

資 料

知的能力開発プログラムによる人材育成事業の取組み ～北海道上川北部地域におけるこどもスポーツ大学の活動実践報告～

本間孝太郎、藤本晋也、二戸部優、八重樫瞳、
岩瀬裕子、丹野久美子、粟木一博、勝田 隆

The action of personal training by Intellectual Ability Development Program
～ practice report of "the child sports University" in Kamikawa ～

HONMA Kotaro, FUJIMOTO Shinya, NITOBÉ Yu, YAEGASHI Hitomi, IWASE Yuko,
TANNO Kumiko, AWAKI Kazuhiro, KATSUTA Takashi

This study is compiled about the process of "The child sports University" and the action performed in Bifuka, Hokkaido in September, 2008.

The aim of this study is to explain how a participant received Intellectual Ability Development Program for sports in the leader of a primary schoolchild belonging to the sports club of the Kamikawa, north area.

The study shows as follows;

1. It was suggested that the action of "The child sports University" gave the recognition that was active in the later sports activity of the participant.
2. The concept of the program was recognized in a participant by the analysis of the impressionistic essay.

Key words: Intellectual Ability Development Program, Package program

I はじめに

1. タレント発掘事業の背景

昨今、日本のスポーツはその文化的価値が問い直され、大きな動きを生み出そうとしている。平成12年9月に文部省によってスポーツ振興基本計画が提示された。この中で国際的な競技力を向上させるために優秀な競技者の発掘と一貫指導システムがいずれも重要な柱として示されている。福岡県ではこれを受け、平成16年度より日本オリンピック委員会、国立スポーツ科学センターの協力を得て、タレント発掘・育

成事業を展開している。この事業は「見つける」（発掘）、「育てる」（育成）、「活かす」（適正種目の選択）という3つのプログラムからなる組織的、計画的、かつ長期的なタレント発掘育成事業であるという特徴を有する。

このプログラムが特徴的なのは、その育成プログラムの中に身体能力の育成に加えて、知的能力の開発のためのプログラムが提供されていることである。この知的能力の開発育成は、コミュニケーション能力をはじめとして、競技力を高めるために必要であると考えられる様々な知的能力の育成を目標として行われるプログラ

ムの総称である。様々なグループワークやゲームを通じてコミュニケーション能力や論理的に物事を考える習慣を身につけることや、自分の目標や課題を整理する方法を体験するなどといった内容で構成されている。

2. スポーツにおける知的能力開発プログラム

競技力を向上させるためには、自分自身が必要とするスポーツ情報を活用する能力や、自分自身の問題点や課題を発見する能力といった知的能力が養成されることが極めて重要である。これらの能力は、さらに自己をモニタリングする能力を高めることや、自己決定感を強め、動機づけを高めることといった心理的な要因の育成に深く関連しており、競技力向上に肯定的な効果を生み出すことが期待できる。スポーツにおいて必要とされる能力は種目特性に強く影響を受けることは自明のことであるが、スポーツに関する知的能力はすべての競技に共通して、かつ、高いレベルで競技を行うための基盤となる能力として位置づけられるものと考えられる。これらの能力を育成する役割を担うプログラムが前項で紹介した知的能力開発プログラムであり、勝田ら(2006)によって提案されている。

このプログラムは3つのコンセプトに基づく様々な活動から成り立っている。まず、一つ目はヒューマンスキルである。これは競技者の豊かな人間性の育成を目標とした活動によって構成されている。ここで中心となるのは、競技生活を送る上で基礎となるコミュニケーションスキルである。構成的グループエンカウンターや他者とのコミュニケーションが必要とされるゲームなどがその具体的な内容である。さらに、自分の競技生活とそれを支持してくれる人のことやスポーツをやることの価値について考える機会を提供する。二つ目は、自分自身の能力を知り、課題を発見する能力を身につける目的を持つコンセプチュアル・スキルである。自分の実力把握のためのランキング分析や自分の強み、弱みなどの客観的な分析、今後の競技生活の目標設定の方法を知ることなどがその主な

内容となる。三つ目はマネジメント・スキルである。これは、提供される様々なスポーツ科学情報を自分自身の競技生活に応用可能なものにする能力のことである。トレーニング科学、健康管理、スポーツ栄養学、スポーツ心理学、さらにそのスポーツ科学情報の利用方法、IT機器の使用方法に関する講座などがその具体的な内容となる。

しかし、ここで述べた知的能力開発プログラムがどのように競技力の向上に寄与するのかという評価活動は緒についたばかりであり、いまだ未知数である。今後、さらに様々な取り組みを行い、その評価活動を実施することが重要となる。

3. 北海道上川北部広域タレント発掘事業

美深町はスポーツタレントの発掘・育成に全国的にも早くから自治体を挙げて取り組みを開始しており、その取り組みはトランポリン競技からスキーエアリアル競技への種目転向型タレント発掘・育成事業として注目を集めている。また、2006年からは競技スポーツコースと体力改善コースによって構成される総合型地域スポーツクラブが設立された。これによって競技力向上に特化していた美深町のエアリアルプロジェクトに地域を挙げての事業としての体系的な基盤が整えられることとなった。

しかし、事業実施には冬季種目の競技人口の減少、財政基盤の脆弱さ、スポーツ医科学情報をはじめとする情報量の不足、活動が行なわれる場所への移動の不便さなど解決しなければならない問題が存在する。そこで美深町と同様の問題を抱える上川北部地区の五市町村がここに有する資源の相互作用と外部資源の活用などを目的として、上川北部広域タレント発掘・育成組織設立準備委員会を立ち上げている。下に示した表1は、この五市町村が保有する資源やこれまでの実績および解決が待たれる問題点をそれぞれ「強み」と「弱み」とに分類してまとめたものである。

表1 上川北部地区五市町村の強みと弱み

	Strength	Weak
名寄市	人口が多い 小学生（タレント発掘育成対象者）が多い 冬季スポーツ種目が複数可能 過去 W 杯実施実績 SAJ ナショナルチームコーチ アルペンスキークロスカントリー選手の輩出 障害者スキー競技への取組み	規模が大きく活動の周知が困難
下川町	ジャンプの一貫指導 SAJ ジュニアチームジャンプコーチ ジャンプオリンピック選手の輩出 ジャンプ台	競技人口の減少傾向 財政力の脆弱さ スポーツ少年団存続危機 連携のための交通手段
美深町	FIS 公認エアリアルコース エアリアル指導者 タレント発掘育成事業の実績（平成 17 年～） 小学校教員の協力体制	スポーツ医科学情報の不足
中川町	エコミュージアム 廃校を利用した教育・宿泊施設	
音威子府村	FIS 公認クロスカントリーコース SAJ クロスカントリーコーチ 高体連全国制覇の実績	

4. 新たな取組みとしての「こどもスポーツ大学」

現在各地域で行なわれているタレント発掘・育成事業の多くは定期的に活動の拠点に育成の対象となる小中学生を集め、それに対して様々なプログラムが提供されるという形式を取っている。ここでは、事業内容としての活動がその対象者の日常生活（学校生活やスポーツ少年団での活動を含む）への見直しや課題の発見、自己への気づきなどをもたらし、日常生活からもたらされた課題が事業での活動においてさらに深められ、解決の糸口を見つけたり、新たな問題が提起されたりしながらタレントとしての育成を目指すという図式を描くことができる。つまり、図1の概念図における点線左側の《地域タレント発掘・育成事業》に示す経路をたどり、事業対象者の人間的成長や心・技・体・知とい

う内面的能力の向上が、発掘・育成事業と日常生活の双方が密接に関わりながら促されるという構図を描くことができる。

これに対して、今回行なわれた「こどもスポーツ大学」は日常生活から離れた空間において、参加者が新たに体験するスポーツ活動を中心に据え、それに付随する様々なスポーツ科学情報や身につけなければならないであろう様々な知的能力をいくつかのプログラムとして提供するという点できわめて新しい合宿参加型の取組みであるといえる（図1の点線の右側の概念図を参照）。「こどもスポーツ大学」は人間的成長や内面的能力の向上を促すことを目的としている点では、《地域タレント発掘・育成事業》と目的は変わらない。しかし、その具体的な育成方法は大きく異なり、事業対象者に対する教育効果も大きく異なると考えられる。福岡県や和

歌山県、岩手県におけるタレント発掘・育成事業では長期休暇期間中に二泊三日程度の合宿や山形県高等学校体育連盟が企画する選手強化事業の仙台大学の施設を利用した合宿形式の取り組みなど、合宿研修型の事業はこれまでもいくつか展開されてきている。

しかし、この「こどもスポーツ大学」がこれまでに例を見ない新しい取り組みであるのは、一泊二日の合宿期間にスポーツを新しく経験するときのゲーム理解（ルールの理解）、チームビルディング、ゲームに勝つための情報戦略活動、勝利の喜びや敗戦の悔しさ、ゲームの楽し

さなどを実際に経験し、その疑似体験を通じて育成事業が展開される点である。図1に示すとおり、この合宿中には、ルールの理解およびそれを守ることの重要性、スポーツ栄養をはじめとしたスポーツ科学情報、チームビルディングをはじめとしたコミュニケーションなどを学ぶワークショップが盛り込まれており、スポーツの価値に気づき、その意義について考え、それを楽しむために必要な素養作りのきっかけを与えるためにはきわめて有効な取り組みになるものと考えられる。

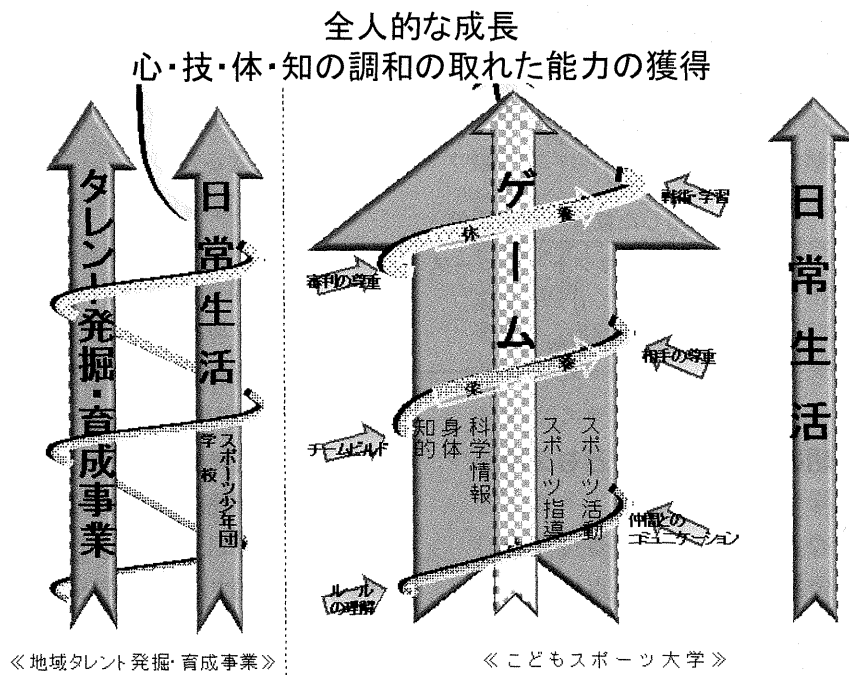


図1 こどもスポーツ大学と地域タレント発掘育成事業のイメージ比較

II 研究目的

本研究は、上川北部広域タレント発掘・育成組織設立準備委員会が主催した「こどもスポーツ大学」での取り組みにおいて、現在、全国各地で実施されているタレント育成プログラムに関する研究であり、具体的には、「こどもスポーツ大学」の参加者への、取組み後の感想から、

仙台大学スポーツ情報マスメディア研究所が開発提供したプログラムのあり方や今後のプログラムの展開に必要な問題点を指摘することを目的としている。また、参加者に事業実施者が意図した上述の実施目的が伝わっているかを調査し、その活動への評価を行うことを目的としている。

Ⅲ 研究の方法

1. 評価対象プログラムおよび講習会参加者

1) プログラム概況

上川北部広域タレント発掘・育成組織設立準備委員会が主催し、仙台大学および上川北部5

市町村の教育委員会が共催として初めて実施された「こどもスポーツ大学」のプログラムを評価の対象とした。

「こどもスポーツ大学」のプログラム参加者の内訳を表2に示した。

表2 「こどもスポーツ大学」における市町村および学年別参加者の内訳

		中川町	美深町	名寄市	下川町	音威子府村
参加者 (5年生)	男性	2名	3名	2名		参加者なし
	女性		2名	3名		
参加者 (6年生)	男性	3名	6名			
	女性		1名		2名	

計 24名

2) プログラム内容

本取組みにおいて提供されたプログラムの内容を表3に示した。

本取組み中は、参加者の活動中に生じた考え方の変化などの「気づき」を個の参加者へ促すことと、チームをコーディネートすることを目的に、それぞれのチームに対してコーチが就いた。スポーツにおけるコーチとは「選手が目標を達成できるように支援をする者」という意味があり、本取組みにおけるコーチは、参加者が「こどもスポーツ大学」の目的を達成するために重要な役割といえる。

1日目の「Opening」においては、仲間を創ることを目的とし、受付時に配布した未完成のプロフィールリストを、冒険ゲームの中で完成させ、その過程において他の参加者や関係スタッフと直接コミュニケーションを図れるようにした。その後、参加者は参加者間の円滑な人間関係の構築を目的として、主催者側が準備したグルーピングによって、それぞれの出身市町村が極力重複しないチーム編成がなされた。「アクティブプログラム」では、参加者がこれまでに行ったことがない「ラグビー」を採り上げることにより、参加者の中で特定のスポーツ経験による技術的な差が生じないように工夫さ

れた。「食べるを学ぶ」では、参加者が日頃、家庭では身に付けにくい食に関する知識についてワークショップが行われた。「知的能力開発プログラム」は、目的を達成するためのチームづくりにリーダーが果たす役割やスポーツが持つ価値、なぜスポーツにはルールが必要なのかといった、スポーツを楽しむために必要な素養を身に付けることを目的としたワークショップや、様々な人との円滑な人間関係を構築するためのコミュニケーションスキルの育成を目的としたゲームを実施した。2日目は「知的能力開発プログラム」の一貫として、昨日のプログラムをチームで振り返るチームタイムを設け、その後行われるラグビーのゲームに向けそれぞれのチームで戦略を立てるワークショップを実施した。ゲーム終了後は競い合ったチームや協力した仲間同士が互いの健闘を称えあうという、いわゆる「ノーサイドの精神」が重視されている。「こどもスポーツ大学」の締めくくりはアフターマッチファンクションというラグビーの試合後に行われる交歓会をモチーフにしたプログラムにおいて、北京オリンピックにおける選手のコメントからジュニアのアスリートが身に付けてほしい素養についてのプログラムを実施した。最後に振り返りの機会を設け、本

表3 こどもスポーツ大学の日程および内容

	1日目	2日目
内容	1) Opening (60分) ①冒険ゲーム 2) アクティブプログラム (90分) ①しっぽ取りゲーム ②チームタイム ③プレゲーム 3) 食べるを学ぶ：ランチ (60分) ①自分に合った食事量 ②旬のおいしさ 4) 知的能力開発プログラム (240分) ①コミュニケーションスキル ②スポーツの価値・フェアプレー ③チームシンボルを創ろう 5) 食べるを学ぶ：ディナー (60分) ①テーブルマナー ②今日の献立は？ 6) アンチ・ドーピングプログラム (60分) ①スポーツを守る	1) アクティブプログラム (30分) ①自分の身体を知る 2) 知的能力開発プログラム (120分) ①チームタイム ②ゲーム 3) The Party (60分) ①ソーシャルスキル 4) 閉会式 (30分) ①アフターマッチファンクション

取組みの感想文を記入させクロージングとした。

2. プログラムの評価方法

評価は「こどもスポーツ大学」の参加者らが、全体のプログラムをどのように受け入れ、評価したのかを、参加者の感想文を基に分析することとした。感想文の分析方法に関しては以下のとおりである。

1) 感想文

感想文は参加者全員に対し、取組みに参加しての感想を自由記述で求めたものである。感想文の回収は、記述が終わった者から提出を求めた。

2) 分析方法

① 分析対象

感想文中に現れる共通の単語を調べるため形態素分析用ソフトウェア「茶筌 ver2.1」を使用し、感想文を単語単位に分解した。分析に際して、句読点などの記号や評価のキーワードとして分析し難い助詞、副詞、数詞、連体詞、代名

詞、接尾語を分析の対象から除外した。次に、使用ソフトウェアが認識できない語句に関しては、意味が明確なものについては分析対象とした。この結果から、分析対象となる総単語数は705語であった。回収され分析対象となった語句の一部を表4に示した。

② 単語の出現頻度の分析

「こどもスポーツ大学」の取組み内容が参加者にどのように認知されたかを評価するため、回収された感想文に記述された語彙の出現頻度について分析を実施した。この分析方法の目的は、参加者の印象に強く残った出来事やその時の感情を頻出した単語により明らかにすることがこの分析の目的としている。本取組みにおける学習成果として参加者が持つイメージを、文から単語に分解することによって明らかにできると考える。また、頻出語の表出回数を用い、参加者の獲得した様々なイメージを類似したものと分類するためクラスタ分析（最短距離法）を行った。

表4 分析対象の語句上位3語

分類	頻出語	表出数 (回)	表出率
名詞	タグ	48	6.81%
	ラグビー	43	6.10%
	スポーツ	32	4.54%
動詞	やる	37	5.25%
	思う	24	3.40%
	出来る	15	2.13%
	分かる	15	2.13%
形容詞	楽しい	48	6.81%
	くやしい	8	1.13%
	すごい	7	0.99%
その他	最初	14	1.99%
	一番	10	1.42%
	初めて	8	1.13%

ここでは分類毎の表出回数が多い順に上位3語を抜粋した

IV. 結果と考察

1. クラスタ分析から

図2に分析対象語のクラスタ分析の結果より得られたデンドログラムを示した。

図2において、罫線1によって分類を試みた結果、得られた分類はプログラム要素群、スポーツ群、ゲーム群の3つに分類することができた。また、プログラム要素群の中には、コミュニケーション能力向上プログラムや食育プログラムなどの内容に関する小項目群を確認することができた。

上述のデンドログラムによる類似性分類による各群は、図1のこどもスポーツ大学のイメージ概念とそれぞれ重複する点をいくつか確認することができる。今回得られたデンドログラムは、参加者が印象に残ったイメージを文章から抽出された統計的類似性を持つイメージである。これらのことから、きわめて仮説的ではあるものの、参加者の記憶の中に本取組みにおいて実施したプログラムの意図が認知された可能性を示唆するものであると考える。

2. 文章内容分析から

「こどもスポーツ大学」において収集された感想文の内容を肯定的文章表現と否定的文章表現の二通りのケースで読み取りその内容を分析した。これは参加者がどのような感想を持ったのかを感想文の文脈から直接分析することで直感的に問題点を明らかにし、今後の取組みへ反映させることを目的としている。

1) 肯定的内容

この結果、感想文中に最も多く見られた表現は「楽しかった」および「タグラグビー」であった。これはプログラムの中心を構成したタグラグビーを初めて経験したことの印象の強さや、タグラグビーの競技特性、身体を動かすこと自体の楽しさから記述されたと考えられる。また、「できるようになった」や「勝って自信になった」という語彙に見られるように、スポーツを楽しむためには、ルール理解と共に、そのスポーツ特有の動き方や技術を身に付けることが重用であり、今回はゲームを通してそれができるようになったと、これらの語彙から考える。一部ではあるが「スポーツの楽しみ方を絶対に忘れたくない」という記述も見られた。また、「アンチ・ドーピング」についても記述されていた。「ドーピングはスポーツの価値を下げる」という記述から、このプログラムのコンセプトが参加者の印象に残るとともに、参加者の中にドーピングは禁止事項であるという認識が芽生えたのではないかと考える。肯定的な記述内容を総括すると、スポーツにおける知的能力開発プログラムは、スポーツを介した人材育成の基盤となるプログラムとしてひとつの可能性を示唆するものといえる。

2) 否定的内容

日本初の取組みとして実施された「こどもスポーツ大学」だが、感想文中には本取組みに参加するにあたり、「心配していた」や他の参加者と友人関係を築くことができるかなどに関する記述がみられた。これらの記述は、参加者がこのような取組みに慣れていないなどの未知の経験から起因される不安感によるものと考えら

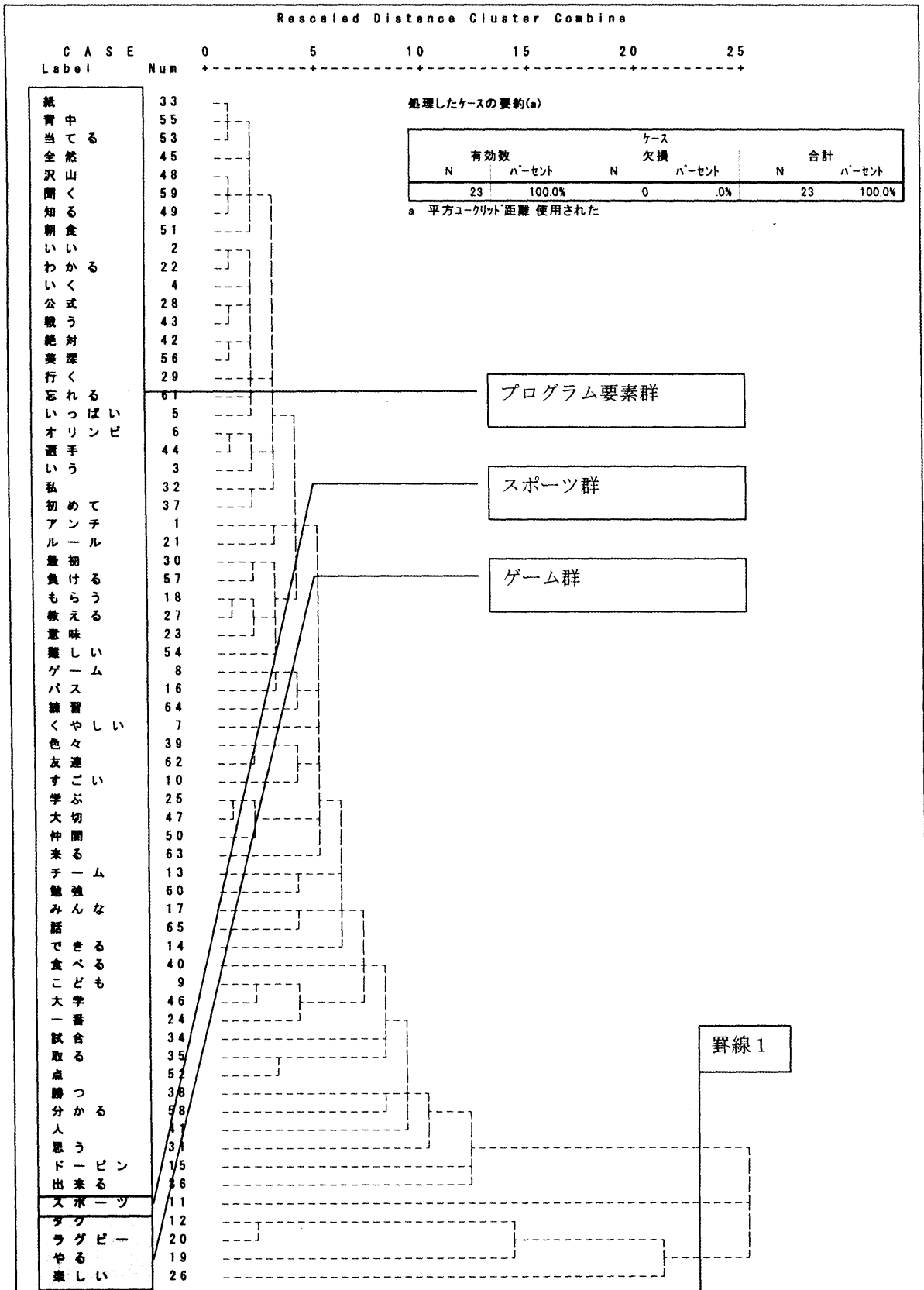


図2 頻出単語のテンドログラム

れるが、感想文の文脈によると終了時点ではそのような不安感は払拭されたようである。今後の取組みに向けての検討課題として記述されたものとして「難しかった」や「できなかった」などの言葉が挙げられる。これらの表現はいずれもラグビーに関する表現であった。競技ルールの説明に要する時間的な少なさや参加者が初めて経験するスポーツ種目であることに起因するものと考えられるが、参加者はラグビーに慣れ親しむにつれ、徐々にルールや競技特性に応じた身体の動かし方の理解が深まっているということに関する記述されている。しかしながら、この記述は短時間で効率的に教授できる指導法や教材研究についてもさらに工夫が必要であることを示唆している。ラグビーに関しては「ショックだった」「悔しかった」などという記述があった。これらの記述はいずれもゲームの勝敗に関する記述であったが、「悔しかったけど、楽しかった」などいずれの記述も、ネガティブな心理状況を、ポジティブに向上するための糧として捉えようとしていると考えられる。ポジティブシンキングは知的能力開発プログラムの一コンセプトでもあるため、これらの記述からも知的能力開発プログラムが一つの成果となっていると考える。

V. まとめ

本研究は、全国で展開されているタレント発掘・育成事業の育成に関わる分野の実践的な基礎研究となるとともに、体育系大学と地域との信頼関係を構築し、地域貢献活動に関する研究のひとつとして位置づけられるものである。

本研究の目的は、北海道上川北部5市町村において実施した「こどもスポーツ大学」において、仙台大学スポーツ情報メディア研究所が開発提供したパッケージプログラムのあり方や今後のプログラムの展開に必要な問題点を明らかにすることであり、その活動の実践報告ならびに評価に関する研究である。具体的には以下のような事柄を明らかにすることであった。

「こどもスポーツ大学」のプログラムが、参加者に対してどのように受け入れられたのかを明らかにするため、参加者がプログラムを終了した時点で記述した感想文を分析対象とした。その結果以下のことが明らかとなった。

今回のプログラムにおける感想文中には「楽しかった」や「ラグビー」など、スポーツ自体を楽しむことの重要性について記述された語彙の出現頻度が高くみられ、ルールを守りスポーツをより楽しくするという「ドーピング」に対する否定的な記述も高い頻度でみられた。

参加者の記述した感想文すべてにおいて、プログラムに関して肯定的な評価が含まれていることから、知的能力開発プログラムが参加者の記憶に鍵概念として残ることが、参加者のその後のスポーツ活動に対する意欲を向上させる可能性を示唆するものである。

しかし、いくつかの今後の課題も明らかにされた。第一に参加者が感想文中で指摘した問題点については解決するための取組みが実行される必要がある。感想文中の「難しかった」といった記述に関しては改善されなければならない。第二に、地域主催事業においてプログラムを提供する際の評価の観点を明確にし、取組みが一過性の娯楽的なイベントと化すことを避けなければならず、プログラムが地域に与えた影響を検証する必要がある。それに関連して、このような取組みが、地域や参加者の今後のスポーツ活動にどの程度寄与するかについて長期的な視点での調査が行われなければならない。

参考文献

- スポーツ情報メディア研究所 (2008) こどもスポーツ大学議事録
- スポーツ情報メディア研究所 (2008) こどもスポーツ大学配布プログラム
- 上川北部広域タレント発掘・育成組織設立準備委員会 (2008) こどもスポーツ大学実施要綱
- 勝田隆ら (2006) ジュニア期の競技者に対する競技力向上のための講習会プログラム開発に関する研究. スポーツ方法学研究 19 (1) pp. 57-65.

本間孝太郎、藤本晋也、二戸部優、八重樫瞳、岩瀬裕子、丹野久美子、粟木一博、勝田 隆

勝田隆著 (2005) 知的コーチングのすすめ. 大修館書店

粟木一博ら (2007) 冬季種目のタレント発掘に関する意識調査と地域連携ネットワークの構築—冬季種目総合型地域タレント発掘事業の展開および支援—. アクエリアス基金 2007 年度研究報告書 pp. 22-30.