

ASEを通じた家族内の新たな気づきに関する研究

坂谷 充¹⁾ 黒澤 毅¹⁾

Study about New Awareness of Family Members through ASE for Family

Mitsuru SAKATANI Takeshi KUROSAWA

Abstract

The purpose of this study was to clarify the effects of ASE on the family from the perspective of "a new awareness of family". The subject of study was a family which had experienced the ASE at Biwako Seikei Sports College on August 18, 2013. The family consisted of five members: a father, a mother, two sons and a daughter. Upon completion of the ASE activities, participants completed a New Awareness reflection sheet. In addition, recordings of their experience were transcribed and analyzed by the researcher. Results from the study indicated that during the ASE the children were able to gain a new awareness of their parents and the parents discovered new capabilities relating to overall growth of their children. The ASE became an opportunity to build a stronger relationship among family members.

Key words : ASE, Family, New Awareness of Family Members

キーワード : ASE, 家族, 家族内の新たな気づき

1) 生涯スポーツ学科

1. はじめに

ASE (Action Socialization Experience : 社会性を育成する実際体験) とは、個人では解決できない精神的・身体的課題に対してグループのメンバーが諸能力を出し合い、協力しながらその課題を解決する活動で、社会性を養うとともに決断力や挑戦意欲などの強化等に効果がある¹⁾。体験学習という手法を用いたこの活動は、課題を解決していく過程でコミュニケーションが活発になり、信頼感や協力関係が生まれる。またASEは冒険教育の要素を取り入れた活動である。冒険教育とは冒険が持つ要素を教育場面に取り込み、一定の目的を持って行われる教育のこと²⁾である。その効果は①心理的効果、②社会的効果、③教育的効果、④身体的効果の4つに大別され³⁾、ASEにおいても同様の効果が期待できる。

近年、我が国ではサッカーやバレーボールなどのプロスポーツチームにおいてASEをチームビルディングの一環として用いたり、学校教育現場では新生生に対して実施している。また企業においても新入社員研修や幹部研修などで実施され、その効果を挙げている。企業を対象とした調査として、小山⁴⁾はプロジェクト・アドベンチャー(以下PA)体験がリーダーシップ獲得に及ぼす影響を調査した。PAとは冒険を活動の柱にして個人の成長とグループ内の人間関係づくりを支援し、全人的な人間教育を目指すアメリカ発祥の教育手法である。体験学習理論に基づいたこの活動は、その目的、内容ともにASEと重複する部分が多い。

小山⁴⁾は、企業におけるリーダーシップとは「組織運営」「目標達成」「人間関係」「謙虚・誠実」「柔軟性」「健康・体力」の6つの因子から構成されており、PAを体験することですべての因子の得点が向上し、リーダーシップ意識が向上したと述べている。また井村ら⁵⁾はサッカーS級コーチ養成プログラム

におけるASEの効果について、①身体的改善に有効であること、②班の雰囲気が有意に改善されたこと、③ウォールやビームなどの身体的負荷の高い活動が楽しみながら効果的に仲間づくりが行える活動として評価されており、自己の新しい面(体力、コミュニケーション能力、リーダーシップ、創造的思考)を発見する機会を得ていたことを明らかにした。さらに加藤⁶⁾は学校教育現場におけるASEの効果として、ASE体験が児童の他者からの受容感に及ぼす影響を検討している。

ところで、ASEがスポーツチームや企業の新入社員研修、学校教育現場などにより効果を及ぼすことは前述した通りだが、家族に対してはどうだろうか。辞書によると家族とは「夫婦とその血縁関係者を中心に構成され、共同生活の単位となる集団」のことである。少子高齢化が進む現代の日本において、家族に関する問題は多岐にわたり複雑化している。例えば家族関係の希薄化である。核家族化による様々な年代の人との関わり、コミュニケーションの機会減少がみられる。そして携帯ゲームやスマートフォンの普及がそれに拍車をかけている。親は共働きで毎日遅い時間まで働き、子どもは塾や習い事で忙しい日々を過ごす。このような現代の日本の家族にとって、ASEはよりよい家族関係の構築に役立つのではないだろうか。

そこで本研究はASEを通した家族内の新たな気づきについて、気づきの内容や要因、新たな気づきを得るプロセスを質的研究からのアプローチによって明らかにすることを目的とする。よりよい家族関係を築くためのASEの可能性を探る。

2. 研究方法

2.1 調査対象

本研究では2013年8月18日にASE施設を擁する大学においてASEを体験した家族を研究対象とした。家族構成は父(40代)、母(40代)、長男(10代)、長女(10代)、次男(10

代)の5人家族である。

2.2 活動内容

活動は午後の半日(4時間程度)で実施し、筆者が指導者となり家族の状況を判断しながら活動を選択した。内容はスタンドアップ→ラインナップ(3パターン)→指の架け橋→ウォール(high)→休憩→ヒューマンノット→ブラインドスクエア(3パターン)→バックフライング→振り返りであった。なお、スタンドアップについてはウォーミングアップとして実施したため、分析からは除外した。実施にあたっては、野外スポーツを専攻する大学4年生2名(女:以下スタッフ①,男:以下スタッフ②)に協力を依頼した。スタッフ①は家族と一緒にすべての活動に取り組んだ。スタッフ②は調査協力者として参加してもらったが、人数調整が必要な活動(スタンドアップ,ヒューマンノットの2回目)のみ家族と一緒に活動した。以下に活動内容の概略を示す。なお活動によっては、子どもたちがより活躍できる場面を作るため、父には目隠しをして視覚に制限,母には発言を禁止してコミュニケーションに制限を加えた。

・ラインナップ

1mほどの高さに水平に設置された長さ3m程度の丸太の上ののり,落ちないように指示された順番に並び替える活動である。本研究ではアイスブレイクを目的として実施した。本活動において並ぶ順番は①身長,②誕生日,③名前(父:視覚制限,母:発言禁止)の3パターンを行った。

・指の架け橋

全員で円になり両隣の人と人差し指だけで小さな枝を支え,枝を落とさないように全員でゴールまで移動する活動である。集中力を必要とし,コミュニケーションの要素が強い活動である。

・ウォール(high)

高さ4mの垂直の壁を全員が上まで登る。身体的負荷が高く課題解決の要素が強い。ま

た協力や挑戦の要素も含む。この活動では母に対して発言禁止の制限を加えた。

・ヒューマンノット

手を結んだままの状態で絡み合っている手を,一重の輪にほどこく活動である。コミュニケーションの要素が強い。

・ブラインドスクエア

全員が目隠しをして視覚に制限を加えた状態で,円になったロープを使って指定された形を作る。この活動は静的でコミュニケーションの要素が強い。本活動では①正三角形,②正方形,③正六角形の3パターンを行った。

・バックフライング

1人が高さ1mほどの台上に直立し,後ろ向きに倒れる。他のメンバーは後ろ向きに倒れてくる人を全員で受け止める。信頼関係が必要な活動である。

2.3 調査内容

家族の承諾を得て,ボイスレコーダーを用いて家族の活動中の会話を録音した。さらに活動の最後にフィードバックシートの記入を依頼した。フィードバックシートには「()への新たな気づき」として()に家族の名前を書き,記入した相手への新たな気づきの内容を記入してもらった。各々に家族全員に対する新たな気づきを記入してもらった。

2.4 分析方法

活動中の会話の分析は内容分析法⁹⁾を参考に,以下の手順で行った。まずボイスレコーダーに録音した会話を逐語化し,テキストデータにした。逐語に際しては,内容に一貫性のある発言のまとまりを1発言とした。しかし発言と発言の間の時間が長い場合,他の誰かに会話を遮られた場合などは別の発言とした。また感情表現などの発言も1発言とした。発話データは文脈から切り離し切片化し,その意味内容から類似点のある発言をまとめカテゴリーを生成した。次にカテゴリー

同士を比較・検討し、精緻化を行いカテゴリーグループを作成した。分析についてはカテゴリーグループを中心に、各活動課題の解決状況との関連から家族の発言内容の変化を検討した。

フィードバックシートおよび振り返り活動については、活動を通して得られた家族内の再認識と新たな気づき、およびその要因として分析した。

そして最終的に、各活動における発言内容の分析とフィードバックシートおよび振り返り活動の分析から得られた結果を統合し、ASEを通じた家族内の新たな気づきについて、変化の要因とプロセスを検討した。

分析については分析手順を明確にした上で、筆者と共同研究者の2名による分析によって、また考察に際しては各活動における発言内容からの帰納的考察、フィードバックシートおよび振り返り活動からの演繹的考察という両側面からの考察によって信頼性・妥当性の確保に努めた。また分析・考察の過程において、活動時の様子など、筆者がフィールドノートとして家族の状況を記録したものを補足的に用いた。

3. 結果と考察

結果と考察中において「 」は家族の発言、【 】はカテゴリー、《 》はカテゴリーグループ、『 』はフィードバックシートに記

入された内容を示す。まず、家族の基本情報および特性を以下に示す。

父 (40代)：元スポーツ選手。

妻 (40代)：明瞭快活で家族のムードメーカーである。

長男 (10代)：大学生で現在は趣味程度にスポーツをしている。

長女 (10代)：高校生でスポーツ系クラブに所属している。

次男 (10代)：中学生でスポーツ系クラブに所属している。

3.1 発言数からみる活動の様子

各活動における発言数を表1に示す。発言数全体を概観すると、ヒューマンノットは目立って発言数が少なかった。これは簡単に課題を解決することができたことが影響している。次に発言数が少なかった活動はラインナップ③である。この活動では母に発言禁止の制限を加えたことが、家族全体としての発言数が減った要因だろう。最も発言数が多かった活動はウォールである。ウォールでは母に発言禁止の制限を加えたにも関わらず、合計の発言数が最も多くなっている。これはウォールの難易度の高さが発言数に影響したと考えられる。発言数が増え、家族内のコミュニケーションが増進され、家族内の新たな気づきの発見につながった。

個人の発言数では、父はウォールのみ、家

表1. 各活動の発言数

	ラインナップ①	ラインナップ②	ラインナップ③	指の架け橋	ウォール	休憩
父	9	5	14 (視覚制限)	23	53	
母	15	15	0 (発言禁止)	43	0 (発言禁止)	
長男	9	7	9	13	33	
長女	11	7	16	16	43	
次男	1	3	6	7	31	
計	45	37	45	102	160	

	ヒューマンノット	ブラインドスクエア①	ブラインドスクエア②	ブラインドスクエア③	バックフライング
父	0	11	9	3	8
母	3	19	10	12	26
長男	3	13	14	13	9
長女	0	3	11	4	11
次男	2	3	7	2	5
計	8	49	51	34	59

表2. 各活動において生成されたカテゴリー、カテゴリーグループとその発言数

カテゴリーグループ	コミュニケーションを抑制する発言		課題解決に向けた発言			家族に向けた発言			感情表現的発言	その他の発言
	自己中心的発言	否定的・批判的発言	課題解決的・提案的発言	状況判断的・指示的発言	説明的発言	行動を促す発言	肯定的・応援的発言	気遣いの発言	感情表現的発言	その他の発言
ラインナップ①	2	9	16	14	2	0	1	0	1	0
ラインナップ②	0	2	7	19	4	0	3	0	1	1
ラインナップ③	0	1	22	14	2	0	1	2	2	1
指の架け橋①	2	2	15	34	2	1	3	0	5	4
指の架け橋②	0	3	9	13	3	0	4	1	0	1
ウォール	0	0	75	40	0	2	15	6	22	0
ブラインドスクエア①	0	0	25	11	8	4	1	0	0	0
ブラインドスクエア②	0	4	20	19	4	1	2	0	0	1
ブラインドスクエア③	0	4	20	4	4	1	0	0	1	0
バックフライング	1	3	11	12	1	1	3	1	10	16

族の中で最も発言数が多くなっている。これは課題の難易度が高いことによって父がリーダーシップを発揮したことを意味する。一方、母は発言禁止の制限を加えた課題およびブラインドスクエア②および③以外の活動において、最も発言数が多く、この家族における母の影響力の強さが推察できる。長男は活動が進むにつれて発言数が増加し、特にブラインドスクエア②および③では家族の中で最も発言数が多くなる。長女に特徴的なのはラインナップ③およびウォールである。母に発言禁止の制限を加えたラインナップ③では発言数が最も多く、ウォールでも発言数が多くなった。長女の家族の役に立ちたいという気持ちの表れと読み取れる。次男は全体を通して発言数が少なかった。長男が大学生、長女が高校生という家族の中では当然の結果なのかもしれない。

発言数において特徴的なのは、活動前半は特に母親の発言数が多いが、活動が進むにつれて子どもの発言数が増加したことである。これはASEが子どもが活躍する機会を提供し、特に親が子供の新たな一面に気づくことに貢献していたということだろう。

3.2 各活動における課題解決までの状況と発言内容からみる家族の変化

各活動の発言について、生成されたカテゴリー、カテゴリーグループとその発言数を表2に示す。

3.2.1 ラインナップ①

ラインナップでは3つのパターンで課題に取り組んだ。パターン①は身長順への並び替えであった。スタートしてすぐ母が丸太から落下（失敗）してしまう。落下したことを受け、母の発言や行動に対して、長男「なんで（他の人と）一緒にやろうとするの？どう考えても移動できないじゃん」、「わかったわかった、やって」（冷たい言い方）、次男「いけるいける」（冷たい言い方）など、【否定的・批判的発言】が目立った。またその直後にも母が2度目の落下（失敗）をしてしまう。長女からは「せっかち、慌てすぎなんだよ」と、母の行動に対する【否定的・批判的発言】があった。その後、課題を達成することはできたが、長男「わかってる！」、父「まだまだまだ！」、長男「押さないで！」、次男「引っぱんないの！」、母「長男、声ぐらいかけてよ」などの、厳しい口調での【状況判断的・指示的発言】が目立った。ラインナップ①では≪コミュニケーションを抑制する発言≫が多く、家族にまとまりがない状態であった。

3.2.2 ラインナップ②

パターン②は誕生日順への並び替えであった。パターン②では、丸太にお尻をつけないというルールを追加した。パターン②ではしっかり考えてコミュニケーションをとってから行動が始まった。母の「触る時は触るって言って」、「行くとかちゃんと言って」、長女の

「寝るしかない。足をそうそう」, 「はい, スタッフ①またいで」, 「お腹のつければいい, こえちゃったほうがいい」という【状況判断的・指示的発言】や【肯定的・応援的発言】が増加した。また解決した後の長女の笑い声や, 母の「いいアイデアだった」と長男を認める発言などが, 集団としての雰囲気に変化を与えた。パターン②ではコミュニケーションが増加し, その内容も【状況判断的・指示的発言】や【肯定的・応援的発言】に変化した。そして課題解決後の長女の笑い声や母の「いいアイデアだった」という【家族に向けた発言】のように, 集団としての雰囲気に変化がみえた。

3.2.3 ラインナップ③

パターン③は名前順への並び替えであった。この活動では, より子どもが活躍できる状況を設定するため, 父に目隠しをして視覚に制限, 母の発言を禁止しコミュニケーションに制限を加えた。家族関係の深まりをねらいとした活動課題の中で, 長男「父ストップ, 母が立つわ」, 「俺持っとくから大丈夫」, 長女「いけない, ちょっと1回落ち着こう」, 次男「支えてあげて」など【肯定的・応援的発言】や【状況判断的・指示的発言】に加え, 子どもたちの【課題解決的・提案的発言】が顕著に増加し, 課題を解決することができた。パターン③では父への視覚制限, 母へのコミュニケーション制限によって, 子ども【課題解決的・提案的発言】が増加した。

3.2.4 指の架け橋

次の活動であるウォールに向けて家族全員で1つの事に集中してほしいと考え, この活動を選択した。約10m先にある目標物を1周まわってくるという活動課題を設定した。課題はその特性から【状況判断的・指示的発言】を中心に進んでいく。そして母が「ちょっと待って, ここ集中していこう」と言った, 次の瞬間に枝が落ちてしまった。2度目の挑戦

は集中して活動に取り組んだ結果, 家族全員の発言が少なくなった。母「ここ!」, 長女「ここ集中」, 父「集中, こっからだよ」など, 活動に対する取り組みの姿勢が【肯定的・応援的発言】に表れていた。失敗前は活動に集中できていなかったが, 失敗を機に活動に集中することができ, 失敗前と比較すると短い時間で課題を達成することができた。

3.2.5 ウォール

ウォールではラインナップ同様, 子どもが活躍する場面を作るため, 母に対して発言禁止の制限を加えた。次男は最初「え, むりでしょ」, 「自信ない」など【感情表現的発言】をしていたが, やがて「やってみようよ, どんどん」という【行動を促す発言】に変化した。長男, 長女, 次男の3人を中心に解決の方法についてアイデアを出し合うが, 1人目を壁の上にあげるために苦勞する。ここでも次男の「やる!」という【行動を促す発言】、「大丈夫?」という【気遣いの発言】、「だから, こうやって, こうやって...」と実際に行動を踏まえてアイデアを家族みんなに伝えようとする【課題解決的・提案的発言】などが目立った。また長女の「いーよー」, 「頑張ってる」, 「ゆっくりね」などの【気遣いの発言】も増加した。父のアイデアで次男が最初に壁に登ることができた。次男の次はスタッフ①に登った。そして3番目に母に登ることになったが, 恐怖心からなかなか挑戦することができない。次男は「いけって! (じゃないとクリア)できないよ。(できないんだったら)やめる? (挑戦できないんだったら)やめて!じゃあね」と, 母に向かって頑張る挑戦してほしいと思いながらも厳しい【肯定的・応援的発言】をした。しかし長女が「大丈夫, いける。ほら長男もここ痛いんだから, 大丈夫, 私が支える」と【肯定的・応援的発言】をすると, 次男も「大丈夫」と【肯定的・応援的発言】をし, 母は恐怖心に勝ち壁に登ることができた。次に父も壁に登るこ

とができた。長女も恐怖心が強かったが、壁に登ることができた。最後は長男の何度目かの挑戦で課題達成となった。ウォールでは困難な課題および、母への発言禁止の制限から、子どもたちの【課題解決的・提案的発言】や【肯定的・応援的発言】が増加した。また母が恐怖心と闘いながら子どもたちの助けをかりて壁を登っていくという姿は、家族の新たな気づきの発見につながったのではないだろうか。また父の「どうせ（みんな）上がるんだから、チームなんだから」という家族に対する【肯定的・応援的発言】や、最後に登る長男が何度か失敗したときに、「行ける自信ある？ないんだったら次の事考える」といった的確な【課題解決的・提案的発言】は、家族が父の存在の大きさを再確認することにつながったのではないだろうか。

3.2.6 休憩

父「子どもたちは）まだ俺らに頼ってる部分があるからだめだな。もっと最終的な...」、母「でも今は、もちろん主ではないかもしれないけど、やってくれてると思うよ」、父「もっと、もっと全部考えてよ。いい？次は父さんも喋らない」、次男「賛成」、母「アイデアは言わなくても頑張れとかは言いたい」、父「頑張れはいいよ」という会話があった。

3.2.7 ヒューマンノット

ヒューマンノットの1回目はとても簡単に課題達成することができた。そこで2回目はスタッフ②を入れ人数を増やし難易度をあげたが、2回目も簡単にクリアする。次男の「うちには長男がいるんだよ」、母の「長男の言うとおりに動けばいいんだね」という【肯定的・応援的発言】のように、知的活動では長男が家族から信頼を得ていた。

3.2.8 ブラインドスクエア①

ブラインドスクエアについても3つのパター

ンで課題に取り組んだ。パターン①は正三角形であった。母は「これは私は何も喋らない。私が喋ったらややこしくなる」と、課題解決を家族に委ねる発言をするが、活動が始まると母を中心に活動が進んでいく。長男は「そんなんでうまくいくかな」という発言をするが、母の「やってみよう」という言葉でどんどん活動が進み、結果的にはきれいな正三角形が完成した。

3.2.9 ブラインドスクエア②

パターン②は正方形であった。パターン②では、長男の【課題解決的・提案的発言】に従い、長女と次男が【状況判断的・指示発言】や【説明的発言】をする形で活動が進んでいった。途中で解決方法について全員が各々の考えを述べ、意見が集約されない場面がみられたが、課題は無事に成功した。

3.2.10 ブラインドスクエア③

パターン③は正六角形であった。パターン③も長男を中心に活動が進行するが、長男のアイデアを理解したうえで次男が率先して動いたり、「辺は一緒なんだからもう一回集まって同じ数だけ下がったらよくない？」など、次男の【課題解決的・提案的発言】が多くみられた。ブラインドスクエア②、③では今までの活動の中で最も子どもたちが活躍した。パターン②では、全員がそれぞれの考えを述べて意見が集約されない場面があったが、子どもたちが親に依存せずに課題解決に向けて主体的に考えた結果、発言が増えたと捉えることができる。

3.2.11 バックフライング

最後に活動のまとめとしてバックフライングを実施した。挑戦に際し、倒れる前に今後の抱負または目標を宣言してもらった。

長男と長女の「最初、次男いってよ」という言葉に、次男は「僕いくよ」と最初に挑戦にした。次男の抱負は「今年は試験の年なの

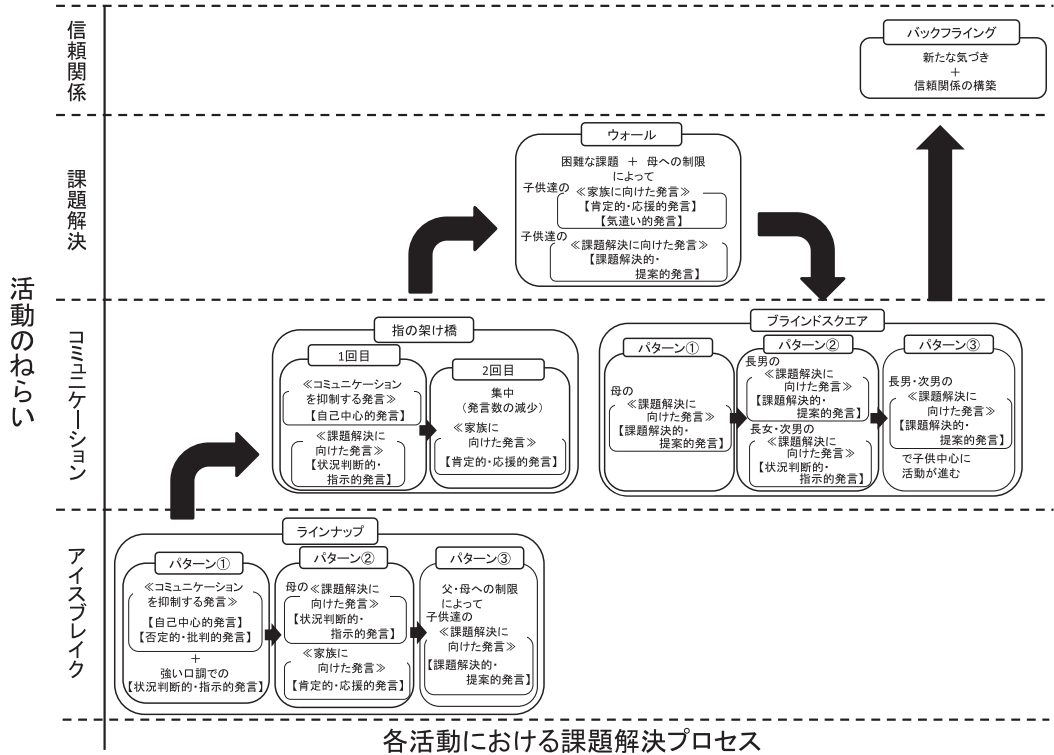


図1. 各活動における課題解決までの状況と発言内容から見る家族内の変化のプロセス

で頑張りたいです」であった。長女は恐怖心から体が少し曲ってしまったが、2番目に挑戦することができた。長女の抱負は「将来の夢は体育の教師になることです。そのために頑張ります」であった。次は母が挑戦した。母は恐怖心からなかなか倒れることができなかったが、何度目かの挑戦で倒れることができた。抱負は「家族みんなが元気・笑顔でいてくれればいいです」であった。次に長男が「いろいろと頑張る」と抱負を述べ挑戦した。その後はスタッフ①，スタッフ②，筆者と挑戦し、最後に父の順番になった。父はとても大きな声で「家族を必ず幸せにする！」と家族を大切にしたいを述べた。バックフライングは信頼関係を必要とする活動であるが、家族全員が挑戦できたということは、この家族は信頼関係がしっかりと構築されているということであろう。

3.2.12 各活動における課題解決までの状況と

発言内容からみる家族内の変化のまとめ

図1に各活動における課題解決までの状況と発言内容からみる家族内の変化のプロセスを示す。家族はアイスブレイクをねらいとした活動を通してコミュニケーションが増加し、発言内容は「コミュニケーションを抑制する発言」や強い口調での【状況判断的・指示的発言】から、親の「課題解決に向けた発言」へ変化し、そして親への制限によって子供達の「課題解決に向けた発言」に変化していった。次にコミュニケーションをねらいとした活動で、その活動特性および失敗経験から活動に集中し、家族がまとまりをみせた。課題解決をねらいとした活動では困難な課題と家族への制限によって子供達の「家族に向けた発言」，「課題解決に向けた発言」が増加した。これまでの変化を受けて実施したコミュニケーションをねらいとした活動では、母の「課題解決に向けた発言」から長男の

表3. 家族内のこれまでの認識, 新たな気づきとその内容

気づきの相手	再認識	フィードバックシート・振り返りの内容	新たな気づき	フィードバックシート・振り返りの内容
父	存在感	やはり一番頼りになる	家族への思い	家族のことを言ってくれたのでびっくりした。
		やっぱりいなきやいけない存在		自分が一番だったのが家族になってきた
	リーダーシップ	やはりとても活躍を見せてくれた	勇気を与える存在感	存在に大きな勇気をもらえました
		今まで力仕事や大きな役割を果たしてもらっていた やはり1番引っぱってくれた やはりうちの黒柱		
母	家族の支え	みんなを励ましたり	家族への信頼	みんなを信頼していた
	リーダーシップ	アイデアがたくさん出てさすがだなと感じた	努力する姿	子どもたちに任せてどんな考えを出せるか待てるようになった バックフライングは自分の殻を破ることができていた。
		やはりみんなをまとめる能力を一番持っていた。	冷静さ	誰よりも1番案を出し1番頑張っていた。 心を冷静に、行動に移すことができるところがすごいと思った。
長男	賢さ	かしこい。頭の回転が速い	信頼感	信頼が益してきたよ。
		頭脳は素晴らしい		大人に近づいているね
		頭脳プレーはさすが		少し今までより父さんに近くなった。
		頭がとても良い。わかっていたけど	体力	体力的にも頼りになるようになった。 今まで力がなさそうだなと思っていたところがあったけど、 今日で変わりました。 壁を登るやつでは肩を痛めながらもみんなを持ち上げ、自分も持ち上げられて本当にすごい
	リーダーシップ		リーダーシップ	今回めずらしく1番活躍していた
長女	身体能力の高さ	運動神経はずい	家族の支え	高いところが苦手だけど、みんなのために怖さはねとばすことができていた 「大丈夫だよ、できるよ」と声をかけてくれると本当に安心した とてもみんなを支えてくれていた
			リーダーシップ	思っていた以上に意思を出せるようになった 家では少し控えめな長女だが、まとめたり、指示したり、ありがたかった。 積極的に最初に案を出してその場の会議を活発にさせていた。
次男	リーダーシップ	いろんな意見、アイデアをどんどん出そうとするところ、リーダーの資質を十分に持っていると思う	向上心	いつも前向きにトライできるところは人にはないところだと思う。 今日の次男は頼もしかった
		クラスや学校では友達をまとめている次男	信頼感	思っていたよりも頼りになる存在になっていた 大人に成長していた
			体力	力の役割も今まで以上に果たしていた 大きくなった、男だと思った
			賢さ	冷静に指示、行動に移すことができて本当にすごいと思った。

《課題解決に向けた発言》,そして子供を中心とした課題解決というように、家族内の新たな役割が生まれた。最後に信頼関係をねらいとした活動で、家族内の変化や新たな気づきを互いに確認し、家族内の信頼関係をさらに強固に構築することができた。

ASEを通した発言内容からみる家族内の変化をまとめると、活動の特性やねらい、活動の難易度が要因となり《コミュニケーションを抑制する発言》から《課題解決に向けた発言》,《家族に向けた発言》へと、家族の発言の質的变化をもたらし、同時に活動の中心が親から子供へ変化し、家族内での役割や関わり方の変化につながったと言えるだろう。

3.3 フィードバックシートおよび振り返り活動からみる家族内の新たな気づきとその要因

活動終了後にフィードバックシートを記入してもらい、それをもとに振り返り活動を行

った。フィードバックシートおよび振り返り活動から得られた家族内のこれまでの認識, 新たな気づきとその内容を表3に示す。

本研究においてASEは、「知っていたことも多かったけれど、この人は(こんなことも)できるんだとか、たくさん気づけることがあった」という次男の発言のように、家族内の新たな気づきを得る機会となった。その要因としては、長女「みんなで力を合わせてやるのができて本当に良かったです」、長男「家族全員で力を合わせて協力して1つの目標に向かっていくのがとても面白くて、新鮮で楽しかったです」などの発言にみられるように、ASEが家族で1つの課題や目標に取り組む機会を提供したことだろう。新たな気づきについては、子供に対する気づきが多く、その内容は成長を確認するものが多数であった。

これらの結果から、ASEは家族で1つの課題や目標に取り組む機会を提供することによって、日常生活では見られない新たな姿が見

られるなど、家族内の新たな気づきを得る機会となっていた。

3.4 総合的考察

これまでの結果および考察から、ASEは家族で1つの課題や目標に取り組む機会を提供し、各活動のねらいおよび特性、課題の難易度が家族内の役割や関係性に変化を及ぼし、発言の質的变化を生むことで家族内の新たな気づきにつながる、ということが言えるのではないだろうか。

本研究では各活動のねらいや特性などに照らし合わせながら活動ごとに発言内容の変化を分析すると同時に、フィードバックシートおよび振り返り活動の内容を検討した。本研究の結果は、ASEの目的や効果を反映するものであり、その要因や変化のプロセスは、様々な対象に対してASEを指導する際に有益な知見となるであろう。

4. 結論

本研究はASEを通じた家族内の新たな気づきについて、気づきの内容や要因、新たな気づきを得るプロセスを質的研究からのアプローチによって明らかにすることを目的とした。

研究の結果、家族でASEに取り組むことによって、各活動のねらいおよび特性、課題の難易度が家族の発言の質的变化に影響し、家族内の新たな気づき、特に子供に対する新たな気づきを多くを生んでいた。今後、本研究で得られた仮説をさらに発展継承させるために、スポーツチームなどを対象とした研究や家族構成員に焦点を当てた効果の検証など、さらなる仮説検証が必要であろう。

参考・引用文献

- 1) 井村仁・飯田稔・但馬幸三・関根章文 (1999) JFA・S級コーチ養成コースにおけるASE活用に関する基礎的研究. 野外教育研究, 2 (2): 37-42.
- 2) 星野敏男・金子和正編 (2014) 野外教育入門シリーズ第5巻. 冒険教育の理論と実践. 杏林書院: 東京.
- 3) Alan W. Ewert (1989) Outdoor adventure pursuits: Foundations, models, and theories. Horizons.
- 4) 小山諒 (2009) キャリア支援としてのPA体験を通じた参加者のリーダーシップ獲得プロセスに関する研究. 筑波大学体育研究科研究論文集, 31: 345-348.
- 5) 加藤耕己 (2006) A.S.E.体験が児童の他者からの受容感に及ぼす影響. 筑波大学体育研究科研究論文集, 28: 253-256.
- 6) 有馬明恵 (2007) 内容分析の方法. ナカニシヤ出版: 京都.
- 7) 佐藤郁哉 (2008) 質的データ分析法. 新曜社: 東京.