果に見られたように、サッカー愛好者が仲間と対話し交流する態度を重視していることを意味している。集団スポーツであるサッカーの競技継続や人口の多さを支える要因に、仲間とのつながりから得られる一体感や安心感がポジティブに係わっていることは間違いないものと考えられる。個人の楽しみとして多様な関わり方が許容されている趣味的スポーツと異なり、アーチェリーはサッカーと同様に競技スポーツとして存在している。しかし、アーチェリーにはサッカーのように互いを支え合う仲間を重視する態度が見られない。これは、アーチェリーの競技継続に対してポジティブに働くものではなく、むしろネガティブな要因となっている可能性が高

表7 スポーツの楽しさの因子得点の比較

	アーチェリー (N=58)	趣味的スポーツ (N=20)	サッカー (N=59)	F 値	多重比較 (2,134)
社会的経験 (SD)	7.17 (1.01)	6.80 (1.54)	7.61 (.79)	5.58*	Soc.>Rec.
健康や体力 (SD)	7.64 (1.54)	7.20 (1.47)	7.49 (1.04)	1.5	N.S.
スリルの追求 (SD)	7.12 (1.23)	5.80 (2.26)	7.41 (.87)	11.50	Arc., Soc.>Rec.
動きの美しさ (SD)	6.29 (1.53)	6.00 (1.81)	6.24 (1.66)	.24	N.S.
緊張解消 (SD)	6.22 (1.40)	5.85 (1.69)	5.88 (1.57)	.90	N.S.
禁欲鍛錬 (SD)	6.03 (1.38)	5.35 (2.06)	5.95 (1.22)	1.76	N.S.

* $P<.05$

い、

また、「スリルの追求」についても種目間で有意な差が見られた。これは、競技から得られるスリルや興奮に価値付けられた態度である。サッカーやアーチェリーの愛好者は、趣味的スポーツの愛好者よりも、スピードや危険性などのスリルや興奮を求める態度を重視して活動していることが明らかとなった。しかしそれは同時に、競技力の停滞や加齢によってこれらが得られなくなった時が、競技離脱の致命的な危機となることを予測させる。サッカーは、このような危機を仲間の存在によってカバーすることが可能であるが、アーチェリーにはそれを代替し得るような特徴的な態度は見られない。

趣味的スポーツについては「スリルの追求」が低く、動きや技の出来映えに対する緩やかで大らかな態度が見られたが、その他の態度については大きな特徴は見られなかった。この結果をもって断定するのは危険であるが、先の「スポーツの楽しさ」と同様に、参加者によって多様な態度が許容される地盤が関連している可能性もあり、詳細な検討は今後の研究に委ねたい。

5 研究の総括

5-1 結果のまとめ

アーチェリーの継続阻害要因を検討するために、アーチェリーと現代において人気の高いサッカー及び趣味的スポーツについて、それぞれの愛好者のスポーツへの向き合い方を比較検討した。スポーツへの向き合い方については、①運動継続に向けた雰囲気、②スポーツの楽しさ、③スポーツへの態度の3つの視座から考察することとし、それぞれを測定する尺度を選定した。尺度は、それぞれ中須賀ほか（2016）の「運動部活動の動機づけ雰囲気測定尺度」、千駄・森田（1993）の「スポーツにおいて感じる中核的な楽しさを把握するための尺度」、G. Kenyon（1968）の「スポーツへの態度尺度」を用いた。

はじめに、この3つの尺度の内容的妥当性を確認するため、「動機づけ雰囲気」のなかでスポーツ継続に肯定的な影響をもつとされる「熟達雰囲気」と他の尺度との関連を確認したところ、それらの間に相関関係が認められた。そのうえで、アーチェリー、サッカー、趣味的スポー

表8 結果のまとめ

	アーチェリー	サッカー	趣味的スポーツ
運動継続に向けた雰囲気	成績雰囲気が高い	熟達雰囲気が高い	熟達雰囲気が低い 成績雰囲気が低い
スポーツの楽しさ	親和の楽しさが低い	親和の楽しさが高い 達成の楽しさが高い	達成の楽しさが低い
スポーツへの態度	スリルの追求が高い	スリルの追求が高い 社会的経験が高い	スリルの追求が低い 社会的経験が低い

ツの①運動継続に向けた雰囲気、②スポーツの楽しさ、③スポーツへの態度を比較検討した。結果は表8のとおりである。

人気スポーツであるサッカーは、スポーツ継続にポジティブにはたらく「熟達雰囲気」が醸成されている。また「達成の楽しさ」や「スリルの追求」が競技としての魅力を担保する一方で、「親和の楽しさ」や「社会的経験」が示すような「共に支える仲間」の存在が、成果主義的に陥ることによる競技からの離脱を防いでおり、これが豊富な競技人口を支える一因となっていることが推察された。

趣味的スポーツについては、多岐にわたる種目を趣味的スポーツとして包括してしまったことや、得られたデータ数が少なかったことなどを考慮すれば、今回の調査をもって断定的な知見を述べることは控えるべきであろう。しかし、今回の結果からは、サッカーとは全く異なる要因が、これらの種目の人気を支えていることも推測された。いずれの尺度においても、他のスポーツと比較して平均点が高い、すなわち重視される項目はなく、むしろ低くなる項目さえ見られた。それは、端的に言えば、個人によって「スポーツへの多様な向き合い方」が許されていることを意味しているのではないだろうか。勝敗はおろか、技能の向上にさえ拘らず、1人で気楽に取り組める。このような、スポーツを自由な意図と気楽な態度で楽しもうとするような従来の競技スポーツには見られない「緩さ」が、現代人の生き方にフィットしているように思われる。

これらの種目とは対照的に、アーチェリーにはいくつかの継続を阻害する要因が看取された。成績雰囲気の高さは、競技スポーツの成果主義的な性格が強いことを意味し、それは「スリルの追求」の高さからも傍証されるが、これは、競技結果の不振や競技力の低下が競技からの離脱に結び付きやすいことを意味している。しかも、サッカーに見られるような「共に支える仲間」の不在は、この傾向に拍車を掛けている可能性が高い。

高松・有山（2023）は、現代における社会的価値観の変化を踏まえながら、従来のようなメダルや賞状などの結果に拘るスポーツ活動ではなく、そこに至るまでの活動への満足感や充足感などプロセスを重視するスポーツ活動が期待されるようになってきたことを指摘している。この点におけるアーチェリーの課題は、本研究の結果を見ても明らかであろう。

今、アーチェリーには、「能力の比較や結果に価値を見出す雰囲気」ではなく、「学習や熟達のプロセスに価値を見出す雰囲気」づくりを行うこと、また、「孤独」なスポーツになりがちな活動に対し、「共に支える仲間」を醸成する取組などを意図的に組み込んでいくことが求められている。

5-2 アーチェリーの今後に向けて

これまで、アーチェリーの継続を阻害している要因は、専ら競技施設の不足や教室の少なさなど、活動環境や制度・仕組み等の問題のみが指摘されてきた。しかし、社会人になっても継続が容易な種目へとアーチェリーを発展させるには、スポーツ活動への向き合い方など、種目として

共有されてきた文化的な要素にも目を向け見直していく必要がある。

今後、アーチェリーが生涯スポーツとして愛好者を増やし、社会人になっても継続できる種目へと変貌させるためには、勝敗や記録という結果に拘るのではなく、技を磨く日々の喜びを見出すような種目としての風土を如何に築いていくかが鍵となる、そして、孤独になりがちな競技生活にあっても、楽しさや苦しさを共有できる仲間を醸成することに目を向ける必要性がある。

さらに言うならば、趣味的スポーツのような自由で気楽な接し方にも注目すべきであろう。例えば、屋内型の総合レジャー施設を運営している企業であるラウンドワンでは、スポッチャ（スポーツチャレンジ）と名付けた施設においてアーチェリーを提供している（ラウンドワン、online）。そこでは、まさに趣味的スポーツとしてのアーチェリーが自由で気楽に楽しまれ、人気となっている。競技としての拘りさえ留保できれば、アーチェリーには、現代社会にフィットしたスポーツの新しい姿を描くことができる可能も見出せるのである。

付記

本論文は、2024年度社会学部卒業生吉澤拓斗の卒業論文をきっかけに、その後、内容に関する分析及び考察を新たに付け加え、共同研究として発展させたものである。

注

- (1) 身体的契機とは身体能力が対象化された様式であり、知的契機とは知的営為の所産であるシステムや制度、ルールなどが体系化された様式である。また、感性的契機とは、「美的あるいは倫理的に何を是として非とするのか」といった価値観に由来する様式を意味する。
- (2) G. Kenyon（1968）が示したスポーツ活動の6次元について、永木ほか（2001）は次のように説明している。
 - ①社会的経験としての身体活動：友人と出会ったり、一緒にいたりするための活動
 - ②健康や体力としての身体活動：健康や体力の水準向上のための活動
 - ③スリルの追求としての身体活動：速いスピード、動きの変化、危険なこと等によるスリルと興奮を得るための活動
 - ④動きの美しさとしての身体活動：優雅な芸術的動きを通して考えや感情を表現するための活動
 - ⑤緊張の解消としての身体活動：リラクゼーションや鬱積した感情の表出のための活動
 - ⑥禁欲鍛錬としての身体活動：長くて徹底した練習や強い相手に対する厳しい試合に参加するための活動

引用参考文献

- ・ Ames, C. (1992) Classroom: Goals, structures, and student motivation. *Journal of Educational Psychology*, 84(3) : 261-271.
- ・ DYNASITY (2021) 生き残りを賭けた「アーチェリー」というマーナースポーツの戦い. <https://note.com/dynasty/n/nc831df614030> (参照日 2025 年 7 月 31 日).
- ・ G. Kenyon (1968) Six scales for assessing attitude toward physical activity. *Research Quarterly. American Association for Health, Physical Education and Recreation Research quarterly*, 39(3) : 566-574.
- ・ 市井吉興 (2022) 2020 東京オリンピック後の趣味的スポーツカンタン＝ブローの「預言」への一考察－, *スポーツ社会学研究*, 30(1) : 7-23.
- ・ 公益社団法人全日本アーチェリー連盟ホームページ. <https://www.archery.or.jp/> (参照日 2025 年 7 月 31 日).

- ・松岡宏高（2012）子ども・青少年のマイナースポーツの実施環境と関与プロセスの検討. SSF スポーツ政策研究, 1(1) : 251-260.
- ・水野英莉（2010）趣味的スポーツとジェンダー—日本・アメリカ・オーストラリアにおけるサーフィン選手の経験と女性観の差異—. スポーツとジェンダー研究, 8: 4-17.
- ・森田啓之・永木耕介・荒木勉・千駄忠至・小林篤・岡秀郎・寺岡敏郎・三野耕・後藤幸弘・松下健二・山本忠志・本多靖浩・畑野祐子・高田俊也（1994）. 本学の教養教育における「体育実技」の理念と内容の試案. 兵庫教育大学研究紀要（14）: 67-77.
- ・武藤泰明・三浦一輝（2022）中央競技団体調査. 笹川スポーツ財団, pp.1-72.
- ・永木耕介・山崎俊輔・駄忠至（2001）豪州柔道人のスポーツ観に関する調査研究—「禁欲鍛錬的態度」を焦点として—. 実技教育研究（15）: 39-47.
- ・中須賀巧・阪田俊輔・杉山佳生（2016）運動継続のための大学運動部活動における動機づけ雰囲気, 自己開示, 満足感の関係. スポーツパフォーマンス研究, 8: 1-13.
- ・NBS 長野放送（2024）オリンピック念願のアーチェリー場完成！北京五輪出場の関浪さん. <https://www.nbs-tv.co.jp/news/articles/?cid=19412>（参照日 2025 年 7 月 31 日）.
- ・Papaioannou, A. (1994) Development of a questionnaire to measure achievement orientations in physical education. Research Quarterly for Exercise and Sport, 65(1) : 11-20.
- ・ラウンドワン（online）SPO-CHA. <https://www.round1.co.jp/service/spo-cha/item/archery.html>（参照日 2025 年 9 月 6 日）
- ・佐伯聡夫（1984）スポーツの文化. 菅原禮編著. スポーツ社会学の基礎理論. 不昧堂出版, pp.67-98.
- ・笹川スポーツ財団（2022）スポーツライフデータ. 日本のスポーツ競技人口の推移など. https://www.ssfor.jp/thinktank/sports_life/date/index.html（参照日 2024 年 10 月 16 日）
- ・佐藤臣彦（1991）体育とスポーツに関する概念的区分に関するカテゴリー論的考察. 体育原理研究, 22（1）: 21.
- ・千駄忠至・森田啓之（1993）スポーツの楽しさに関する研究. 体育・スポーツ科学（2）: 1-7.
- ・Seifriz, J. J., Duda, J. L., and Chi, L. (1992) The relationship of perceived motivational climate to intrinsic motivation and beliefs about success in basketball. Journal of Sport and Exercise Psychology, 14(4) : 375-391.
- ・滋賀レイクスターズ（2020）競技普及を目指して高3でNPO設立. レイクスターマガジン WEB, <https://lakesmagazine.jp/contact/>（参照日 2025 年 7 月 31 日）.
- ・高松平蔵・有山篤利（2023）スポーツを地域のエンジンにする作戦会議. 晃洋書房, pp.35-38.
- ・山本博（2014）アーチェリー上達バイブル的中率を上げる50のコツ. メイツ出版, p.11.
- ・全日本アーチェリー連盟（online）. アーチェリーってどんなスポーツ?. <https://www.archery.or.jp/start/overview.html>（参照日 2025 年 7 月 31 日）