

Oral (Theme) | スポーツ文化研究部会：【課題B】継承されてきたスポーツ文化を問い直す

🎧 Wed. Aug 27, 2025 3:30 PM - 4:30 PM JST | Wed. Aug 27, 2025 6:30 AM - 7:30 AM UTC 🎧
Room3202(Education and research building block3 2F 3202)

[1a1402-04] スポーツ文化研究部会【課題B】口頭発表②

Chair:Akiko Imura

3:30 PM - 3:50 PM JST | 6:30 AM - 6:50 AM UTC

[スポーツ文化-B-04]

日本におけるスケートボードの初期的展開に関する検討（史）

スケートボードパークの諸相に着目して

*Shunichi Shiomi¹ (1. Ritsumeikan Univ.)

3:50 PM - 4:10 PM JST | 6:50 AM - 7:10 AM UTC

[スポーツ文化-B-05]

参加者が楽しいと感じるゆるスポーツの競技特性（リハビリテーション科学）

インクルーシブスポーツの設計を目指して

*Atsushi Shinonaga^{1,2}, Koji Ono^{1,2,3}, Shogo Sawamura^{1,2,4}, Shingo Taki^{1,2,3}, Ryo Tanaka^{1,2,3}, Kohei Kogiso^{1,5}, Kiriko Sakata^{1,2}, Tatsuya Deguchi^{1,2,3}, Machiko Ooike¹ (1. Research Center for Diversity and Inclusion, Institute for Diversity&Inclusion, Hiroshima University, 2. Graduate School of Humanities and Social Sciences, Hiroshima University, 3. Institute of Sport, Hiroshima University, 4. Department of Rehabilitation, Heisei College of Health Sciences, 5. Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University)

4:10 PM - 4:30 PM JST | 7:10 AM - 7:30 AM UTC

[スポーツ文化-B-06]

スポーツに対する肯定的評価に関連する要因の探索（生涯スポーツ）

ゆるスポーツ参加者の語りからの抽出

*Koji Ono^{1,2,4}, Atsushi Shinonaga^{1,2}, Shogo Sawamura^{1,2,3}, Shingo Taki^{1,2,4}, Ryo Tanaka^{1,2,4}, Kohei Kogiso^{1,5}, Kiriko Sakata^{1,2}, Tatsuya Deguchi^{1,2,4}, Machiko Ooike¹ (1. Research Center for Diversity and Inclusion, Institute for Diversity&Inclusion, Hiroshima University, 2. Graduate School of Humanities and Social Sciences, Hiroshima University, 3. Department of Rehabilitation, Heisei College of Health Sciences, 4. Institute of Sport, Hiroshima University, 5. Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University)

Oral (Theme) | スポーツ文化研究部会：【課題B】継承されてきたスポーツ文化を問い直す

📅 Wed. Aug 27, 2025 3:30 PM - 4:30 PM JST | Wed. Aug 27, 2025 6:30 AM - 7:30 AM UTC 📍
Room3202(Education and research building block3 2F 3202)

[1a1402-04] スポーツ文化研究部会【課題B】口頭発表②

Chair:Akiko Imura

3:30 PM - 3:50 PM JST | 6:30 AM - 6:50 AM UTC

[スポーツ文化-B-04] 日本におけるスケートボードの初期的展開に関する検討 (史)

スケートボードパークの諸相に着目して

*Shunichi Shiomi¹ (1. Ritsumeikan Univ.)

本発表の目的は、日本におけるスケートボードの1970年代から80年代初頭の展開について、同時期のスケートボードパーク(以下、パーク)の様相を踏まえて検討することにある。今日、スケートボードは五輪等での実施を含め注目を集め、研究も一定蓄積している。イアン・ボーデンはスケートボード文化研究において、1970年代の日本のスケートボードシーンが「非常に特徴的」だと指摘しているが、これまでの研究状況を概観すると、この点は十分には明らかにされてこなかった。この、いわば日本のスケートボード文化の根元を確かめることは、スケートボードを含むライフスタイルスポーツへの理解や考察の進展に資する可能性があるだろう。このような視点から、発表者はこれまで日本におけるスケートボード揺籃期について、サーフィンとの関わりや統括組織のあり方とその変化、またビジネス化やそれを目指すステークホルダーの諸関係などを検討し、当該時期のスケートボード文化の実相に迫ることを試みてきた。本発表ではこれらの点を踏まえたうえで、当該時期のパークに関わる状況という側面に着目する。当時のパークとしては太東スケートボードセンター(現千葉県大東市)などが挙げられるが、少なくとも70年代後半には、都市部や郊外などにおいて、様々な背景や形態によって複数のパークやそれに類するものが設置、運営された形跡がある。そしてそこには当時のアメリカのスケートシーンや日本のレジャーを取り巻く状況などからの影響を含め、日本におけるスケートボード文化の性格との連関が垣間見られる。本発表ではとりわけ、管見の限りでは十全には注目されていない同時代の関西地区のパークに目を配り、当該時期の資料等から実態を明らかにすることを通じ、日本のスケートボード史の豊富化を目指す。なお各事例の詳細等については当日の発表で述べる。

Oral (Theme) | スポーツ文化研究部会：【課題B】継承されてきたスポーツ文化を問い直す

📅 Wed. Aug 27, 2025 3:30 PM - 4:30 PM JST | Wed. Aug 27, 2025 6:30 AM - 7:30 AM UTC 🏠
Room3202(Education and research building block3 2F 3202)

[1a1402-04] スポーツ文化研究部会【課題B】口頭発表②

Chair:Akiko Imura

3:50 PM - 4:10 PM JST | 6:50 AM - 7:10 AM UTC

[スポーツ文化-B-05] 参加者が楽しいと感じるゆるスポーツの競技特性（リハビリテーション科学）

インクルーシブスポーツの設計を目指して

*Atsushi Shinonaga^{1,2}, Koji Ono^{1,2,3}, Shogo Sawamura^{1,2,4}, Shingo Taki^{1,2,3}, Ryo Tanaka^{1,2,3}, Kohei Kogiso^{1,5}, Kiriko Sakata^{1,2}, Tatsuya Deguchi^{1,2,3}, Machiko Ooike¹ (1. Research Center for Diversity and Inclusion, Institute for Diversity&Inclusion, Hiroshima University, 2. Graduate School of Humanities and Social Sciences, Hiroshima University, 3. Institute of Sport, Hiroshima University, 4. Department of Rehabilitation, Heisei College of Health Sciences, 5. Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University)

【はじめに】

運動能力や年齢、障がいの有無を問わず、多様な人が楽しめる“包摂的なスポーツ”を実現するには、楽しさや参加のしやすさを支える競技の特性を明らかにすることが重要である。こうした中、ユニークなルールや遊び心を取り入れた「ゆるスポーツ」は、誰もが参加しやすい競技として注目されている。しかし、その楽しさや参加のしやすさを生む競技特性については、十分に分析されていない。本研究は、ゆるスポーツを対象に、参加者が「楽しい」と感じる競技特性を明らかにし、インクルーシブなスポーツ設計に資する知見を得ることを目的とする。

【方法】

演者らが2024年12月に企画したゆるスポーツ体験会に参加し、アンケートの全項目に回答した24名を対象とした（午前10名、午後14名）。参加者には8種目（午前4種目、午後4種目）の競技を体験していただき、その後に「最も楽しかった」競技とその理由の回答を求めた。分析にあたっては生成AI（OpenAI-o3, OpenAI社）を用いて競技の特性をコード化し、午前と午後で「最も楽しかった」の回答頻度が多かった競技に共通する特性を探索した。

【結果】

「最も楽しかった」の回答頻度が多かった競技に共通する特性として、「チームワーク・協力」「戦略性・思考要素」「インクルーシブ性」「ユニークなルールによる意外性」の4点が抽出された。

【考察】

本調査で抽出された4つの特性は、運動能力や立場を問わず、誰もが主体的に参加し活躍を実感できる環境を生み出す鍵であると考えられる。一方で、限界点として①自由記述が簡潔で解釈に幅がある、②生成AIによる分析のため再現性に課題がある、③体験した競技がゆるスポーツ全体の一部であることが挙げられる。

【倫理的配慮】

本研究は広島大学大学院人間社会科学研究科倫理審査委員会の承認を得て実施した（HR-LPES-002326）。

Oral (Theme) | スポーツ文化研究部会：【課題B】継承されてきたスポーツ文化を問い直す

📅 Wed. Aug 27, 2025 3:30 PM - 4:30 PM JST | Wed. Aug 27, 2025 6:30 AM - 7:30 AM UTC 🏠
Room3202(Education and research building block3 2F 3202)

[1a1402-04] スポーツ文化研究部会【課題B】口頭発表②

Chair: Akiko Imura

4:10 PM - 4:30 PM JST | 7:10 AM - 7:30 AM UTC

[スポーツ文化-B-06] スポーツに対する肯定的評価に関連する要因の探索（生涯スポーツ）

ゆるスポーツ参加者の語りからの抽出

*Koji Ono^{1,2,4}, Atsushi Shinonaga^{1,2}, Shogo Sawamura^{1,2,3}, Shingo Taki^{1,2,4}, Ryo Tanaka^{1,2,4}, Kohei Kogiso^{1,5}, Kiriko Sakata^{1,2}, Tatsuya Deguchi^{1,2,4}, Machiko Ooike¹ (1. Research Center for Diversity and Inclusion, Institute for Diversity&Inclusion, Hiroshima University, 2. Graduate School of Humanities and Social Sciences, Hiroshima University, 3. Department of Rehabilitation, Heisei College of Health Sciences, 4. Institute of Sport, Hiroshima University, 5. Faculty of Human-Environment Studies, Kyushu University)

【はじめに】

多様性を包摂するスポーツ、すなわち、だれでも参加できるインクルーシブなスポーツを展開するためには、参加者がスポーツを肯定的に評価する要因を明らかにすることが重要である。本研究では、だれもが楽しめる新スポーツと謳う「ゆるスポーツ」の体験談を手がかりに、スポーツに対する肯定的な評価に関わる要因を探索的に抽出することを目的とした。

【方法】

本研究では、健常成人8名を対象にスポーツの楽しさを主題に半構造化面接を実施し、その逐語録を質的に分析した。生成AI（OpenAI-o3、OpenAI社）を用いて逐語録から意味単位を抽出し、コード化した。その後、研究者が文脈に照らしてコード名の適切さを確認し、必要に応じて修正を加えた。さらに、再び生成AIを用いて8名分のコード名を統合した上で、その背後にある要因を探索した。

【結果】

分析の結果、「身体・認知の同時負荷による没入」、「成功体験を通じた自己効力感の生起」、「多様性を尊重した協働」、「好奇心をくすぐる仕組み」、「安全性の知覚」、「公平性を意識した設計」の6つの要因が抽出された。

【考察】

本研究では、従来示されてきた自己効力感や他者との協働に加え、身体運動と認知課題を同時に課すことで生じる没入が新たな要因となる可能性を示した。先行研究をふまえて、同時負荷による没入が劣等感や他者評価の不安を遮断し、技能差のある参加者間にも協働的な役割を促した結果、肯定的評価が形成された可能性がある。一方、本研究は生成AIを用いた分析であり、サンプルサイズも限られるため、再現性には課題が残る。今後はスポーツにおける包摂性の概念を定義し、本研究で抽出された要因の検証やスポーツの包摂性を測定する尺度開発へと発展させる必要がある。

【倫理的配慮】

本研究は広島大学大学院人間社会科学研究科倫理審査委員会の承認を得た後に実施した（HR-LPES-002326）。