

集団で楽しむエンターテイメントへの参加行動の変容ステージと参加に関する意思決定のバランスとの関連

SUZUKI, Naoyuki / SUZUKI, Fumiya / 鈴木, 尚幸 / ARAI, Hirokazu / 鈴木, 郁弥 / 荒井, 弘和

(出版者 / Publisher)

法政大学スポーツ研究センター

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

法政大学スポーツ研究センター紀要 / Bulletin of sports research center, Hosei University

(巻 / Volume)

34

(開始ページ / Start Page)

17

(終了ページ / End Page)

23

(発行年 / Year)

2016-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00012949>

集団で楽しむエンターテインメントへの参加行動の変容ステージと 参加に関する意思決定のバランスとの関連

Stages of change for group entertainment participation behavior and the decisional balance to participation

鈴木 尚 幸 (株式会社 Minori ソリューションズ)

Naoyuki Suzuki

鈴木 郁 弥 (法政大学大学院人文科学研究科修士課程)

Fumiya Suzuki 大学院生

荒 井 弘 和 (法政大学文学部・市ヶ谷リベラルアーツセンター保健体育分科会)

Hirokazu Arai 准教授

要 旨

本研究では、5つの集団エンターテインメント（スポーツバー・複合スポーツアトラクション施設・ロックフェスティバル・ビアガーデン・サバイバルゲーム）への参加に、行動の変容ステージを適用して研究を行った。5つの集団エンターテインメントごとに行動の変容ステージを設定し、それぞれの集団エンターテインメントに関連する要因（メリットとデメリット）に関するデータを収集した。メリット因子・デメリット因子を各エンターテインメントの参加行動の変容ステージごとに比較した結果、メリット因子については、全ての集団エンターテインメントにおいて主効果や有意差が認められたが、デメリット因子はスポーツバーのみにおいて主効果が見られた。このことから、集団エンターテインメントに参加している人は、デメリットよりも、メリットを重視して参加している可能性が考えられた。

キーワード：スポーツバー、複合スポーツアトラクション施設、ロックフェスティバル、ビアガーデン、サバイバルゲーム

Key words: sports bar, composite sport attraction facilities, rock festival, beer garden, survival game

I. 問題提起と目的

近年、集団で楽しむエンターテインメントが流行している。集団エンターテインメントへの参加行動を1つの行動として捉えた場合、行動科学の分野における理論やモデルを適用できる。理論・モデルの一種として、トランスセオレティカル・モデル (Transtheoretical model: TTM)¹⁾ がある。このモデルの中心的な要素は、「行動の変容ステージ」であり、過去および現在における実際の行動とその行動に対する動機づけの準備性 (レディネス) を表す意図の両方の性質を統合している点が特徴的である。行動の変容ステージは、無関心期 (前熟考期とも呼ばれる)、関心期 (熟考期とも呼ばれる)、準備期、実行期、維持期の5つの段階から構成される。ただし、いくつかの研究においては、5つより少ない数によって変容ステージを構成している先行研究²⁾ もある。

行動の変容段階に影響を及ぼす要因として、「意思決定のバランス (decisional balance)」が想定されている。意思決定のバランスとは、意思決定の理論モデル³⁾に基づいており、行動を変容させることに伴うメリット (恩恵や pros と呼ばれる場合もある) とデメリット (負担や cons と呼ばれる場合もある) に対する評価のバランスのことを指す。目的とする行動を実行している人は、メリットに対する評価がデ

メリットの評価を上回ると考えられている³⁾。

そこで本研究では、集団エンターテインメントへの参加に、行動の変容ステージを適用して研究を行う。具体的には、5つの集団エンターテインメントごとに行動の変容ステージを設定し、さらにそれぞれの集団エンターテインメントに関連する要因 (メリットとデメリット) に関するデータを収集して、集団エンターテインメントごとに詳細に分析を行う。

II. 方法

1. 調査対象及び調査期間

関東圏にある4年制私立大学に所属する大学1—4年生74名とした (男性41名・女性33名)。調査期間は、2013年11月下旬—12月上旬であった。

2. 調査手続きと調査内容

調査には、質問紙を使用した。質問紙は、大学の講義終了後や休み時間に配布し、回収を行った。配布時に、研究の趣旨、回答が任意である事、回答に約15分間かかること、プライバシーの保護、フィードバック方法についての説明を行った。回答者の同意を確認するため、質問紙とは別に同意書を配布して、同意できる場合は署名を求めた。なお本研究は、法政大学文学部心理学科・心理学専攻倫理委員

会において審査を受け、研究実施の承認を得ている。

本研究では、5つの集団エンターテイメント（スポーツバー・複合スポーツアトラクション施設・ロックフェスティバル・ビアガーデン・サバイバルゲーム）を選び、調査を行った。各集団エンターテイメントには、その概要を説明する文を付記した。

1) 集団エンターテイメント参加行動の変容ステージ

本研究では、調査の目的に沿って、Table 1の3項目からなる尺度を用いた。この尺度は集団エンターテイメント参加行動の変容ステージを示しており、実行期、関心期、無関心期の3つのステージから1つを選択する形式とした。

Table 1 集団エンターテイメント参加行動の変容ステージ

参加したことがある。(実行期)
参加したことはないが、興味はある。(関心期)
参加したこともないし、興味もない。(無関心期)

2) 集団エンターテイメント参加に関するメリット・デメリット

集団エンターテイメントに参加する際、どのようなメリット・デメリットを感じているかの質問を5件法で尋ねた。質問はTable 2に示した8項目であった。項目群は、心理学を専門とする大学教員1名と心理学を専攻する大学生1名で協議して用意した。

Table 2 集団エンターテイメント参加に関するメリット・デメリット

このエンターテイメントに参加すると、楽しい。
このエンターテイメントに参加すると、新しい出会いがある。
このエンターテイメントに参加すると、参加した人たちともっと仲良くなれる。
流行しているの、このエンターテイメントに参加する。
このエンターテイメント参加すると、参加した人との関係性の維持につながる。
このエンターテイメントに参加するには、お金がかかりすぎる。
このエンターテイメントに参加するには、時間的なスケジュールが合わせにくい
このエンターテイメントは、遠方で開催されているので、参加するのが難しい。

3) 対象者の基本情報

(a) 性別, (b) 学年, (c) 年齢, (d) 所属団体（運動系サークル・文化系サークル・運動系部活・文化系部活・その他から1つを選択）について回答するよう求めた。

3. 分析方法

5つの集団エンターテイメントのメリット・デメリットについて、それぞれ主成分分析を行った。主成分分析は、5（集団エンターテイメント）×2（メリット・デメリット）で計10回行い、いずれかの主成分分析において負荷量が0.4以下の項目が存在した場合は、他の主成分分析においても、その項目を除外することとした。

また、5つの集団エンターテイメント参加行動の変容ステージを独立変数、集団エンターテイメントに関するメリット・デメリットを従属変数とする分散分析を行った。変容ステージに対する回答が2つのステージのみに分布していた場合は、t検定を行った。

Ⅲ. 結 果

1. 調査対象者の属性

本研究の対象者の属性は、Table 3に示す通りであった。平均年齢は21.14歳であり、標準偏差は1.38であった。また、質問紙の配布数・回収数ともに74であり、計74名を対象として分析を行った。

Table 3 調査対象者の属性

変数		人数
性別	男性	41
	女性	33
学年	1	19
	2	12
	3	14
	4	29
所属団体	運動系サークル	11
	文科系サークル	49
	運動系部活	3
	文科系部活	1
	その他	9

2. 5つの集団エンターテイメントに関するメリット・デメリットの因子構造

5つの集団エンターテイメントごとに、メリット・デメリットについて主成分分析を行った。メリットに関する5項目と、デメリットに関する3項目について主成分分析を行い、負荷量が0.4を下回った2項目「このエンターテイメントに参加すると、新しい出会いがある」および「流行しているの、このエンターテイメントに参加する」を削除し、再度主成分分析を行った。5つの集団エンターテイメントに共通する3項目2因子を抽出した。その結果をTable 4-8に示す。

Table 4 スポーツバーの因子構造

因子における項目の内容	因子負荷量	平均値 (標準偏差)
メリット因子		
このエンターテイメントに参加すると、 参加した人たちともっと仲良くなれる。	0.85	4.01 (0.91)
このエンターテイメントに参加すると楽しい。	0.77	4.10 (0.97)
このエンターテイメントに参加すると、 参加した人との関係性の維持につながる。	0.59	3.32 (1.09)
デメリット因子		
このエンターテイメントは、 遠方で開催されているので、参加するのが難しい。	0.82	3.00 (0.92)
このエンターテイメントに参加するには、 お金がかかりすぎる。	0.80	3.00 (1.12)
このエンターテイメントに参加するには、 時間的なスケジュールが合わせにくい。	0.69	2.14 (1.10)

Table 5 複合スポーツアトラクションの因子構造

因子における項目の内容	因子負荷量	平均値 (標準偏差)
メリット因子		
このエンターテイメントに参加すると、 参加した人たちともっと仲良くなれる。	0.90	4.45 (0.72)
このエンターテイメントに参加すると楽しい。	0.85	4.23 (0.88)
このエンターテイメントに参加すると、 参加した人との関係性の維持につながる。	0.83	3.68 (0.95)
デメリット因子		
このエンターテイメントに参加するには、 時間的なスケジュールが合わせにくい。	0.79	2.89 (1.10)
このエンターテイメントに参加するには、 お金がかかりすぎる。	0.79	2.57 (1.06)
このエンターテイメントは、 遠方で開催されているので、参加するのが難しい。	0.75	2.10 (1.18)

Table 6 ロックフェスティバルの因子構造

因子における項目の内容	因子負荷量	平均値 (標準偏差)
メリット因子		
このエンターテイメントに参加すると、 参加した人たちともっと仲良くなれる。	0.82	4.69 (0.72)
このエンターテイメントに参加すると、 参加した人との関係性の維持につながる。	0.74	4.26 (0.98)
このエンターテイメントに参加すると楽しい。	0.67	3.66 (1.10)
デメリット因子		
このエンターテイメントは、 遠方で開催されているので、参加するのが難しい。	0.76	3.96 (1.00)
このエンターテイメントに参加するには、 お金がかかりすぎる。	0.71	3.81 (0.97)
このエンターテイメントに参加するには、 時間的なスケジュールが合わせにくい。	0.61	3.66 (1.04)

Table 7 ビアガーデンの因子構造

因子における項目の内容	因子負荷量	平均値 (標準偏差)
メリット因子		
このエンターテイメントに参加すると、参加した人たちとずっと仲良くなれる。	0.87	4.22 (1.15)
このエンターテイメントに参加すると、参加した人との関係性の維持につながる。	0.87	4.23 (1.01)
このエンターテイメントに参加すると楽しい。	0.82	3.84 (1.06)
デメリット因子		
このエンターテイメントは、遠方で開催されているので、参加するのが難しい。	0.77	3.14 (1.10)
このエンターテイメントに参加するには、時間的なスケジュールが合わせにくい。	0.74	2.43 (1.10)
このエンターテイメントに参加するには、お金がかかりすぎる。	0.70	1.74 (0.87)

Table 8 サバイバルゲームの因子構造

因子における項目の内容	因子負荷量	平均値 (標準偏差)
メリット因子		
このエンターテイメントに参加すると、参加した人たちとずっと仲良くなれる。	0.89	3.46 (1.34)
このエンターテイメントに参加すると楽しい。	0.86	3.58 (1.23)
このエンターテイメントに参加すると、参加した人との関係性の維持につながる。	0.85	3.22 (1.32)
デメリット因子		
このエンターテイメントに参加するには、時間的なスケジュールが合わせにくい。	0.81	3.50 (1.22)
このエンターテイメントは、遠方で開催されているので、参加するのが難しい。	0.78	3.35 (1.14)
このエンターテイメントに参加するには、お金がかかりすぎる。	0.69	3.00 (1.15)

収束した3項目2因子はそれぞれ調査対象者が各エンターテイメントに対するメリットであると感じている項目・デメリットであると感じている項目と理解できるため、それぞれ「メリット因子」または「デメリット因子」と命名した。メリット因子では、「このエンターテイメントに参加すると、参加した人たちとずっと仲良くなれる（関係性の向上）」、「このエンターテイメントに参加すると楽しい（娯楽性重視）」、「このエンターテイメントに参加すると、参加した人との関係性の維持につながる（関係性維持）」、デメリット因子では、「このエンターテイメントは遠方で開催されているので参加するのが難しい（距離的問題）」、「このエンターテイメントに参加するには、お金がかかりすぎる（経済的問題）」、「このエンターテイメントに参加するには、時間的なスケジュール

が合わせにくい（時間的問題）」という項目によって構成されていた。

3. 参加行動の変容ステージによるメリット・デメリット因子との比較

各集団エンターテイメントとメリット因子を比較した結果、すべてのエンターテイメントにおいて主効果が得られた。「スポーツバー」では、多重比較の結果、関心期、無関心期の双方よりも、実行期に属する者の方がメリットを感じていた。「複合型スポーツアトラクション施設」では、実行期は、無関心期よりもメリットを感じており、「ロックフェスティバル」、「ビアガーデン」はどちらも、無関心期よりも実行期、関心期の双方でメリットを感じているという結果となった。

Table 9 各集団エンターテイメントにおけるメリットの記述統計量

	N	平均値	標準偏差
スポーツバー			
実行期	22	12.82	1.74
関心期	35	10.83	2.24
無関心期	17	10.94	1.92
合計	74	11.45	2.20
複合型スポーツアトラクション施設			
実行期	50	12.84	2.00
関心期	20	11.90	1.97
無関心期	4	8.50	1.73
合計	74	12.35	2.20
ロックフェスティバル			
実行期	34	13.18	1.70
関心期	31	12.61	1.84
無関心期	9	10.44	3.05
合計	74	12.61	2.11
ビアガーデン			
実行期	26	13.85	2.00
関心期	31	12.42	1.97
無関心期	17	9.65	1.73
合計	74	12.28	2.20

Table 10 各集団エンターテイメントにおけるデメリットの記述統計量

	N	平均値	標準偏差
スポーツバー			
実行期	22	6.82	2.17
関心期	35	8.51	2.45
無関心期	17	9.06	2.05
合計	74	8.14	2.42
複合型スポーツアトラクション施設			
実行期	50	7.34	2.85
関心期	20	8.15	1.98
無関心期	4	7.25	2.22
合計	74	7.55	2.61
ロックフェスティバル			
実行期	34	11.18	2.25
関心期	31	12.03	1.92
無関心期	9	10.33	1.58
合計	74	11.43	2.10
ビアガーデン			
実行期	26	7.15	2.20
関心期	31	7.55	2.22
無関心期	17	7.12	2.45
合計	74	7.31	2.24

Table 11 各集団エンターテイメントにおけるメリット因子の比較

	平方和	自由度	平均平方	F 値	Tukey's	HSD
スポーツバー						
グループ間	59.10	2.00	29.55	7.15**	1>2, 1>3	
グループ内	293.19	71.00	4.13			
複合型スポーツアトラクション施設						
グループ間	75.34	2.00	37.67	9.57***	1>3	
グループ内	279.52	71.00	3.94			
ロックフェスティバル						
グループ間	53.12	2.00	26.56	6.97**	1>3, 2>3	
グループ内	270.52	71.00	3.81			
ビアガーデン						
グループ間	182.23	2.00	91.11	17.54***	1>3, 2>3	
グループ内	368.82	71.00	5.19			

1: 実行期 2: 関心期 3: 無関心期

p < .01, *p < .001

各集団エンターテイメントとデメリットを比較した結果, 「スポーツバー」においてのみ, 主効果が認められた。「スポーツバー」というエンターテイメントにおいては, 実行期よりも, 関心期, 無関心期の双方でデメリットを感じていた。

Table 12 各集団エンターテイメントにおけるデメリット因子の比較

	平方和	自由度	平均平方	F 値	Tukey's	HSD
スポーツバー						
グループ間	57.69	2.00	28.85	5.52**	2>1, 3>1	
グループ内	370.96	71.00	5.22			
複合型スポーツアトラクション施設						
グループ間	9.76	2.00	4.88	0.71		
グループ内	486.52	71.00	6.85			
ロックフェスティバル						
グループ間	24.25	2.00	12.13	2.89		
グループ内	297.91	71.00	4.20			
ビアガーデン						
グループ間	3.02	2.00	1.51	0.29		
グループ内	364.83	71.00	5.14			

1: 実行期 2: 関心期 3: 無関心期

**p < .01

「サバイバルゲーム」に関しては, グループ間内に2つのグループ(関心期・無関心期)しか存在していなかったため, t検定を行った。サバイバルゲームでの関心期・無関心期によるメリット・デメリット因子の比較では, 2つのステ

ジの間において, メリット因子に有意な差が見られ, 無関心期よりも関心期の方がメリットを感じているという結果となった。

Table 13 サバイバルゲームにおける関心期・無関心期によるメリット・デメリット因子の比較

	関心期		無関心期		自由度	t 値
	平均	標準偏差	平均	標準偏差		
サバイバルゲーム						
メリット	11.79	2.04	7.59	3.61	72	6.40***
デメリット	10.32	2.11	9.04	3.35	72	2.02

***p < .001

IV. 考 察

本研究では、5つの集団エンターテイメント、「スポーツパー」、「複合型スポーツアトラクション施設」、「ロックフェスティバル」、「ビアガーデン」、「サバイバルゲーム」に対する参加行動の変容ステージに着目した。

メリット因子・デメリット因子を各エンターテイメントの参加行動の変容ステージと比較した結果、メリット因子では、全ての集団エンターテイメントにおいて主効果や有意差が認められたが、デメリット因子はスポーツパーのみに主効果が見られた。このことから、集団エンターテイメントに参加している人は、デメリットよりも、メリットを重視して参加している可能性が示された。

本研究の限界として、集団エンターテイメント参加行動の変容ステージの回答が、やや偏っていたことが挙げられる。そのことが、結果に影響した可能性も否定できない。

近年、モノを商品として扱う「モノ消費」に対し、スポーツのように形のないもの（体験）を商品として扱う「コト消費」を促すマーケティングが行われるようになってきた。例としては、スポーツ用品売り場でのテニスの試し打ちや、屋上等にバスケットコート等が設置されている、ということが挙げられる。「コト消費」と同じく、実態を持たないソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）と関連して、「コト消費」がどのように発展していくか注目していきたい。

引用文献

- 1) Prochaska J.O. & DiClemente C.C. (1983) . Stages and processes of self-change of smoking: Toward an integrative model of change. Journal of Consulting and Clinical Psychology, 51, 390-395.
- 2) 荒井弘和・平井啓・所昭宏・中宣敬 (2006) . 肺がん患者を対象とした外来化学療法に関する意思決定のバランス尺度の開発 行動医学研究, 12, 1-7.
- 3) Janis L.L. & Mann L. (1977) . Decision making: A psychological analysis of conflict, choice and commitment. New York: Collier Macmillan.