

エキスパート選手はどのようにしてサッカーへと専心していったのか?

著者	齊藤 茂, 北村 勝朗, 永山 貴洋
雑誌名	教育情報学研究
号	3
ページ	57-66
発行年	2005-03
URL	http://hdl.handle.net/10097/40971

エキスパート選手はどのようにしてサッカーへと専心していったのか？

齊藤 茂¹⁾ 北村 勝朗²⁾ 永山 貴洋¹⁾

東北大学大学院教育情報学教育部¹⁾

東北大学大学院教育情報学研究部²⁾

要旨：本研究は、ユース・サッカー選手が専心性（Commitment）を形成してきた過程に焦点を当て、その枠組みを定性的に分析することを目的とする。本研究ではスポーツにおける専心性を、「スポーツ競技それ自体に意味を見出しながら、自ら自己を投資している状態」と定義した。対象者は20名の選手、彼等の両親、および彼らの指導者である。インタビューは半構造化面接法を用いて行い、得られたデータはCote等（1993）の定性的データ分析法に基づきデータの分析を行なった。

結果として得られた2つのカテゴリーは、1.楽しみ（Enjoyment）、および2.自己にとって最適な環境構築である。つまり、選手がサッカーに対するより大きな楽しみを感じることで、および自己にとって最適な環境を構築すること、が相互に作用し、選手をより高いレベルの専心へと導いていることが明らかとなった。

キーワード：専心性、楽しみ、自己効力感、定性的分析

I. はじめに

教育現場においてやり取りされる「情報」とは、教師によって与えられるだけのものでも、それ自体で意味や価値を担うものでもなく、それらは教える側と教えられる側の相互作用から生じ、その結果として意味や価値を持つようになるものである。清水・餌取（1986）によると、情報とは受け手に対して働きかけがあるかどうかで信号とは一線を画しており、それは結局、そのシステムにとっての意味と価値の有無に関係している、つまり受け手にとっての意味と価値を含むものが「情報」である、としている。本研究では、こうした意味づけられた情報がやり取りされるひとつの教育場面として、ユース・サッカー選手が練習へと深く専心していく過程を分析の対象としてとり上げる。サッカーへの専心には、サッカーに対する選手にとっての意味づけがなされていることが必要であり、その意味を見出すことによって選手はサッカーへと専心していくことができると考える。そこで、ユース・サッカー選手が自ら厳しい練習へと専心していく過程で作用した「情報」を選手の視点から捉え意味づけていくことにより、教育における情報の意味づけの考究に対して、ひとつの重

要な視座を与えることができると考えられる。

そこで本研究では、卓越したパフォーマンスを獲得したユース・サッカー選手たちがなぜ、そのような高度に構造化された厳しい練習へと自ら専心していくことができたのか、それまでの過程で何が起こっていたのか、について、選手の視点から明らかにすることを目的とする。

これまでのスポーツにおける専心性（Commitment）の研究としては、金崎（1992, 2000, 2002）、金崎・橋本（1995）、およびScanlan & Simons（1992）等がある。またビジネス・マネジメントの分野においても、高木（1997）による組織コミットメント等、数多くの研究がされている。しかし、これらの研究はいずれも、コミットメント尺度の作成や、その尺度の検証が主な目的とされており、どのようにして専心性を形成してきたか、なぜ彼らは専心性を獲得することができたのか、という点については明らかにしていない。そこで、本研究では、対象者の発話データに基づき、専心性を形成する要因を明らかにすると同時に、本研究の対象者である卓越したパフォーマンスを獲得したユース・サッカー選手が、なぜサッカーへと専心していくこ

とができたのか、に焦点を当て分析していくことにする。

ここで、本研究でユース・サッカー選手が練習に専心していく過程を考察していくにあたり、「専心性 (Commitment)」が示すものの意味を明確にすることが、まずもって必要であろう。これに関して、金崎 (2000, 2002) はスポーツにおける専心性を、「スポーツへの傾倒、執着、結びつきあるいはスポーツ行動やスポーツ団体、組織などに自己を投入すること」と定義している。また、Scanlan (1993) によると、スポーツにおける専心性 (Sport commitment) とは、「スポーツを続けたいという願望、もしくは決意を表す心理的状态 (Psychological state representing the desire or resolve to continue sport participation)」であるとしている。これらを参考にし、本研究ではスポーツにおける専心性を、「スポーツ競技それ自体に意味を見出しながら、自ら自己を投資している状態」と定義した。つまりここで言う「専心性」とは、選手がサッカーそれ自体に何らかの意味を見出し、サッカーに専心していることを実感しながら、自らの意思でサッカーの練習へと没入している状態を指している。

以上のような問題意識の下、本研究は対象者である卓越したパフォーマンスを獲得したユース・サッカー選手20名が、このように自ら厳しい練習へと専心していくことができた理由、および専心していく過程で作用した影響要因を、選手の視点から明らかにする。

II. 研究の方法

1. 対象者

本研究における対象者は、下記の3基準すべてを満たすユース年代のサッカー選手20名 (すべて男子、平均年齢17.8歳)。

- ①日本国内の高等学校サッカー競技において優秀な成績を収め、各世代の日本代表選手、および多数のプロ選手を輩出している5校 (A校、B校、C校、D校、およびE校) のサッカー部に所属し、その中心となっている選手。
- ②各年代の日本代表、および全国大会における優秀選手等に選出された経験がある。
- ③日本サッカー協会トレーニングセンタースタッフ等の複数の専門家によって、優れた選手と評価され

ている。

さらに、対象者に対するインタビュー調査と同時に、選手の幼年期について、両親の見解等のより詳細な情報により対象者熟達化の過程を様々な視点から分析するために、各選手の家族や高校入学以前に所属していたチームの指導者を対象としたインタビュー調査も実施した。また、対象者が全国各地に点在しているという距離的な制約、およびそれに伴う時間的な制約により直接インタビュー調査を行うことができなかった家族については、自由記述形式の質問紙調査を実施した。

2. 方法論

本研究の方法論として、深層的インタビュー (In-depth interview) を用いた。インタビューは自由回答的 (Open-ended)、かつ半構造的 (Semi-structured) インタビューにより実施し、遡及的にデータ収集を行った。インタビューは本人の理解を得た上でそのすべてを録音し、インタビュー後にトランスクリプト (テープ起こし) を行い、発話の意味の吟味と同時に一覧性のデータ作成を行なった。

得られたトランスクリプト・データは、Côté 等 (1993) の定性的データ分析法に基づき、標題 (Tag) 化、意味単位 (Meaning unit) の作成、サブカテゴリー分類、カテゴリー分類という作業でデータ分析が進められた。また、データ分析は複数名の研究協力者とディスカッションを行いながら進められた。

3. 手続き

インタビュー調査は2003年2月から2005年1月までの間に行われた。インタビュー当日は、対象者の幼年期から現在に至るまでの熟達化過程等に関する内容について、30分から60分にわたり、各対象者それぞれに1回、もしくは2回ずつ実施した。また、補足的に電話によるインタビューも必要に応じて行った。

またデータの信頼性を高めるために、各選手の両親、過去の所属チームの指導者を対象としたインタビュー調査も同時に実施した。事前に電話で調査の趣旨を伝え、日程を調整したうえで、両親の職場、スタジアムのクラブハウス、およびホテルのロビー等で60分から180分にわたり行われた。

Ⅲ. 結果、および考察

168,400文字 (400字詰め原稿用紙421枚) にわたるインタビュー・トランスクリプト・データから453の意味単位 (Meaning unit) が得られ、それぞれの意味単位に固有の意味内容を表現する標題 (Tag) がつけられた。453の意味単位の中から最終的に189の意味単位が本研究における分析の対象とされた。分析対象となった189の意味単位は5つのサブカテゴリーに分類された。さらに、これら5つのサブカテゴリーは、「楽しみ (Enjoyment)」、および「自己にとって最適な環境構築」の2つのカテゴリーに分類され、最終的に「専心性 (Commitment)」を形成する要素として整理された。図1にそれぞれのカテゴリーごとのサブカテゴリーとその内容を示した。以下、ユース・サッカー選手の専心性獲得過程について、発話データをたどりながら各カテゴリーの主要な要因ごとに分析をしていく。

1. 楽しみ (Enjoyment)

本カテゴリーにおける「楽しみ (Enjoyment)」について、Scanlan (1993) は「嬉しい、好きだ、および満足だといった気持ちを概括する運動体験に対する積極的な反応」と定義している。すなわち本研究における「楽しみ」とは、ただ単なる娯楽的な楽しさだけではなく、サッカーをしているときに感

じる、自己に対する満足感、および充実感といったものである。

そこで、本カテゴリーは、(1) サッカーへの志向付け、(2) 自己効力感 (Self-efficacy)、および (3) Flow 体験の3つのサブカテゴリーからなり、対象者がどのような体験や精神的な変化を経てサッカーに対する「楽しみ」を形成してきたのか、また、その「楽しみ」がどのように影響して練習にのめり込んでいくのか、その過程を説明するカテゴリーとして作成された。

1) サッカーへの志向付け

本サブカテゴリーは、対象者が現在の楽しみを形成する過程において必ずしている体験等を説明しており、①開始期の練習、および②サッカーに伴う副次的経験という2つの要素によって構成されている。こうしたサッカーへの触発は、「楽しい経験が体に染みついているから練習が辛くても、サッカーが辞められないんでしょうね」(B2選手) のように、現在に至るまで厳しい練習を行ってきた選手の支えとなるものであり、「楽しみ」の源となっているものである。その中で、①開始期の練習について対象者は次のように述べている。

「ほとんど遊び感覚で、サッカーを楽しむというか。入ったスポーツ少年団が小学校のときは勝っただけじゃなくて、サッカーを楽しむことが大事っていうのをモッ

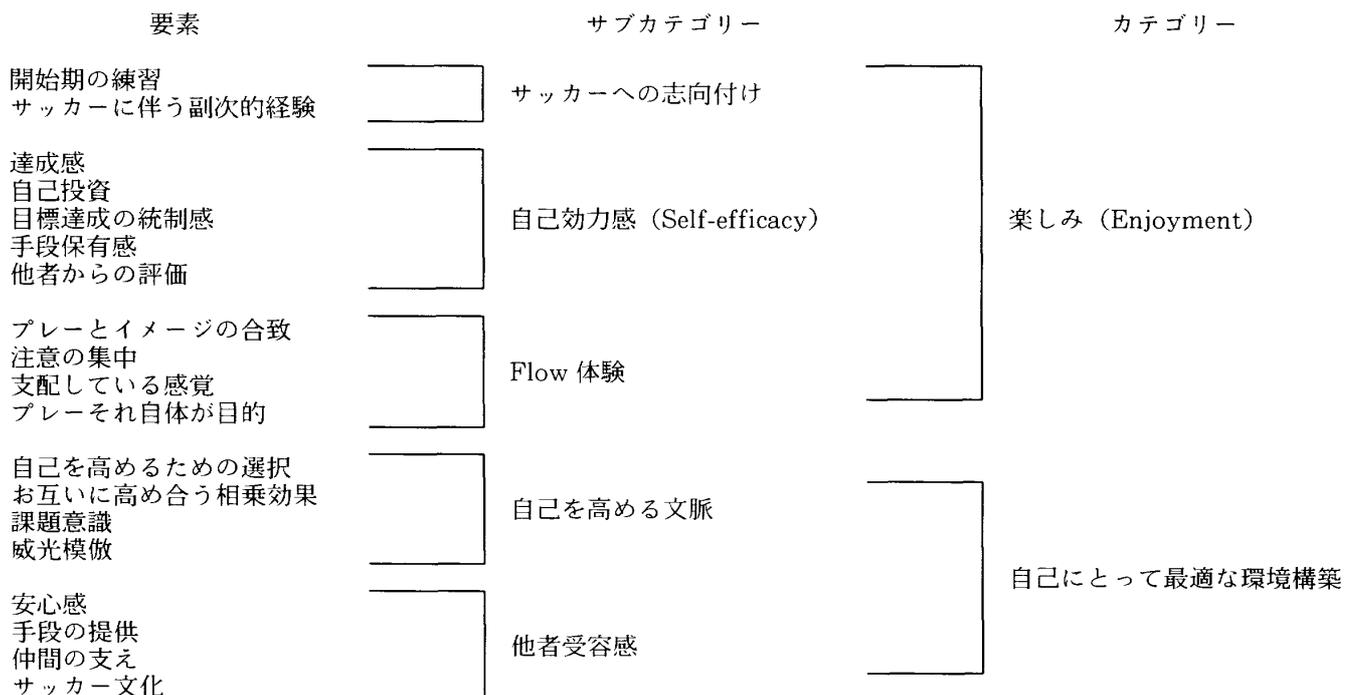


図1：カテゴリー一覧

トーにしていたので。基本的なことは練習しましたが、ほとんどの練習は楽しんでやっていましたね」。(E1選手)

「指導者っていうか、友達感覚の先生で遊びながら楽しく出来たっていうか。いつも、いつも練習がしくて、辞めたいとは思わなかったです。楽しく、遊びながら。シュート練習とか」。(A1選手)

「幼稚園はほんとに楽しむ練習ね。サッカーが嫌いだったんなら終わりじゃないですか、辛いとか。先生とでは言われているけど一緒になって遊ぶ。この人一緒になって遊んでくれる人だってことになると自然と引き込まれてくる。そこまで自分を落として接しないとね」。(D5・D6選手のジュニア・ユース時代の指導者)

A1選手による発話データ中の表現に代表されるように、「友達感覚の先生」によって指導されることによって、「いつも、いつも練習がしくて」という状態に導かれている。また、「サッカーが嫌いだったんなら終わり」というD5・D6選手のジュニア・ユース時代の指導者の発話データ中の表現からも、サッカー開始期の練習が「楽しみ」の形成に大きな影響を与えている点がみてとれる。

2) 自己効力感 (Self-efficacy)

自己効力感とは、行動を起こす前にその個人が感じる「遂行可能感」(坂野, 2002)、あるいは、「個人の行動遂行能力に対する確信の程度」(Bandura, 1997)のように捉えられている。本研究では、「自分がこの高校を卒業したあとにどうなっているか楽しみなのでがんばっています」(A2選手)のように厳しい練習の中にも「楽しみ」を見出す選手の言葉や、「自分はもっと高めたいというのはあります。自分が限界だと思わなければどこまでも続くと思うから」(B4選手)のように、自己に対する無限の期待といった構図に表れていることから、自己効力感を、「自己の経験に裏付けられた達成可能感」と定義づけ、自己の成功体験や現在までに重ねてきた努力等に支えられたものとしての、行動達成に期待を表すものと捉えている。こうした自己効力感とは、①達成感、②自己投資、③目標達成の統制感、④手段保有感、および⑤他者からの評価の5つの要素によって構成され、自己効力感が形成されてきた過程と、

自己効力感が「楽しみ」に与える影響を説明するものとして形成された。その中で、②自己投資について、対象者は次のように述べている。

「負けず嫌いだからだと思います。練習もあんまり人が見ているところで練習するのは好きじゃないんですよ、1人でやるのが好きなんです。あんまり言いたくないですけど、結構やっています」。(B5選手)

「多少は運動能力とか違うとは思いますが、やっぱり最終的には練習で差が出てくると思いますけど。今の僕があるのは練習ですね」。(A3選手)

A3選手による「今の僕があるのは練習ですね」という発話データ中の表現に集約されるように、ほぼ全ての選手が現在までに積み重ねてきた努力に自信を持っており、現在の自己に対する満足につながっているのである。つまり、実際に自分が努力すること、いわば自己投資によって得られた自己効力感、高い水準で維持することができる。

また、④手段保有感について対象者は次のように述べている。

「これを練習すれば勝てるっていう、今まで成績残しているんで。監督の存在は大きいし、信頼できます。それでみんな、監督について行くんだと思います」。(C3選手)

「先輩達はすごかったですね。レベル高くて、毎日すごい練習が濃くて、一日一日がすごい、中学校とは比べものにならないくらい練習が濃い内容でした。練習自体はきつかったんですけど、練習が終わるとすごい練習したなって感じがすごく良くて、楽しんでやっていました。それによって得るものもかなり大きかったです」。(C3選手)

C3選手による「これを練習すれば勝てる」や、D3選手による「練習が濃い内容でした」という発話データ中の表現に代表されるように、選手は指導者、および練習内容等に満足感を持っている。こうした手段を保有することによって、目的に対する道筋が明らかとなり、選手は自己効力感に対する確信を深めている。

3) Flow 体験

Flow 体験とは、ある人が完全に課題に没頭し、時間の経過を忘れ、疲労感を覚えず、他のことには全く関心が向けられない時に経験される主観的な状態であること（チクセントミハイ，1990）をいう。本サブカテゴリーは、①プレーとイメージの合致、②注意の集中、③支配している感覚、および④プレーそれ自体が目的の4要素によって構成され、対象者がこうしたFlow状態を体験することによって、サッカーに対する楽しさを覚え、もう1度体験したいと考えるようになり、さらにサッカーへと没頭していく過程を説明するものとして形成された。その中で、①プレーとイメージの合致について対象者は次のように述べている。

「ボールもらった瞬間に3つ4つくらいの動きが見えるんですよ。この後どうなるっていうのが頭の中にバツと浮かんで、ファーストタッチが上手くいってすぐにパスが出せるんですよ」。(B5選手)

また、「間違っている」というフィードバックも明確なため、そのような条件のもとではflo状態は体験することができない。そのため、選手には自分のプレーとイメージが完全に合致するまでの努力が求められる。これについてB3選手、およびD1選手は次のように述べている。

「例えばスルーパス1本にしても、ボールの回転とか、コースなんかが自分の狙った通りじゃないとパスは通っても、アームたいにすっきりしないですね」。(B3選手)

B3選手の「イメージどおりに決まった」という発話データや、B3選手の「ボールの回転とか、コースなんかが自分の狙った通りじゃないとパスは通っても、アームたいにすっきりしないですね」という発話データ中の表現に見られるように、自分のイメージと実際のプレーが完全に合致したときにFlow状態を体験している。

また、④プレーそれ自体が目的について対象者は次のように述べている。

「去年の県の国体の選考会のときですね。右サイドバックから、その時はトップ下をやっていたんですけど、浮いた球で結構強いのが来たんですよ。で、相手がちょっ

と遠くから来ていたんですけど、相手をよけてからキーパーが出ていたのも分かっていたのでセンターラインくらいからゴールを狙ったんですよ。バーにあたって入らなかったんですけど。そのプレーは気持ちよかったですね。たまにそういうプレーはありますけど、かなり快感ですね。そういう時に楽しいと思いますよね。スカッとします」。(B5選手)

「辛いことはありますけど、やっぱり楽しいっていうのが、その楽しいっていうのが自分の思い通りのプレーを出来たことがあるんで。その感覚が、もう1回やってみてみたいなって」。(D1選手)

B5選手の発話データの中にある「かなりの快感」という体験をしたときに、サッカーが楽しいと感じ、D1選手による「もう1回やってみてみたいな」という発話データ中の表現のように、プレーそれ自体を目的としてサッカーへの没頭が継続されている。

本カテゴリーで今まで見てきたように、ユース・サッカー選手は、導入期において、開始期の練習や快体験等によってサッカーへの楽しいという志向付けをされる。さらに発展期において、達成感を味わう、自己投資等により自己効力感（Self-efficacy）を獲得し、徐々にサッカーへの「楽しみ（Enjoyment）」の質をより自己追求的なものへと変化させ、持ち続けていくのである。

2. 自己にとって最適な環境構築

ブロンフェンブレンナー（1979）は、行動と発達にとって大切なものは「客観的な」現実の中に存在する環境ではなく、認知された環境であるとしている。周囲の人々の協力や文化等も含め環境とは、本人に自己を高めるものや有効なものとして認知されなくては、選手にとって意味のあるものとはなり得ないと考えられる。本研究において、自己にとって最適な環境構築とは、対象者が専心性獲得過程において、意味のあるものとして認知し、自らが選び構築した環境を意味している。

本カテゴリーは、(1) 自己を高める文脈、および(2) 他者受容感の2つのサブカテゴリーからなり、サッカーを始めてから現在に至る過程において、自己の競技力を高めるために選択した環境や、選手が安心して練習に没頭できるように支えとなっている

周囲の人びとの協力等を説明するカテゴリーとして作成された。

1) 自己を高める文脈

本サブカテゴリーで用いる「文脈」について、フリック (1995) は、質的研究における「文脈 (Context)」を、「特定の対象 (現象、行為、発話など) が位置づけられる状況の前後関係」と定義している。また、ブロンフェンブレンナー (1979) は、人間が生活している直接的な行動場面間の関係、およびさらにそれらの行動場面が組み込まれているもっと広範なものとして「文脈」を捉えている。また、大浦 (1996) は、熟達化を促す要因のひとつとして、「意味のある文脈の中での学習」をあげている。本サブカテゴリーの「自己を高める文脈」とは、大浦も指摘するように、自己を高めるために、選手に影響を与える意味のあるものとの関連性であり、選手が位置づけられている前後関係、および選手の行動場面に影響を及ぼす環境の広がりなのである。

本サブカテゴリーは、①自己を高めるための選択、②お互いに高め合う相乗効果、③課題意識、および④威光模倣の4つの要素によって構成され、対象者が自己を高める目的を持って、自らにとって挑戦的で、ある意味不安定な文脈に身を置くことを説明している。その中で、①自己を高めるための選択について対象者は次のように述べている。

「A高校は厳しいと聞いていて、自分は甘いところがあるし、そこで甘い自分を変えたいっていうのがあって。厳しいっていうのが分かっていたけれども来ましたね」。(A2選手)

「最初から出られるとは全然思っていなかったです。先輩とか上手い人たくさんいたんで。自分はA高校では出られないかもしれないけど、でも強いチームでやりたいと思ってここに来ました。やっぱり1年生のときは試合にも出られなかったですし」。(A3選手)

A3選手の「A高校では出られないかもしれないけど、でも強いチームでやりたい」という発話データ中の表現からも分かるように、自分の選択を厳しいものだとして認識した上で、それでも強い高校でやりたいと希望し、A高校を選択している。そこには、A2選手の「甘い自分を変えたい」という発話デー

タ中の表現にも見られるように、選手が自分を高めたいと願い、挑戦的な選択を行うに至る心的内容が見てとれる。

また、③課題意識について対象者は次のように述べている。

「それがもう外国の選手のレベルが高いところでやるのが初めてだったから、それでも自分らと世界との差を感じました」。(D6選手)

「初めて選ばれたときは、代表に選ばれた時点でびっくりして、その頃は代表とかも縁がないものだと思っていたし、そういう部分でうれしくて最初は自信になっていたんですけど。やっぱり代表候補の合宿でまだ全然上手い人がいて、それまでは中学校でもキャプテンをやっていた、その中では上のレベルでやれていたんですけど、そこに行ったら下のほうで自分はまだまだだ、と感じさせられて。それで意識は違う方向というか、また前に行くようになりました」。(E1選手)

「自分の課題が出てきたときにはそれを克服してきたから、今の自分があると思いますけど、自分がまだ上手いとは思わないし、まだまだやらないといけないところがたくさんあると思うから、まだまだ練習不足ですね」。(B3選手)

D6選手による「世界との差を感じました」や、E1選手による「自分はまだまだだ」という発話データ中の表現に代表されるように、選手は高いレベルで課題意識を感じている。しかし、B3選手による「まだまだ練習不足」という発話データ中の表現のように、その原因を自己の努力不足に求めることによって、さらに自己のパフォーマンスを高めようと努力していく。

2) 他者受容感

桜井 (1997) は、「他者受容感とは、自分は周りの大切な人から受容されているという気持ち (Sense of acceptance by significant others) であり、これは内発的学習意欲の源である」としている。ここで言う「他者」とは、周囲の人々はもちろんのこと、広くは社会や文化といったものも包括している。具体的には、監督からの十分な承認によりよく出来たという実感を味わう、家族が自分の活動

を支えてくれている、周囲の友人と共になんか頑張って、社会的に認められている等といった対象者が感じる気持ちである。さらに桜井は、「他者受容感」は子供たちに安心して勉強できる場を提供する要素であり、周りの人から受容されていればこそ、ビクビクせず、安心して勉強ができる。自分を見守ってくれる人がいれば、たとえ勉強につまずいてももう一度やり直してみようという気持ちになれる」としている。前節で述べたように、全ての選手は自らを高めるために、挑戦的で、ある意味では不安定な文脈に身を置いている。そのため、そのような文脈に身を置いている選手を支える周囲の人々の協力が必要不可欠である。

こうした観点から、本カテゴリーは、①安心感、②手段の提供、③仲間の支え、および④サッカー文化の4つの要素によって構成されており、選手が感じている周囲の人々や社会からの支えを説明している。その中で、①安心感について対象者は次のように述べている。

「昔は精神的に弱いとか、きれ易いからきれいなと言われて。でも今は監督からも信頼してもらっていると思います。今まで監督に迷惑をかけたから、監督を日本一の監督にしてあげられれば、恩返しができると思うのでがんばっていきたくと思っています」。(B4選手)

「本人もプロに行くつもりでサッカーやっているみたいなので、そういうことになれば外から応援はいくらでもしようかなとは思っているんですよね。でも実際にどうやって応援しようというのはね、わかんないんだけどね。親ってね、外でやっているのを黙って見ていてやるのが応援だと思うんだけどね。それしかないと思うんだけどね。サッカーの指導者じゃないからサッカーについてああやれとは言えないですからね」。(D6選手の父親)

B4選手の「今は監督からも信頼してもらっている」という発言データ中の表現や、A2選手の母親の発言データ中の表現に見られるように、選手は周囲の人々から支えられていると感じ、その結果として安心感を得ている。

また、D6選手の父親の「黙って見ていてやるのが応援」という発言データ中の表現は非常に興味深

い。桜井(1997)は、「温かい気持ちで学習者を見守ってやるのである。そして、どうしても上手いかないときに子供が援助を求めてきたら、ヒントを与えてあげればいい」としている。また、Scanlan(1993)も指摘しているように、周囲からの期待や選手の責任が大きすぎると、選手の自己決定感は弱められ、負担を感じることも予想されるため、黙って見守ってあげることは安心感を与える1つであると考えられる。

また、②手段の提供について対象者は次のように述べている。

「お母さんが週に5回、学校から駅まで送ってくれました。その時に、電車で1時間くらい通っていたので、おにぎりとか軽めのものを作ってくれて」。(C1選手)

「息子の学校は、部活に入らなければいけない学校だったので。ですからバレーボールの部活をやりますよね。それからサッカースクールも行くんですけど、夕ご飯と着替えを用意して校門で待っていたんですよ。火、木、土ですね。週に3回はそういう生活をしていました。大変は大変でしたけど、それより子供の熱意がすごいから協力しました」。(D3選手の母親)

「高速で練習場まで行ってたんですけど50分から1時間くらいかかるんです。小学校の時は週に3回で、中学校の時は週に5回の練習があって、これを毎回親父が送り迎えをしてくれました」。(C2選手)

C2選手の「毎回親父が送り迎えをしてくれました」という発言に代表されるように、手段の提供が選手の必要に応じてされていた。これについてはBloom(1985)も、特に発達段階初期において、選手は両親の援助に大きく依存しているとしている、と述べている。しかし、本構成要素である「手段の提供」において重要なのは、D3選手の母親による「子供の熱意がすごいから協力しました」という発言データ中の表現に代表されるように、手段とは両親等によって一方的に提供されるものではなく、選手が自身で獲得していくものという捉え方である。

以上、本カテゴリーでは「自己にとって最適な環境構築」について、選手の発言データを基に見てきた。対象者は、自己を高める文脈に身を置くことに

よって、「楽しみ」を変化させ、また変化させた「楽しみ」との相互作用によって、選手はさらに自己を高める環境を作り上げていくのである。そしてこのような選手と環境がともに織りなす相互作用が、選手をサッカーへの深い専心へと導いていくのである。

IV. 結語

以上、対象者である卓越したパフォーマンスを獲得したユース・サッカー選手20名が、なぜ自ら厳しい練習へと専心していくことができたのか、および専心していく過程で作用した影響要因を、選手の視点から明らかにすることを目的とし、選手の発話データに基づき分析、考察を行ってきた。その結果として、次の3点が明らかとなった。

第1に、卓越したパフォーマンスを獲得したユース・サッカー選手は、様々なきっかけでサッカーを始め、開始期の練習によってサッカーへと志向付けられ、徐々に傾倒していく。この期の練習は選手にとって、とても楽しいものであり、大多数の選手がこの期にサッカーを好きになったと報告している。選手は、本研究サブカテゴリーである「自己効力感(Self-efficacy)」の構成要素である「達成感」、および同じくサブカテゴリーである「Flow体験」等をきっかけにして、「楽しみ(Enjoyment)」を確立していく。しかし、この「楽しみ(Enjoyment)」とは、選手が導入期に感じていたものからは変化し、サッカーをしている自己に対する満足感、および充実感といったものである。

第2に、このような「楽しみ(Enjoyment)」の形成には、本研究のカテゴリーである「自己にとって最適な環境構築」が深くかわる。つまり、「楽しみ」は、自己にとって最適な環境との相互的な作用によって構築されるのである。選手は、より高いパフォーマンスを追求するために意味があると認知した環境を、厳しいものだと分かっているながら選択していく。この選択において重要なのは、選手に意味がある、最適だと認知された環境であり、客観的に最適だと思われる環境ではない。その結果として、選手は「自己にとって最適な環境構築」を形成するサブカテゴリーである「自己を高める文脈」に身を置くに至るのである。さらに、このような視点から教育としての「情報」、およびその意味化に

についてもふれておきたい。先述したように教育現場においてやり取りされる「情報」は教師によって与えられるだけのものでも、それ自体で意味や価値を担うようになるものでもない。それらは教える側と教えられる側の相互作用から生じ、その結果として意味や価値を持つようになると考えられる。つまり、そこでは教師が生徒の志向を十分に考慮し、教師と生徒の相互作用によって生徒に何らかの行動を生じさせる「作用力」となるものが教育における「情報」、意味化された「情報」であると考えられる。これに関連して村上(2000)は、情報とは、受け手に知識を与える、あるいは受け手の無知を減らす、というだけでなく、その結果として、受け手に何らかの影響を与え、何らかの判断を可能にすると同時に、最終的には何らかの行動を生じさせる、という働きを持つ、と述べている。受け手に働きかけて影響を与え、最終的には行動を生じさせるということが、まさしく「作用力」であり、その「作用力」を持ち合わせるものが、教育における「情報」であることが望まれる。

第3に、この「自己を高める文脈」とは、選手にとって挑戦的な文脈であり、また選手同士で切磋琢磨しながらお互いを高め合う文脈であり、時には挫折すら味わう文脈である。それゆえ、選手はある意味において、心理的に不安定な状態にある。それを支えているのが、「楽しみ(Enjoyment)」であり、「自己にとって最適な環境構築」を形成する2つ目のサブカテゴリーである「他者受容感」である。ここで言う「他者受容感」の「他者」とは、周囲の人々や、広くは社会や文化を包括して表しているものであり、そこから安心感、指導者からの承認、家族の協力等を得ることによって、選手は「自己を高める文脈」へと身を置き、サッカーへと専心していくことができるのである。

以上、本研究により、卓越したパフォーマンスを獲得したユース・サッカー選手20名の専心性(Commitment)は、「楽しみ(Enjoyment)」、および「自己にとって最適な環境構築」の相互的に作用することによって形成されていくということが明らかとなった。また、本研究における対象者がサッカーへと専心していく過程において作用している「情報」も、まさしく環境との相互作用から意味や価値が生じるものであり、その結果として独自の「楽し

み (Enjoyment)」を見出しサッカーへと専心していくのである。このような一連の過程が教育における「情報」の意味化であり、そこで作用するものが最終的に行動を生じさせる作用力を持ち合わせた「情報」となるのである。

今後の課題として、サッカー以外のスポーツ種目、およびスポーツ以外の分野への、本研究の一般化 (Generalization) の検討があげられる。その際、注意しなければならない点は、一般化による定性的研究の方法論的妥当性消失の問題である。本研究で述べてきたように定性的研究における方法論的な長所のひとつは、文脈とのつながりで事例を捉えられることである。この点について箕浦 (1999) は、主体の発達と文脈は相互に依存し合っているゆえ、分析の単位は個人ではなく、「文脈とそこにある個人」であるとしている。そのために一般化することによって、定性的研究の長所である文脈とのつながりまで手放されてしまうという指摘もある (フリック, 1995)。しかし、本研究の目指している「一般化」とは、「自己を高める文脈」の中での「一般化」である。つまり、対象者がより高い目標を追求し、自己のパフォーマンスの向上を目指す文脈の中で、様々なスポーツ種目や様々な分野で、本研究で提示した「専心性 (Commitment) モデル」を一般化することが、本研究における最終的な目的である。そのため、様々なフィールドに出て、様々な視点から本目的を追求していくことが、本研究に課せられた今後の課題であろう。

文献

Bandura, A. (1997) Self-efficacy: The exercise of control. W.H. Freeman: New York.

Bloom, B. S. (1985) Developing talent in young people. Ballantine: New York.

ブロンフェンブレナー：磯貝芳郎・福富 護訳 (1996) 人間発達の生態学. 川島書店：東京.
 〈Bronfenbrenner, U. (1979) The ecology of human development. Harvard University press:London.〉

チクセントミハイ：今村浩明訳(1996) フロー体験—喜びの現象学. 世界思想社：京都.
 〈Csikzentmihalyi, M. (1990) FLOW. Harper Perennial: New York.〉

Côté, J. , Salmela, J. H., Abderrahim, B. and Russell, S. J. (1993) Organizing and Interpreting Unstructured Qualitative Data. *The Sport Psychologist* 7:127-137.

Ericsson, K. A., Krampe R. T. and Tesch-Romer, C. (1993) The role of deliberate practice in the acquisition of expert performance. *Psychological Review*, 100(3) : 363-406.

フリック：小田博志・山本則子・春日常・宮地尚子訳(2002) 質的研究方法. 春秋社：東京. 〈Flick, U. (1995) Qualitative forschung. Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH: Hamburg.〉

金崎良三 (1992) スポーツ・コミットメントの形成とスポーツ参加に関する研究 (1).健康科学13: 35-42.

金崎良三・橋本公雄 (1995) 青少年のスポーツ・コミットメントの形成とスポーツ行動の継続化に関する研究：中学生・高校生を対象に. 体育学研究39(5):363~376.

金崎良三 (2000) 社会人のスポーツ・コミットメントの形成に及ぼす学校体育の影響. 佐賀大学文化教育学部研究論文集第4集(2):151-166.

金崎良三 (2002) スポーツ・コミットメント尺度の検証. 佐賀大学文化教育学部研究論文集第6集(2):239-247.

箕浦康子 (1999) フィールドワークの技法と実際. ミネルヴァ書房：京都.

大浦容子 (1996) 熟達化. 波多野誼余夫編 認知心理学5. 東京大学出版:東京, pp.11-58.

坂野雄二・前田基成 (2002) セルフ・エフィカシーの臨床心理学. 北大路書房：京都.

桜井茂男 (1997) 学習意欲の心理学. 誠信書房：東京.

Scanlan, T. K., Stein, G.L. and Ravizza, K.(1989) An In-depth Study of Former Elite figure Skaters: II . Sources of Enjoyment. *Journal of Sport & exercise psychology*, 11 : 65-83.

Scanlan, T. K. and Simons, J. P.(1992) Motivation in Sport and Exercise. In: G.C.Roberts (Ed) *The Construct of Sport*

- Enjoyment. *Human Kinetics: Champaign.* pp199-215.
- Scanlan, T. K., Schmidt, G. W., Simons, J. P. and Keeler, B.(1993) An Introduction to the Sport Commitment Model. *Journal of Sport & exercise psychology*, 15:1-15.
- 清水 博・餌取章男 (1986) 生命に情報を読む. 三田出版会：東京.
- 高木浩人 (1997) 組織コミットメント. *Japanese Psychological Review*, Vol.40, No.2: 221-238.

How did expert commit to soccer?

Shigeru Saito¹ Katsuro Kitamura² Takahiro Nagayama¹

Tohoku University Graduate School of Educational Informatics Education Division¹

Tohoku University Graduate School of Educational Informatics Research Division²

Abstract

The purpose of this investigation was to clarify the forming process of sport commitment, which exceptional youth football players showed. Sport commitment was defined here as a psychological state formed by investment of personal effort and results in the individual realization of the meaning in playing sports. Twenty players, their parents, and coaches were participated in this research. Semi-structured interviews, focused on the process of forming sport commitment during the period from the players' early childhoods to the high school ages, were conducted. The interview data was transcribed verbatim and then analyzed using Qualitative Data Analysis (Côté, 1993).

As a result, two categories and five sub-categories have emerged: 1.enjoyment of playing football (cause of playing football, self-efficacy, and flow), and 2.the construction of the most suitable environment for the players (continued practices for training themselves, and the sense of acceptance by significant others). In this investigation, "enjoyment of playing soccer" was not only amusement, but also a feeling of happiness and fulfillment when playing soccer. And "environment", in 2.the construction of the most suitable environment for the players, was as it is perceived rather than as it may exist in objective reality. In short, Greater enjoyment in playing football and the construction of the most suitable environment led to higher levels of the sport commitment. The interaction of these two factors gradually shaped the sport commitment.

Key word : commitment, Enjoyment, Self-efficacy, Qualitative data analysis