

バレーボール、企業関係者等の様々な領域からの会員が400名強までになりました。また、1999年度には50回記念大会を迎えた日本体育学会から指名を受け、その大会期間中に体育・スポーツ関連学会連合大会として共催シンポジウムを開催する等、学術的団体としての認知度も向上してまいりました。

また、学会組織の近代化にも取り組み、黎明期においては正・副会長、幹事長のみが幹事の選挙による選出でしたが、2004任期年度からは会員による直接選挙等によって選出された理事が中心となって理事会を組織して学会の運営に取り組んでおります。さらに、これまでは編集(柏森委員長)、企画(明石委員長)、総務(後藤委員長)の3委員会制度でしたが、これに渉外委員会(亀ヶ谷委員長)を加えた4委員会制度に移行し、多方面に渡って様々な関係を構築することによって経済的にも健全な学会運営を目指しております。

このように整理してみますと、ゼロからのスタートを切ったバレーボール学会でしたが、この10年で各役員、学会会員のご尽力の結果、学会としての基礎作りの期間は終了し、いよいよ拡充期に入る段階といえると考えております。現在でも米国バレーボール協会と機関誌の交換による情報のやり取りを行っておりますが、今後もこのような国際交流や学会の輪の国際化の試みを積極的に推進していくことも必要でしょう。朽堀会長はニュースレター第1号(1996年10月)で次のように記しております。

「国内での高まりとまとまりが出来たなら、アジアの研究者達にも声をかけていきます。北京でも西安でも台湾でも私共の研究会に関心を示してくれる人達に会いました。いずれは世界のバレーボール愛好者達にも仲間に入っていただきたいと感じています。」

その他、学会大会への発表参加や機関誌への投稿、会費の納入等に関しましても、今後とも会員の皆様方の積極的なご協力を頂かなければならない部分です。加えて、ご意見等も気軽にお寄せ頂き、是非“我々の学会”“自分たちの学会”という意識でさらに学会を育てて頂ければと思います。

最後になりましたが、バレーボール学会設立10周年を記念して、現在、機関誌記念号の発刊、記念書籍の出版、記念大会の開催の3事業を計画し鋭意準備を進めております。特に2005年3月26・27日の記念大会(会場:東京女子体育大学)には、是非多くの会員の方にご参加の上、盛大に10周年を祝っていただきたいと心からお願いする次第です。

## 2004年度バレーボール学会第1回研究集会報告

### 1. はじめに

2004年度第1回研究集会が、「バレーボールのチームづくり」をテーマに、Vリーグ5連覇を成し遂げたサントリー・サンバーズのゼネラルマネージャー(GM):鳥羽賢二氏と、テクニカルディレクター:佐々木太一氏を講師に迎えて、専修大学神田キャンパスにて開催されました。

サントリー・サンバーズが、なぜ強いのかという理由の一端がチームマネジメントにあり、企業チームが今後向かうべき方向性が示されると同時に、中学生から一般のチームにも学ぶべき知見が多数報告されました。また、オンコートレクチャーでは、センタープレーヤーに必要な攻撃面、ブロックの様々な工夫がレクチャーされました。

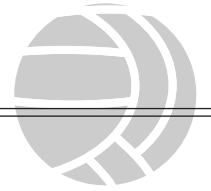
(文責:愛知産業大学 後藤浩史)

### 2. 飽くなき覇権への挑戦

#### ＝サンバーズ5連覇の軌跡と今後の展開＝

鳥羽 賢二氏

#### ①常に進化する組織への改革



チームというのは個人という人の集まりですから、当然生きています。生きているのだから、どんどん変化していくというのは自然の流れです。組織の進化というのは、古い体質からの脱却です。古い体質や悪しき伝統を「破壊」し、新しいシステムを「創造」することで、組織は活性化します。

サントリーでは、日本リーグ時代から何回かの優勝、そして監督の交代がありました。99年に2連覇して私が監督になりました。その後5連覇して、新たな体制を迎えたところです。

トップが変われば、選手にも刺激を与えます。古い体質のまましていると、どうしてもその古い体質を守ろうという状況が見え隠れし、なかなかそこから脱却できないものです。サントリーは連覇中であっても、あえて上部の組織を変えることで、より新しいものを目指しているわけです。

#### 「縦列型組織から並列型組織づくり」

日本社会全体が縦組織を重視するという面がありますが、サンバズは並列型の組織を目指しました。自分がそのポジションで何をやっていくのかということを考えさせながら責任を与えていくことで、責任の所在を明確化して、それぞれの立場に応じて自律して行動を起こすようにさせていきます。

監督が統括しながら、「リクルート」の担当者、「メディカル」「フィットネス」を担当するトレーナー、またベテラン選手には「テクニカルコーチ」を担当させ、それぞれをリーダーにするというシステムをとっています。私自身GMという立場にいますが、「リクルート」「ホームゲーム」「社内広報」などの役割においては、それぞれ他のリーダーと同じ立場で動くことになります。佐々木選手（テクニカルディレクター）も私も同じような立場でサンバズを作っていくというのが、昔の組織と違うところです。

以前の縦列型（ピラミッド）組織では、監督（トップ）が「whatを考える」（何をすべきかを指示する）。コーチが「whatをhowに分解する」（どんな練習をすればよいのかを考え、選手に与える）。選手が「doを担当する」（与えられた練習をこなす）。この形がサントリーで20数年間に渡ってとられてきた組織です。

しかし並列型組織は、それぞれのリーダーがいて、監督が「what-how-do-check」のサイクルを回していく組織です。3年前に私が監督になってから並列型の組織を目指してきました。このような組織のシステムの改革が5連覇に結びついたのではないかと考えています。

#### 「中長期的観点から抜本的改革」

5～10年後を見据えたヴィジョン・ミッションの設定をしなければなりません。人材もいないのに成績が悪かったからといってその場しのぎの付け焼き刃的改革では、おそらく結果は出ないと思います。監督自らをもターゲットにした成長を見込みながら、実施していかなければなりません。

私が3年前に監督を引き受けた際、3年を目処に監督を次に引き継ぐという計画の元、3年後、5年後のチームをどうしていこうというヴィジョンの元に進めてきました。その中で特に重視してきたのが「考動」であり、選手自らが考えさせ、成長させていくことでした。監督・コーチがチームを引っ張るのではなく、選手自らが成長すれば、組織は自ずと進化していきます。

指導者として何が必要なのか、自分の立場を誇示してしまいがちですが、やるのは選手です。その選手のパフォーマンスをどうやって発揮させるのかが重要です。中高生のチームだと、まだまだひっぱたいて強くしているようなチームが少なくないと思いますが、高校生でも自立心はありますので、そういうものを尊重しながら育ててあげることを考えなければなりません。

チームの競争力を強化するためには「組織の成長」が必要ですが、そのためにはGMの成長、監督・コーチ陣の成長、選手個々の成長、すべてが必要不可欠です。しっかりとコミュニケーションを取りながら一人ひとりの個性や考え方を活かし、自主性・自発性を最大限尊重して能力を引き出す、成長を促すことが重要です。

#### 「進化していく歴史のある組織がベスト」

伝統というと、伝統を守るという考え方がありますが、伝統は組織が進化していく過程でこそ守られていくと考えています。新しいことにチャレンジしていかないと、その伝統自体がなくなって

しまうことがよくあります。

## ②世界スタンダードのチームづくり（強化プロジェクトの最終目標）

連覇していくことで、日本一の次は何かということを考えるようになります。日本一になっているわけですから、次の目標として、アジア、世界を見据えたチーム作りをしていきたい。世界に挑戦していくチーム作りを目指しています。

### 「指導者・選手の意識改革が必要！」

今回も男子はオリンピックに出場できませんでした。単に全日本選手の問題というよりも、我々指導者全体の問題、もっといえばここに来ている高校生も含めて、日本のバレーボール界全体の問題といえるかもしれません。

まず、日本のバレーは遅れているという現状の認識が足りないと思います。また、ルール改正後のバレーは、競技こそ同じでも異なったスポーツになっていることがどれだけ理解されているのか？サイドアウト制のバレーボールとラリーポイント制のバレーボールは明らかに違います。

3年前、監督になった当時のサンバーズは、練習のやり方が20年前と何も変わりませんでした。練習環境も変わっていませんでした。それでも優勝してしまっていたわけです。日本一になったチームでさえそういう状況なのですから、他の指導者がどれだけ理解しているか疑問です。

ジルソンが新聞に取材されて掲載された記事がここにあります。「日本代表についてどう思いますか？」という質問に対して、ジルソンは「酒を飲んだり、たばこを吸ったりすることは即刻やめるべきだ。彼らは関係ないというが、それが勝利につながっていくのか、何も結果を出していない。たばこを吸っているのは、日本代表という立場にありながら自分のことしか考えていない。また、代表は子供たちの模範にならなければならない。イタリア・プロバレーなど、強いところでプレーをすると成長するだろう。」と答えていました。

アスリートとして絶対やってはいけないのが喫煙です。アスリートにとっては口に入ってくるもの、それがすべてです。そういうことを日本の選手は自覚しているのか、指導者はそういうことを自覚させているのかという問題を抱えていると思います。

ブラジルのベベット監督は「日本は選手のポテンシャルは十分にあり、ブラジルとさほど変わりはないが、70年代以降の発展がない。今のバレーボールは、トップチームではフィットネスが7~8割を占める。スキルは3割程度。日本は元々手先の器用さをプレーに生かしているが、モダンバレーではそれだけでは通用しないことを認識すべきだ。」と言われました。

かつてのサイドアウト制の時代は、3時間半くらいかかっていましたが、現在バレーボールのゲームは長くてもほしい2時間程度です。そのため、従来に比べて練習時間を短縮し、クオリティの高い効率的な練習方法を模索する必要があります。

4時間も5時間も練習させるということは、サンバーズではしません。2時間少々という時間の中で、ゲームに近い形で、さらに意識もゲームと同じにして練習しなければなりません。練習時間が短かければ、30歳すぎたベテランでも大丈夫です。勝敗分岐点では経験値が大きく左右しますので、ベテランの経験値は重要です。30歳すぎたら引退させるという雰囲気はサンバーズにはありません。30歳すぎても頑張れる環境作りというのも、指導者の仕事だと思っています。

### 「個人技のレスポンスビリティがあって、はじめてチームプレーができる」

日本人は農耕民族ですから、日本人のアイデンティティとして、みんなで田植えをして、みんなで刈り入れをしてというような和の精神を重視します。よい部分でもあ

選手が自ら考え、判断して、アクションを起こす。

選手自らが動くとき強力な組織ができる。

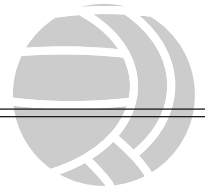


強いサンバーズ・魅力ある選手の集合体

- ・チームへの愛着を持ち、サンバーズの一員としてのプライドとトップアスリートとしてのプライドを持つ。

- ・高い目標を掲げる→やる気の持続・モチベーションアップ

- ・自発的に弱点克服に取り組む



るのですが、レセプションがセッターに入らないとなれば、それは個人技の問題で、それをなんとかスパイクで決めろといわれても無理があります。レセプションがセッターに入らない選手の個人技の問題をチェックして、はじめてチームプレーが成立するわけです。

また、現在のルールでは足でも頭でも身体のだこの部分を使っても許されるようになりました。礼儀正しい中高生のチームでは足でプレーすることは認めていないかもしれませんが、サンバーズでは足でセッターにボールを返してもOKです。

### 「世界のスタンダードとは？」

まず、環境として、世界スタンダードでは「プロ化」がされています。自分で身体を張ってやるというのがプロのアスリートですが、残念ながら今の日本の選手でそこまでやれる選手はいません。日本の選手のほとんどがプロではないというのも、その理由だと思えます。

世界のスタンダードとして、パワーバレー・フィットネス重視がいわれませんが、それでも最も重視されているのはレセプションの技術力です。さらに、サーブのプライオリティーであり、ブロック&ディグのシステムを確立することです。このような部分ができていなければ、差が出てくるのは当然です。

諸外国のトップリーグの外国人枠とチーム数を比較すると、イタリアの外国人枠4人、14チームに始まり、多くが外国人枠3人、10チーム程度です。日本は外国人枠1人、8チーム、明らかに国内リーグの環境から違います。この環境で育てた選手で世界に勝負しろといわれても、難しいというのが実感です。サンバーズとしては、それでも目標は世界であり、「世界標準」です。目標が世界であるからこそ常に挑戦し続けることができます。

### ③ “考動” の実践

「考動」ができない選手は、試合でもうまくプレーできません。では、そういうことを指導者としてどうやって育てていくのか。誰でも到達できるレベルを目標にしても簡単に実現できてしまいますから、高いモチベーションは保てません。より高いレベルに目標を設定すると厳しくなりますが、その分、高いモチベーションで取り組まなければならなくなります。

サンバーズも私が監督になってからより高いレベルに目標を設定しましたので、かなりハードになってきていると思います。

モチベーションの低い選手は、プロセスにこだわらず結果の満足度（成果に対するしかるべき評価）を求め、規則的な協力（指示されたこと）によって期待に応えようとしています。

モチベーションの高い選手は、フェアプロセスの実践を通して、信頼とコミットメントを重視し、自発的な協力（義務以上のこと）をすることによって期待を超えようとするので、自己実現を図っています。

要するに、結果はもちろん、プロセスにもこだわる選手がモチベーションの高い選手です。内発的なモチベーションがなければ選手は成長しません。

#### 「“考動” 型組織形成のリーダー要件」

- ・チームの再構築を常時実施する。  
(チームがこれでいいのか、常に考える)
- ・独自性と一貫したポリシーを持ち、行動を自己管理できる。
- ・出来ないことを出来ることに変えることが出来る。  
選手の技術・チームの成果・チームを取り巻く環境など
- ・抽象的メッセージを自分の言葉で伝達し、ゴールを選手にイメージさせる  
「豪撃」「闘守」・「フルエクステンション」「ブランドエクステンション」
- ・命令より質問をして、本人が考えることを多用する。
- ・新たな専門的スキルを常に更新している。
- ・選手個々が手応えを感じながら、動ける仕組みを作る。

### ④ スポーツ (バレー) が社会に及ぼす影響を創造する

テレビのデジタル化、ハイビジョン導入などで、スポーツコンテンツが増加することが予想され、バレーボールもメディアに受けがいい。その意味では、今はグッドチャンスの時期であるといえます。それに対応する組織になっているかどうか、そこが問題になります。

また、現行の形態にプラスして地域密着型チームにしていくことで、地域貢献を行っていきます。

## 社会貢献の実施

スポーツフェローシップ推進部の最重要テーマ

「次代を担う子供たちに「夢」と「感動」を伝えること」

サンバーズは、強くて、親しみやすく、そして夢のあるチームづくり

### ①強化育成

1. スポーツの高度化(文化性の向上)→プロ化→ビジネス化

### ②社会貢献

1. ホームゲームの実現
2. ジュニアチームの創設・一貫育成  
チームOBを指導者として起用し、新職場づくりとして、リクルートの機能も果たす。
3. バレーボールクリニックの継続実施  
Vリーグ開催県で、子供対象で実施
4. メディア露出度アップ活動  
社内広報部の協力を要請  
バレーボールの普及活動・競技人口増活動

「おらがチーム」の声援を受けながら、負けないシチュエーションを作ることです。サンバーズにとってのターゲット地域は箕面市・山梨県・熊本県ですが、大変な仕事です。行政にも動いてもらわなければなりませんし、教育委員会にも協力を求めなければなりません。

## サントリーキッズアカデミー

今年7月に、バレーボール・サッカー・ゴルフ・ラグビー・野球と、1,000人くらいの子供を集めて東京ドームで行う予定です。サントリーは物作りの会社ですが、人づくりをすることで社会貢献をしていきたい。

コートの中のことは監督・コーチがマネジメントしていますが、コートの外、例えば会社とかJVA、JOCなど、また実社会に対して新たな役割を担うマネジメントが必要です。私が今回GMに就任しましたが、チームの管理者・統括者というよりも、組織効率を向上させ、組

織目標を達成することを任されました。

コートの外の空間が今後ますます重要になります。サンバーズが5連覇しても、バレー界は何も変わっていません。共存のための協力関係、互譲の関係・コミュニケーションする空間を作り上げていかなければなりません。コートの中の選手や指導者だけではなく、バレーボールに関わるいろいろな人との関係を作り上げることで、選手や現場を守っていかなければなりません。

## 3. ミドルプレイヤーのためのオンコートレクチャー

佐々木 太一氏

### ①クイック攻撃

#### 1) クイックの目的

クイックスパイクはオープンスパイクと違って、パワーでブロックをはじき飛ばすというよりも、工夫でブロックをかわしていく部分が大切です。

速く入って相手のブロックが完成する前に打つとか、相手のブロックが完成していたら違うところを抜くなどの技術が重要で、手首の返しだけでコースを変えることも必要です。クイックの場合は、ほとんどのケースでブロックが1枚か1枚半くらいで、ブロックを抜ければ決まる確率は高くなります。

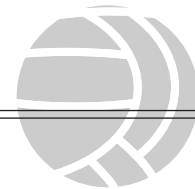
#### 2) クイックの種類と入り方

クイックの種類は、単純に考えた場合A・B・C・Dの4種類、レフト・センター・ライトからクイックに入ったとして、12種類あります。さらに、レフト側からAクイックに入るにしても「まっすぐ入る」「レフト側から回り込む」「センター側から回り込む」ことで、相手ブロックのつきかたが変わってきます。クイックを有効に打つためには、ブロックを自分の前に置かなければいい。ブロックがいなければ誰でも決まります。

#### 3) ブロックのマークをはずすための様々な工夫

高校生レベルだと、多くのミドルプレイヤーはまっすぐ入ってまっすぐ跳んでいます。Cに入ってもAに跳んでもいいし、Aに入っても少しずれて跳んでもいい。入り方と跳び方の工夫で100種類以上のクイックが生まれます。昔からあるA・B・C・Dにこだわるのではなく、AとBの間で跳んでもいいわけです。何十種類ものクイックを持っていれば、1試合のなかで、まったく同じクイックを





打つことはなく、たまたま止められても次の場面で違う工夫をすることで、止められる確率を低くできます。

ブロッカーの心理として、入ってきた方向に打つと考えます。その方向に打つと思わせることが大切で、助走の入る方向にそのまま跳ぶのではなく、入った方向と逆に跳ぶ。慣性の法則に逆らって跳ぶのは難しいことだけど、ブロックがそれにあわせるのはもっと難しい。

まっすぐ跳んだ状態でも、上半身をひねることで相手ブロッカーにフェイクをかけられます。ブロッカーは、最終的にはアタッカーの上半身の動きを見てコースを押さえます。空中で身体をひねってフェイクをかけると威力のあるクイックは難しくなるが、相手ブロッカーが正面にいて威力のあるクイックを打つよりも、相手ブロッカーが振られた状態で押し込むほうが、決定率があがる。

ミドルプレーヤーは、ふだんの練習の時から自分の身体の使い方や相手ブロッカーがどのように反応するかを観察してみてください。ブロックをつけないでスパイク練習するのはただのウォーミングアップです。実戦のためのスパイク練習を考えれば必ずブロックをつけて、どういう打ち方をすればブロックをはずせるか、利用できるかを常に考えて打たなければ意味がありません。

#### 4) オンコートでの実践練習

a. Aクイックを打つときに、Bクイック寄りの位置でジャンプして打つ。

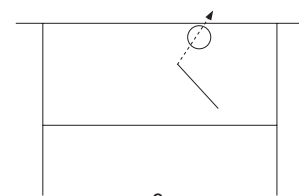
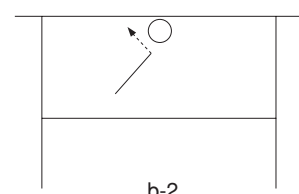
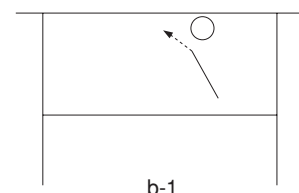
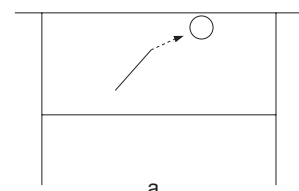
このとき、空中で移動する分、打つタイミングが遅れがちになるので、打つタイミングが遅れないように早めにジャンプし、普通のAクイックのタイミングで打てるようにする。

また、ブロッカーに対しては、跳んだ位置と打つ位置の幅が大きいほど効果的なので、しっかり打つことよりも幅を大きくすることを意識し、むしろ前のめりで打つくらいの感覚でボールをとらえます。

b-1. ライト側からAクイックに入って、ボール3つくらいBクイック側に流してもらって打つ。

b-2. センターからAクイックに入って、ボール3つくらいBクイック側に流してもらって打つ。

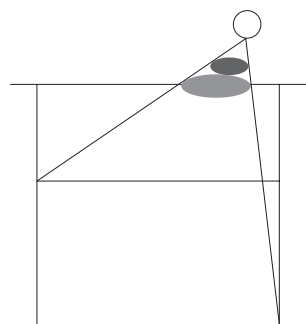
c. ライト側からAクイックに入って、セッターの頭の上にあげてもらって打つ。



### ② ブロック

#### 1) ブロックで意識すること

相手が打ってくるスパイクを先に攻撃する。そのためによくいわれることですが、手を前に出すことが大切です。スパイクは打たれる位置によってコートに入る角度が限られます。そのためネット上に手を上げるよりも、前に出すことで相手の打つコース(幅)を狭くすることができます。



ブロックの究極は「グリップ」です。ボールを捕まえてしまうこと。そのためにも手は前に出さなければなりません。弾いて止めるという意識では、なかなかブロックは止まりません。ブロッカーはボールを捕まえにいくということを常に頭においておかないといけません。

#### 2) 相手のマークの仕方

相手側の攻撃に、レフトがいて、クイッカーがいて、ライトのバックアタックがあるとして、センタープレーヤーが何を考えて相手をマークすればよいのかは、状況によって違います。また、誰を止めに行くのかと

いうことと、誰をマークからはずすのかというのは全然違うことを意味します。

例えば、リードブロックで守ろうとしたときに、センタープレーヤーが上記の3つを完全に止めにいくのは無理です。試合の序盤で、データもなければ、誰にあがるのかはわかりません。そういう状況の中では特に難しい。

そういうときは、例えば、ライトのバックアタックはいないものと考えて残りの2枚に集中する。そうすれば、たとえライトのバックアタックにあがっても1枚はサイドのブロッカーがいて、残りの2つの攻撃には2枚でブロックができる。試合の序盤でデータのない時には、誰をマークからはずすかという考え方で行います。

逆に試合の終盤では、この場面ではエースを使ってくだらうという場面であれば、そのエースをマークすることを重視します。試合の終盤で、相手エースを3枚ブロックで止めることができれば、その試合に勝つ確率は非常に高くなります。ゲームは心理戦です。相手のエースをゲームの終盤で止めることの意義はものすごく大きいわけですから、その意味でもマークの意識は強くなります。

### 3) ブロックの基準

サイドブロッカーが基準になります。特に自分のチームのブロックが間を抜かれたり、ストレート抜かれたり、抜かれるところがバラバラなときはサイドブロッカーの基準作りをしっかりとさせなければなりません。相手のアタッカーがボールをヒットする位置に対して、その正面に跳ぶのか、外側に跳ぶのか、内側に跳ぶのか、その基準を明確にします。もちろん、サイドブロッカーの基準のとりかたによってレシーブの位置も変わってきます。

### ③最後に

ブロックで、誰を止めにいくのかということと、誰をマークからはずすのかということも、感性が働かないと実践の場面で有効に機能しないので、練習の中でそういうトレーニングをしていかなければなりません。ブロックもクイックも、コートの中だけで練習するものではなく、相手との駆け引きによって生まれるということと、常に頭においておく必要があります。

## ● 質疑応答 ●

### ■鳥羽ゼネラルマネージャーへの質問

#### ①全日本チームについて？

遅々として改革が進んでいないのが実情である。このように、組織の進化がないということは、通常の会社ではありえない。今後は、各種変化を起こし、組織を進化させていくことが必要。

#### ②ジルソンの人物像について？

彼は真のアスリートである。プロフェッショナルな意識を常にもって生活していた。彼の概念は「生活＝スポーツパフォーマンス」で、酒やタバコは一切口にしていなかった。そのため、全日本選手のそれらを口にしている姿を見て、これではいけないと話していた。

#### ③越川選手について？

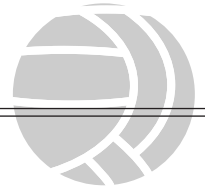
サーブに関しては日本選手の中でもトップクラスで、120～130km/hは出ている。しかし、身体的、心理的な部分はまだ年齢相応のところであるので、今後この要素を鍛えていくことが重要である。

#### ④参加した高校生へ

与えられたことを一生懸命に取り組むことは良いことである。しかし、それだけにとどまらず、さらにその中で自分なりに課題を深く追求していくと、自分の可能性が湧き出てくる。したがって、こういった作業や活動を自ら取り組んで行えることが重要である。

### ■佐々木テクニカルディレクターへの質問

#### ①トスを流し、自分も流れてジャンプしてクイックを打つということですが、ラリー中にそのように動いて打つのは難しいのではないのでしょうか？



導入としては、サーブレシーブのように固定された状態から始める。考え方としては、トスの種は10くらいで、入り方等にアレンジを加えることで、パターンを広げる。

②相手選手が流れてクイックを打つような状況でのブロックはどのように行うのか？

予測がない限りはついていくことは不可能に近い。予測や読みを使って対応して行く。したがって、攻撃(スパイク)側が優勢である。

③初心者が打ち分けてスパイクを打つためのスイングの指導と練習法について？

コンビネーションの練習などで、打てないコースやできない動きを見出し、それを課題として取り出して練習し、動作を身につけていくことが必要である。したがって、スパイク練習には常にブロックをつけて行うことが必要。そうすることで、できなかった動作(プレー)ができるようになり、有能感を持たせることができる。

④リードブロックについて？

基本的には高身長者が使う技術のため、自分のような身長センターは動き方が重要になる。例えば、クイックへはコミットで跳んで、その後トス方向へ追いかけていくなどが必要となる。

## つくばアカデミックフォーラム報告

### ～ つくば市・筑波大学が贈る「交流と教養」のひとつき ～

#### 「夢と魅力の溢れるまちづくりを Sports, Art, Lifeの融合から？」

松田裕雄 都澤凡夫 中西康己(筑波大学)

今夏、2004年7月11日に行われました「2004東西インカレバレーボール男子王座決定戦inつくば」における「歓待・趣向」企画イベントのひとつとして、バレーボール学会の後援のもとに開催しました「つくばアカデミックフォーラム」の報告を致します。

このフォーラムは、「Sports for All, All for Sports 人へ、社会へ、そして次世代へ、普遍の魅力を・・・」 「繋ぎのバレーで繋がる社会を！」という理念に基づき、バレーボールを中心に「人が創る」魅力を多分野、多世代、多地域に向けて発信していこうとする「東西インカレ」という大学チャンピオンシップ内のイベントとして企画されました。

これは、益々進む地域化、地方分権化の世相に対する「地学連携」(つくば市、筑波大学)の必要性とその実際の取り組みを市民に感知、認知してもらうという意図のもと、市と大学が贈る知的財産公開の場というイメージで行いました。以下がその主要目的になります。

- 1) 産学官民一体化へのスタート (Sports, Art, Lifeのコラボレーション)
- 2) つくば市のアイデンティティを知ってもらう (つくばは資源の宝庫)
- 3) 夢多き教養を深めよう (市民、研究者、行政官、競技者の情報共有)

上記3つの目的に順じた企画・進行は、そのまま3つの大きな特色を持たせることでデザインしました。

- 1) に関してー 「産学官民」、「Sports, Art, Life」、この2つの軸からプレゼンターを選定し、都澤凡夫氏(筑波大学体育)、蓮見孝氏(同大学芸術)、渡和由氏(同大学芸術)、鳥袋典子氏((有)インキュベーションラボ)、飯泉省三氏(つくば市企画調整)、中垣内祐一氏(堺ブレイザーズ)、以上6名で設定(6人制に掛けて)。
- 2) に関してー 上記6名を選定した理由は、各人は活動する分野は異なり、その「手段」や「アプローチ」は全く異なるが、活動の「本質」や「根幹」は同じということにあります。即ち、各々が自らの分野を他分野との相対的な位置づけを以って、非常に広いビジョンで捉えているということ(今回はそれが「まちづくり」という点で共通項になった)、裏を返せば、アイデンティティが確立されている方々である