

大学体育が描く未来図

大学体育は、1949年の学制改革による新制大学発足とともに教育課程に組み入れられた。その後1991年の大学設置基準大綱化による大規模な教養教育改革の中で、必修科目から選択科目へ移行が行われるなど、現在では各大学において様々な形態で行われるようになっている。

大学体育は単なる身体運動の指導にとどまらず、「人間形成」や「健康教育」、「スポーツ文化の理解と実践」といった観点からもその意義が見出されてきた。また、大学体育は学生の協働力やコミュニケーション力向上、運動習慣形成による健康的な生活習慣の基礎を築くための重要な教育機会とも捉えられる。

また近年では、小中学校での表現運動・ダンスの必修



化やオリンピックにおけるアーバンスポーツ種目の採用、オリンピック・eスポーツ・ゲームズ2025の開催決定など、従来よりもスポーツの領域は広がってきており、テクノロジーを活用したeスポーツなどは、大学体育の領域を広げ、STEAM教育の視点から体育を再構築する可能性を探ることもできるのかもしれない。加えて、中央教育審議会による「2040年に向けた高等教育のグランドデザイン」答申（2018年）では、高等教育が目指すべき姿として「個々人の可能性を最大限に伸長する教育」が掲げられており、大学教育の一環としての体育の役割や意義を再考する機会となったのではないだろうか。

本企画では、各大学の体育教育に関する実例を通じて、大学体育が持つ多面的な価値を再確認し、これからの大学体育の在り方について考察する機会としたい。



CONTENTS

身体のリベラルアーツ

―保健体育から身体知への挑戦―

吉田 美和子

上智大学基盤教育センター
身体知領域教授

必修科目としての

大学体育の授業変革の実践

川邊 保孝

東海大学スポーツ
プロモーションセンター准教授

「教育資源」としてのeスポーツの可能性を探る

―東京情報大学・共創ラボの挑戦―

圓岡 偉男

東京情報大学
総合情報学部長

大学スポーツイベントの可能性

佐藤 貴広

法政大学学生センター
多摩学生生活課員

身体のリベラルアーツ

―保健体育から身体知への挑戦―

吉田 美和子

上智大学基盤教育センター
身体知領域教授

はじめに

上智大学には、「身体のリベラルアーツ」という初年次教育がある。全学共通の必修科目、1単位、少人数制、実習主体の「身体を知り、身体で知る教養教育」である。2022年4月より開始したこの科目は、93年の歴史を持つ文学部保健体育研究室がその名称を変え、2021年7月に創設された基盤教育センター、「身体知領域」として新たにスタートを切った新カリキュラムである。そして今、大学4年間を通じて初年次の学びを継続し深められるよう、身体知領域の新たな高学年向け科目の開発

と実践が始まっている。本稿は、このユニークでありながらその実態がなかなか外部に知られなかった上智体育の、大学体育というよりは「身体」そのものを中核とする人間教育が生まれた経緯とその内容、そして今後の展望について簡単に紹介したい。

(1) 体育から「身体」へ…2008年からの改革

上智大学体育が現在の方向へ大きく舵を切ったのは、1991年の大学設置基準の大綱化から約20年、多くの大学体育がその存続をかけて抜本的な改革が求められていた2008年に遡る。きっかけは、健康と体力づくりのみを主体とする授業内容への閉塞感であり、当時の授業テーマであった「ウエルネス（全人的健康）」も含めて、それらを包括する新たな概念の下に、授業コンセプトそのものを改革しようという試みが生まれたことにある。その試みは、学内の他学部・他学科教員による共同研究テーマ、「メディアとしての身体」として発展し、「身体」や「身体知」の発想による大学体育の再生が模索されたのである。

そして学内の「教育イノベーション・プログラム」の

研究資金を得て、研究室全体で多くの研修会・研究会を開催し、新たなカリキュラム「ウエルネスと身体」の開発に向け、授業構成を再考するとともに教授法の開発に取り組んだのである。ここでは、従来の健康に加えて、「『身体』のコンテキストから人間や社会を考察する」と、また「身体を知のベースに置くことで社会的・文化的事象への批判的姿勢」を育むなど、健康・スポーツの枠組みにとらわれない、「身体の知」の射程が設定された。

授業コンセプトの変更は、具体的な授業実践の細部にまでその影響が及ぶ。そこで必要とされたのは、①新たな実習内容（レッスン・カリキュラム）、②少人数クラスの設定、そして③新たなシラバス作成だった。①については、一人ひとりの身体や身体感覚に注目したレッスン・カリキュラム、「身体のレッスン」が開発され、呼吸や姿勢など、従来の大学体育では扱われなかった内容や、ニュースポーツを含むコミュニケーションや創造性を育む内容が盛り込まれ、②のクラス設定は、ディスカッションをベースとする協働型・発見型の授業形態を可能にし、③では、14回の授業内容が、ウエルネス（全人的健康）と「身体の知」の獲得を目指すプログラムとして、4つの

カテゴリー「スポーツと身体・身体文化」、「身体のレッスン」、「健康のリテラシー」、「フィットネス」で構成されたのである。そしてこれらの授業と並行して、学内の研究会は継続されていった。

こうして始まった「ウエルネスと身体」は、大学に入ってからまで必修体育があることに抵抗を示していた学生たちの中で、次第に「ちょっと変わった体育」から、「ウエルネス」と親しみを込めて呼ばれる授業として定着していったのである。

(2) 大学知のなかに「体育」をひらく

授業コンセプトを健康・体力づくりから「身体」や「身体知」へ移行したことは、もうひとつの可能性を開いたといえる。誰が耳にしても違和感を覚えるであろう、「文学部」保健体育研究室という名称は、文学部が新たに開講した「横断型人文プログラム」に、身体・スポーツ文化コースとして参画する機会を与えてくれた。そこでは「テキストを読む（身体のテキスト）」、「文化交渉学」、「身心論」、「身体・スポーツ・社会」など多様な科目への挑戦がなされたのである。

「体育」の枠を外し身体で立つことによって、身体の知を大学知にひらき、大学知を身体知の知に取り込む、いわば知の身体化（エンボデイメント）の試みが文学部のなかで、また学内の研究会のつながりのなかで醸成されていった。この知のベースがなければ、4年間を通じて学ぶ身体知のカリキュラムは構想できなかつただろう。一人ひとりの教員が、自身の専門領域である体育やスポーツ、健康やウエルネスの安全な足場を踏み出し、越境し開拓した系譜の上に、今の身体知領域はある。

(3)そして身体知へ…人間理解への身体からのアプローチ
 2008年からの変革が大学体育の新たな形への挑戦だったとすれば、2021年の改革は、大学主導の改革のなかで進められた。保健体育研究室は、生涯にわたって学ぶりベラルアーツの再構築を目指して設立された基盤教育センター (Center for Liberal Education and Learning) へ再編され、コア科目のうち、「人間理解」にかかわる領域を、キリスト教人間学とともに身体知領域として構成することとなった。「図1」いわば、人間理解のための身体からのアプローチという位置づけである。



[図1] 全学共通科目基本コンセプト (出典: 基盤教育推進室作成)

身体知領域という新たな名称がもたらした最大の変化は、体育という枠組みを離れたことにより、身体概念を次のように捉えなおし、学びの中心に据えることが可能になったことである。

「身体とは、心、身体、靈性を含む総体としての人間 (whole person) を捉える方法的概念としての『からだ』であり『存在』そのものを指す」

そして身体知領域の英語名である「embodied wisdom」は、身体知領域が目指すものは身体についての知識 (knowledge) を得ることだけでなく、身をもって知る智慧 (wisdom) の獲得にあることを示している。さらにこの定義は、「もう一つの自然である個人の『からだ』存在」をキーワードとして、文明下における個人と社会の相互関係を把握し、生の全体性から知の意味を問う力を涵養する試み」でもある。そして、旧「ウエルネスと身体」の教科書名「身体のリベラルアーツ」を新たな授業名に据え、身体についてだけではなく、身体で知る教養教育をスタートさせたのである。

1 身体のリベラルアーツ… 身体を知る、身体で知る教養教育

身体知領域としてスタートするにあたり、大学側より提示された課題は2つあった。必修科目として残留する代わりに2単位から1単位へカリキュラム変更を実施すること。そして初年次から高学年向けまで、学びを継続し発展できる身体知科目のラインナップを整理し創出することだった。14回から7回に半減する時間的制約のなかで、何を選択すれば良いのか、何が正解かわからないわったプログラムを打ち出したのが、2022年のカリキュラムである。その特徴には次の3つがある。①身体知とは何かを教える授業ではないこと。自身の経験の意味に気づき、自ら発見し学ぶことを通して、一人ひとりにとっての身体知を涵養すること、②初年次から高学年まで、4年間を通じて学ぶ総合的カリキュラムであること、③身体概念をひらくこと、自分の身体に対してひらくと同様に、自分の身体から他者や環境に対してひらくことである。

そして具体的な内容としては、「メディアとしての身体」として内から捉える身体、交流する身体、そして「身体のアンスロジー（講義1回）」の構成が最終的に選択された。

・身体を内と外にひらく：授業のねらいと構成

身体のリベラルアーツの7回の授業概要は次のように設定されている〔図2〕。複数の教員で初年次学生を分担して担当するため、あくまで授業構成は骨格であり、その内容は各教員の専門性を背景に置きながら、各回のテーマをとおして身体経験に基づく自分や他者、環境への気づきを促す内容となっている。具体的な実習プログラムの主体は、自分の内と外とのメディア（媒介）として変容し続ける身体をテーマに、呼吸や姿勢、フィットネスの実践によって自分の身体に意識を向ける「内から捉える身体」、ニュースポーツやパラスポーツ、あるいはブルインド・ウォークなどのワークから、他者や集団のなかにある自他の身体に気づく「交流する身体」など、多様な身体経験の機会が設定されている。学生は毎回さまざまな活動を体験していくが、その体験が自分にとって

300番：学部学科横断型プログラム

「食と農と身体」・「身体をとおして文化を知る」

200番：実技・講義・演習科目

スポーツ実技を中心として、健康教育、身体・スポーツ文化、身体技法など

100番：「身体のリベラルアーツ」授業計画

1. はじめに：出会いのセッション 知としての身体を考える（授業コンセプトの共有）
2. 身体のアンスロジー：自分の身体から社会を考える（健康・身体・スポーツ文化）
3. メディアとしての身体：（内から捉える身体：呼吸・ノンバーバル・コミュニケーション）
4. メディアとしての身体：（内から捉える身体：体組成計・フィットネス・姿勢）
5. メディアとしての身体：（交流する身体：感覚に目覚める・ケアの原点に触れる）
6. メディアとしての身体：（交流する身体：集団とコミュニケーション）
7. まとめ：“わたしの身体”から社会へ 学びのEmbodiment(身体化)

〔図2〕身体のリベラルアーツ 授業計画と身体知領域カリキュラム構成

どのような意味を持つのかを学ぶうえで、いくつかのポイントがあげられる。

そこでは第一にまず動く、やってみるといふ直接経験、「いま、ここ」にある自分の身体を感じる力を養う必要がある。第二に、経験の言語化と分かち合い、協働の学びである。ただ運動やスポーツ、ゲームを実践するだけでなく、その後の身体経験を言語化し振り返るのは難しいが、身体化された言語によって経験を分かち合い、一人では気づき得ない学びをコミュニティで創出していく可能性を経験する。第三に、身体経験のなかに多角的な視点を持つことである。実習の背景には自分自身を感じる主観的な一人称の身体、他者や集団を、時に自分を客観的に捉える三人称の身体、そして他者と交流するなかで生まれる二人称の身体へと気づきを促すワークと視点が組み込まれているため、実習のテーマは変わっても、多角的な視点による経験の振り返りが重要となる。

2 期待する教育効果

身体のリベラルアーツの到達目標では4つの力の涵養

をあげている。①身体、こころ、スピリチュアリティの総体としての「からだ (soma)」に気づき、考え、表現し、行動する力を育てる。②身体の視点/地平から健康・文化・社会に関わる課題に気づき、批判的に考え行動する力を育てる。③メディアとしての身体に気づき、考え、表現し、知を共有する力を育てる。④身体の気づきを個から他者、環境との関わりへと広げ、多様な現代社会の課題を創造的に考え行動する力を育てる。

これらの基本となるのは「気づくこと (awareness)」であり、これが初年次教育に限らず、生涯にわたる身体知の学びの底流に流れている。そして到達目標として明記されないものの、身体で学べリベラルアーツである以上、そこには生きるアート (技術) を学ぶことが含まれている。教科書的にいえばコミュニケーション能力であろうが、それは大袈裟なものではなく、何気ない人との距離感、誰かとともにいる空気感、人への触れ方、声のかけ方、そして他者の身体を存在たらしめている時間に気づく力などである。

そして多様な学部学科を組み合わせた身体のリベラルアーツの授業を通じて、学生からは様々なフィードバック

クがある。クラスによっては神学・哲学・社会学科の学生が共にボールを追いかけ、情報理工とロシア語学科の学生がタトゥーの是非（身体文化）について討議をする。彼らが出会うテーマは身体である。また法学部の学生は、授業を通して「どこまでが自分でどこまでが他人か」に興味を持ち、「法律と身体がいかに密接に関わっているかわかった」という。こうした異なる他者との出会いは、自分との出会いでもあるらしい。それはもう一つ、この授業に込められた問いでもある、本学が目指す「他者のために、他者とともに (For others, with others)」生きる人間の前に、「あなたは何者なのか (and who you are)」ということである。身体を介して、他者や周囲の環境に触れ、机上の討論だけでは出会えない、人と共に全身で動きながら「わたし」という輪郭を何度も描き直していくプロセスをこの授業は提供するのである。

3 今後の展望

「身体のリベラルアーツ」を新たにスタートしてから3年が経過した。この間、これまでの蓄積あるテキスト

を離れ、毎回の授業をワーキングシートの振り返りやディスカッションで振り返ってきた。授業の共通テーマはあっても、その進め方はまだ確立されていないし、今後も「いま、ここ」の教員や受講学生との出会いのなかで創出されていくことだろう。検証はこれから、そしてワークの内容の開発もこれからである。

そして2025年度には研究体制の再構築を目指し、『上智大学体育』を名称変更し、『上智大学身体知研究』を発刊する。領域内教員のみならず、2008年来の研究会との融合を図り、「身体知」の研究を重ねていく必要がある。そこには、哲学や社会学、言語学、文学、演劇やダンスなど多様な広がり期待される。文理9学部29学科のキャンパスをどれだけ生かせるかは今後次第だろう。

身体のリベラルアーツに限らず教養教育にとって重要なのは、いかなるテーマであれ、その学びの意味をわかっている (embody: 体現している) 者が、学びの場を保証することである。たとえば健康を学ぶことが、あるいはスポーツや運動における身体経験をを通して学ぶことが、私たちにとってどのような意味があるのかを身をもって

知る存在が、学生が身をもって発見し学ぶ場を保証する。それが本来の全人的な教育としての体育が担ってきた役割なのだろう。

しかしながら、現場で最も可能性を感じる瞬間は、極めてシンプルな場面である。学生が「笑う」瞬間、そしてスポーツや運動の原点である「夢中になる」瞬間、活動そのものが目的となる瞬間にこそ身体のリベラルアーツの可能性を感じる。そのような人とともに真剣でプレイフルな経験の場を用意することも、100番台の必修科目としての「身りべ」の役目である。

おわりに

学生との授業内のやり取りで、「今、キャンパス内で最も熱い（昭和な表現だが）場所はどこか」聞いてみると、しばらく悩んだ末、「ネットかSNSかな」という答えが返ってきた。確かに、VRやメタバース空間をも取り込んだ「身体」が、これからの私たちの現実の姿なのかもしれない。それならば、その変容しつづける「身体」をも中核に置き、人間とは何か、そして「わたし」とは

何かを学び続けていこう。学生が4年間を通じて、さらにその後の人生の中心に自分の身体（存在）を置き、身体を知をベースに思考し行動できるように。そして自分の存在から社会の諸問題を批判的に思考し、創造的に考え、工夫し、他者とともに、他者のために生きる人間力を涵養する「身体のリベラルアーツ」を、生涯学び続ける教養教育の基盤として実践していきたい。

必修科目としての 大学体育の授業変革の実践

川邊 保孝

東海大学スポーツ
プロモーションセンター准教授

はじめに

東海大学は全国7か所のキャンパスにおいて23学部62学科・専攻が置かれ約2万8000名の学部学生が学ぶ総合大学である。現在、本学における体育科目は「若き日に汝の体を養え」という建学の精神の一節を体現する必修科目として全学科のカリキュラムに位置づいている。だからといって、体育科目の必修という位置づけは当然のものではなく、大学設置基準大綱化以降の教養教育改革の中、2000年代当初には選択科目となり、各種の変革を通じて2010年のカリキュラム改訂において再

度全学必修となった経緯がある。さらに、その後も変革を進めており、2026年度に予定されているカリキュラム改訂では、必修2科目2単位（実技・実習科目）から必修2科目4単位（演習科目）へ変更が検討されている。本稿では、再必修化から現在に至る本学における必修科目としての大学体育の授業変革から、大学教育における体育の意義と方向性について検討したい。

1 現行カリキュラムにおける体育科目の概況

まず現在（2022-25年度カリキュラム）の体育科目の状況について説明する。本学の体育科目は、「健康スポーツ科目」という名称で全学必修の実習・実技科目としてカリキュラムに位置づけられている。健康スポーツ科目は、「健康と体」をテーマに学ぶ「健康・フィットネス理論実習」と「生涯スポーツ」をテーマに学ぶ「生涯スポーツ理論実習」の2科目計2単位から構成されている。これら健康スポーツ科目は、健康と体育・スポーツ活動の意義を学び、将来の人生をより豊かにできるようなライフスタイルを身に付けることを目標とし、「広く

自らの歴史観、世界観、人生観を培い、社会に対する強い使命感と豊かな人間性を備えた人材を育成する」という本学の教育目標に寄与する科目として設定されている。また、初年次教育としての位置づけを併せ持ち、同じ学科の仲間とともに身体活動を体験することで、「友人づくり」や「仲間との信頼関係づくり」もねらいとしている。

授業形態は、実技を中心とした対面授業とオンデマンド学修の遠隔授業を併用して構成されている。遠隔授業は授業動画を視聴した上で課題学修を行い、対面授業はグループごとに複数の実技種目を実践する。いずれの授業形態においても受講後に毎回レポートを提出し、授業の理解度等の評価がなされる。具体的な授業内容は「表1」の通りである。

学生は健康スポーツ科目を第1 Semesterと第2 Semesterにそれぞれ1科目ずつ履修する。本学の中心となる湘南キャンパスでは、約6000名の学生が健康スポーツ科目を受講しており、それらの学生を学科ごとに160名から240名のクラスに分けて曜日時限を指定している。これら健康スポーツ科目のクラスが、再履修者クラス等も含めて年間約80コマ開講されている。さら

回	授業形態	授業内容	
		健康・フィットネス理論実習	生涯スポーツ理論実習
第1回	対面	ガイダンス	ガイダンス
第2回	対面	エアロビクス運動(ノルディックウォーキング)	キャンパスロゲイニングの実践
第3回	対面	エアロビクス運動(フィットネスバイク)	キャンパスロゲイニングの実践
第4回	対面	筋力アップ運動(マシントレーニング)	グラウンド・ゴルフの実践
第5回	対面	筋力アップ運動(自重トレーニング)	グラウンド・ゴルフの実践
第6回	対面	コンディショニング運動(ストレッチング)	ボッチャの実践
第7回	対面	コンディショニング運動(コーディネーション)	ボッチャの実践
第8回	遠隔	運動・休養と健康	スポーツと生涯スポーツ
第9回	遠隔	生活習慣病	スポーツの楽しみ方
第10回	遠隔	食事と健康	スポーツの実践と理論(集団・球技)
第11回	遠隔	喫煙・飲酒・薬物乱用と健康	スポーツの実践と理論(個人・対人)
第12回	遠隔	こころの健康	スポーツの実践と理論(武道)
第13回	遠隔	運動中の安全管理	スポーツの実践と理論(アウトドアスポーツ)
第14回	遠隔	自らの日常生活と健康	大学生とスポーツ

[表1]健康スポーツ科目の授業内容と授業形態

※ 授業スケジュールは学生ごとに異なる

に、各クラスは40名以下のグループに分かれており、グループごとに設定されたスケジュールにて受講を行っている。なお、教員は、履修人数に合わせて各クラスに2名から4名配置されている。

2 再必修化にむけた授業の変革

選択科目となった当時の状況について、本学副学長であり、当時体育科目の責任者であった山下泰裕先生は、その著書の中で「教員が必修は当たり前だと勘違いし、甘えていたことに問題があったのではないだろうか」と述べている。体育学部の教員を中心とする担当教員の専門性や指導技術は高かったが、授業内容や成績の評価基準が教員ごとに異なっており、全学で共通の必修科目としてはふさわしくない状況であった。そこで、まず着手したことは、共通のシラバスを整備し、学修目標の明確化と授業内容・成績評価基準の統一を行ったことである。具体的には「健康・フィットネス理論実習」において、筋力アップ運動・エアロビクス運動・コンディショニング運動という現在に至るまでの実技内容の原型が作られると

ともに、学修成果の一端としての体力を測定するための体力・運動能力テストの実施や、共通した内容の講義授業が実施されることとなった。また、授業内容を網羅した体育科目の教科書「健康・フィットネスと生涯スポーツ」（大修館書店）を本学の体育・スポーツを専門とする教員が分担して執筆し刊行したり、障がい等の様々な事情のある学生に対応するためにアダプテッドスポーツを専門とする教員による個別クラスを開講したりする等の変革を推進した。このような変革が評価され、2010年には再度全学での必修科目となるとともに、大学体育連合から「大学体育FD推進校」の表彰を受けている。なお、教科書である「健康・フィットネスと生涯スポーツ」は、カリキュラム改訂等の授業内容の変更を反映したうえで、2010年の初版から現在四訂版まで改訂されている。

3 新型コロナウイルス感染症を契機とした授業の変革

2010年の再必修化以降、大きな変革の契機となっ

たのは2019年度末からの新型コロナウイルス感染症パンデミックであった。2020年度前期は、外出制限により健康スポーツ科目もすべてが遠隔授業として開講された。遠隔授業は、コロナ対応を契機に開設した一般体育特設サイトによる課題提示と、大学が採用している授業支援システムを用いたレポート提出を組み合わせたオンデマンド形式による課題学修型の授業として展開された。学修計画書とは、単元ごとの「テーマ」「授業目標」「教科書該当ページ」「キーワード」「学修の進め方・内容」「レポート課題」「レポートの評価基準」「参考資料・文献」といった授業に必要な情報をまとめたものである（現在は学修計画書のリンクから授業動画の配信も実施している）。教科書をもとに作られたこの学修計画書によって全履修者が統一の内容で遠隔学修を行うことが可能となった。これら、特設サイトによる学生への情報提供の一元化や学修計画書に基づくオンデマンド学修等の経験とノウハウが、その後の対面・遠隔併用の授業展開や単元ごとのコマシラバスの作成に活かされていくこととなった。

一方で、初年次教育の一環としての「友人づくり」とい

う授業目標を達成するために、いち早く2020年度後期から対面授業を再開させることとなった。ただ、感染症対策のため、6000名以上の履修者を20名以下のグループに分けて、全14回の授業のうち指定された3回の実技授業を対面で受講させるという方式がとられた（当時、対面授業を希望しない学生には別途遠隔授業を設定して選択可能とした）。これにより学生の受講パターンが非常に複雑となったが、特設サイトに学生証番号ごとに設定されたスケジュールを提示することで、それぞれの学生が受講すべき授業スケジュールを把握することができるシステムを構築した（自らの授業スケジュールをダウンロードできるようにしている）。

なお、このグループごとのローテーションによる受講方式や学生への情報提供システムも、現行の遠隔・対面を併用した形態による授業に活かされている。そのほか、ソーシャルディスタンスの確保のために更衣室の使用が制限されたことを受けて、ボッチャやロゲイニング等運動強度を抑えた体育実技を導入し、更衣を不要とした。この取り組みも現在のカリキュラムまで引き継がれている（現在、希望者は更衣可能）。

4 必修体育の変革の効果と今後の展望

本学における健康スポーツ科目の変革の実践から見えてきた必修体育の展望と、それに対する具体的な方策について最後に述べたい。

まず、今後の展望として、大学体育における理論学修の充実と、理論と実践の融合があげられる。現在、中等教育でも体育理論の充実と変革が求められているが、まだまだ不十分であるのが実態であろう。大学体育には、高等教育機関にふさわしい健康科学、体育・スポーツ科学に関する理論的な理解の深化（リテラシー）と、実社会ならびに実生活での実践能力（コンピテンシー）の向上が求められている。そのために、大学体育においても講義授業の充実と、学生が主体的にグループワークや教員との対話から学ぶ演習的な授業形態が必要である。本学の健康スポーツ科目でも、コロナ禍以前は実技中心であった。教室での講義も数回実施していたが、実技授業中での解説を加えたとしても、教科書の内容をすべて網羅することは困難であった。しかしながら、健康科学や体育・スポーツ科学を専門とする複数の教員が、オンデ

マンドで専門性の高い講義を展開することにより、教科書の内容に加えて、より高度な科学的知見や実践知を授業に取り入れることが可能となった。また毎授業で課されるレポートは、授業をもとにした知識を問う内容と実生活での活用方法を検討する内容で構成されており、学生は毎授業で自らの生活を振り返りつつ具体的な実践方法を検討する必要がある。これはコンピテンシーの向上のための工夫である。今後は、オンデマンド講義と対面実技の授業内容をよりリンクさせるとともに、実技授業における予習としての動画教材の導入や、実技授業でのグループワークの積極的な活用（具体的な場面想定等）を通じて、必修体育の実習・実技科目から演習科目への転換を検討している。また、必修科目からの発展としての選択科目の充実・体系化が必要である。多様なスポーツや身体活動に関する実技授業の開設、国内外におけるアウトドアスポーツの積極的な活用、専門的な講義科目の開設、学内外におけるスポーツ観戦やイベント運営等のスポーツボランティア活動等の「みる」「支える」スポーツの授業化を進める予定である。

もう一点は、大学体育におけるDEIの推進と、体育・

スポーツを通じたD E I教育の推進である。本学の健康スポーツ科目の特徴は、実技における運動強度の軽減やインクルーシブな種目の採用である。これにより、まずは様々な身体的特性を持った学生が実技授業を受講できるようになってきている。例えば車いすの学生や視覚障がいを持つ学生も、ボッチャやロゲイニング、グラウンドゴルフ等の「生涯スポーツ理論実習」の実技授業に同じ学科の学生と一緒に参加しており、身体的特性を理由とした個別クラスでの受講者は減少傾向にある。また、前述の種目は高校までの体育の授業や運動部活動での経験が少ないため、技術差や体力差が生じにくく、多くの学生が主体的に授業に参加している状況が見受けられる。前提として健康スポーツ科目では実技試験を課していないということもあるが、運動・スポーツが苦手と思われる学生も無理なく授業参加しており、体力差や技術差といった体育・スポーツ活動における障壁を低くすることができていると思われる。今後は、各種特性のある学生への合理的配慮に対応する面談体制や、教員ならびにTAによる複数担当制の構築、授業におけるルールや用具の工夫に関するFD活動の推進が必要であろう。

最後に、いずれにしろ大学教育に求められるディプロマポリシーに大学体育が貢献するためにも、学修成果の明確化とその効果検証ならびにマネジメントサイクルの確立が求められる。研究倫理等の手続きにより、授業研究が限定的になっているが、適切な手順の下で研究成果を蓄積しその内容を授業改善にも活用することが必要であろう。現在、本学では2026年度のカリキュラム改訂に向けて授業ごとのディプロマポリシーの再検討がなされている。そのため、各体育科目に設定されているディプロマポリシーの項目についての効果検証を行うとともに、授業で培うべきリテラシーとコンピテンシーの評価を行い授業成果の可視化を進めている最中である。そのうえで、新カリキュラムにおける大学体育のディプロマポリシーへの位置づけや授業内容の検討を進めていくことになろう。

「教育資源」としての

eスポーツの可能性を探る

―東京情報大学・共創ラボの挑戦―

圓岡 偉男

東京情報大学総合情報学部長

はじめに

現在、その競技人口が世界的な規模で拡大しているeスポーツ。eスポーツは、他のスポーツと比べ、スポーツとしての多くの共通点とともにeスポーツ固有の特徴を持つ。その最大の特徴は、情報空間上の競技であるという点であろう。

とくにインターネットを介したこの競技においては、時差の問題はあるが、世界中から同時にひとつの競技に参加できる。時間と空間を超えたグローバルな競技環境がここにある。世界中の様々な場所から参加できるeス

ポーツは、新たなグローバル化の可能性とともに新たな人間関係の「場」の形成をも意味している。

そして、もう一つ、競技者についても大きな特徴がある。eスポーツは、年齢、性別、そして障がいの有無を超えた競技参加を可能にする。もちろん、すべての年齢や障がいに対応できるわけではない。それでも、現在、障がい者と健常者が同じ土俵の上で対等に競える競技がいくつあるだろうか？身体的差異にかかわらず対等に競える可能性は、eスポーツの大きな魅力ではないだろうか。eスポーツは、新たな時代の「eスポーツ」と呼ばれるべき特徴を持つといえよう。

オリンピックというスポーツの祭典は、パラリンピックを同時開催するようになって久しい。2024年、パリで開催されたオリンピックではパラリンピックと同じエンブレムが採用されるなど、障がいということに対して、われわれの理解がさらに進んだことを物語っている。そして、ここに取り上げるeスポーツは、多くの人間の差異を超えた新たな時代のスポーツとしての可能性を見いだすことができる。このようなeスポーツであるが、教育の資源としての大きな可能性もあわせもつ。東京情報大学は、このe

スポーツを教育の資源として活用する。

1 STEAM教育とeスポーツ

東京情報大学は、2024年4月、学部生から大学院生までの研究・教育のための新たな場として「共創ラボ」を設置した。ここでは、単なる教育や研究が行われるのではなく、その研究成果を社会に還元すべく、さまざまな実践的な取り組みが行われる。この共創ラボは6つのラボで構成される。(1)ネットワークセキュリティ・ラボ、(2)エンタテインメントコンピューティング・ラボ、(3)ビジネスAI・ラボ、(4)バイオインフォマティクス・ラボ、(5)知能ロボティクス・ラボ、そして、(6)eスポーツリサーチ・ラボがここにある。

東京情報大学はeスポーツを教育の資源として活用し、新たなデジタル人材の育成に取り組もうとしている。この「eスポーツリサーチ・ラボ」は、eスポーツを通じたSTEAM教育の実践と研究を主たるテーマにし、①教育・人材育成、②サイバー・フィジカル・システムの構築、③eスポーツ・ストラテジー、④eスポーツ・マネジ

メントの4領域で活動を展開している。

さらにeスポーツを教育に導入するにあたり、実践的な教育研究を進めるために2024年7月、学内に「eスポーツスタジオ」を開設した。そして、時を同じくし「千葉市、インテル株式会社及び東京情報大学のデジタル活用の推進に関する協定書」を締結した。そして、千葉市、インテル社及びeスポーツ関連企業・団体の協力のもとeスポーツ大会、夏季集中講義も実施した。この取り組みは始まったばかりではあるが、eスポーツを媒介にした教育の可能性を垣間見ることができた。

教育としてeスポーツを考えたとき、その技術的側面は、情報通信技術のみならず、芸術と呼んでよいであろう先端的な情報表現技術を包含しており、現代の情報教育の素材として、ありあまるポテンシャルを秘めている。それは、デジタル人材育成のためのきわめて有効な資源といえよう。また、eスポーツは、他のスポーツ競技同様に戦略的、分析的能力を必要としており、問題解決能力、組織的競技の場合は、協調性をはじめとする対人関係に関わる能力を必要としていることからこれら能力の育成にも寄与できることであろう。

2 社会福祉とeスポーツ

1988年、厚生省（現厚生労働省）創立50周年を記念して第1回大会が開催された「全国健康福祉祭（ねんりんピック）」。昨年2024年10月、第36回大会が鳥取県を会場に「咲かせよう 砂丘に長寿と笑みの花」をテーマに開催された。そこで、はじめて、eスポーツが正式種目として採用されたのである。そこで選ばれた競技は『太鼓の達人 ドンダフルフェスティバル』（©Bandai Namco Entertainment Inc.）であった。各都道府県から選ばれた60歳以上の選手たちが、地域を代表し、ここに競い合うことになった。

eスポーツに青少年を中心とした競技人口を見ることが事実であろう。しかし、そのようななか、若者ではなく、高齢者が参加できるeスポーツ競技がある。もちろん、先に述べたように、年齢、性別、障がいの有無を超えた競技参加にeスポーツの特徴がある。事実、若者と同じ競技に参加する高齢者も多数存在する。むしろ、高齢者に限定した競技はeスポーツにとっては特殊なものかもしれない。

異なる場所から一つの競技に参加することができる

いうeスポーツの特性がある。いいかえれば、大きな移動を伴わずに競技に参加できるという特性は、高齢者の競技参加に大きな利点をもたらす。東京情報大学がインターネットでもむずび、先の「太鼓の達人」で高齢者同士が競技を楽しむ機会を設けている。高齢者が屋内に閉じこもりがちであるというのは偏見であろう。しかし、加齢に伴い身体機能が衰えるのはやむを得ない事実であろう。情報空間という特殊な場ではあるが、eスポーツをとおして、高齢者の新たな人間関係の構築に大きな期待が持てる。そして、それは、高齢者同士に限らず高齢者と若者との交流も可能にするのである。さらに、同じことが、障がい者にもいえる。障がい者同士ではなく、健常者との交流を可能にする。先の高齢者に対する偏見同様、障がい者が常に支援を必要としているという考えは大きな偏見である。活動的な障がい者のなんと多いことか。しかし、障がい者と健常者の交流の場はまだまだ限定的かもしれない。しかし、情報空間上の競技であるeスポーツには、「障がい者」や「健常者」などという言葉は不要なのかもしれない。そして、年齢も性別も関係なく！ 高齢

者や障がい者に限らず、すべての人に、その生活する世界を拡張する可能性をここに見ることが出来る。人々の多様な特徴をただ認めるのではなく、多様な特徴をもった人々の実際の相互交流の場の創出、すなわち新たな社会の創出がここにある。これはeスポーツがもたらす大きな貢献のひとつであろう。

このような視点に立ったとき、eスポーツに対するもうひとつの教育資源を見ることが出来る。すなわち「福祉」に対する従来とは異なる教育の視点である。多様性が声高に叫ばれるなか、実際に「障がい者」と交流を持っている健常者はまだまだ少ない。「高齢者」についても世代を超えた交流を考えると、事態は同様かもしれない。情報空間上の交流という限られた状況ではあるが、「障がい者」や「高齢者」との実際の交流を通して、「障がい」、「加齢」、さらには「人間」というものあらためて考える教育の場としてeスポーツをとらえることができる。

3 地域振興とeスポーツ

eスポーツへの関心が高まるなか地域振興への貢献

も期待できる。eスポーツにおける代表的競技である「VALORANT (ヴァロラント)」(Riot Games Inc.)の日本初の国際大会「VALORANT Champions Tour 2023 Masters Tokyo」が千葉市で開催された。予選会を含めると来場者は3万5千人を超えという。千葉市では、この大会の開催を記念し、千葉都市モノレールのラッピングモノレールの運行、千葉市の中央公園に位置するセントラルアーチのライトアップを行い、この大会を支援した。しかし、それ以上に千葉市はこの大会を通して世界から注目されたのである。

これまで述べてきたように年齢、性別、障がいの有無などにかかわらず、競技への参加が可能なこと、それは、広く市民を巻き込む可能性をもったものといえよう。地域のスポーツチームを応援したり、それを介した人々の交流を促したりする従来のスポーツと地域との関係とは異なる次元での地域活性化の可能性をeスポーツに見ることが出来る。

もちろん、人を集めることが地域振興ではない。地域に暮らす人々が関わることを通してはじめての地域振興であろう。その意味で、eスポーツは、多様な人々の関

係可能性を期待できるところに特徴があった。しかし、課題がないわけではない。競技者として、観戦者として、地域の様々な属性をもった人々がeスポーツに参加する場合、競技に参加するための前提／前段階に差が生じてしまうことがある。そこには競技のルールだけではなく、使用する機器の操作方法などが含まれる。PCやインターネット環境があれば自宅からも参加できるeスポーツではあるが、これらPCやインターネットについての基本的な操作方法を知っていることが前提になる。PCやインターネットについて不慣れな人にとっては競技参加への障壁になっているのかもしれない。現在、スマートフォンからもこの競技に参加できるものもあるが事態は同様であろう。情報通信機器が利用できるか否かに関わる格差（デジタルバイド）は、現代の新たな格差として取り上げられる。先端的な機器が急速に広まるなかで、これらの格差は、まだまだ存在する。そのようななか、社会の各所でデジタル化が進んでいる。国や地方自治体も公式ホームページを整備し、日々様々な情報を提供している。さらに公的な手続きも同様にデジタル化が進められている。多くの利便性と合理性を兼ね備えたともい

えるデジタル化ではあるが、それに対応できない、さらには適応できない人々を無視できない。国や地方自治体はこれらの対応ができてはじめて真のデジタル化といえるのではないだろうか。いずれの機関も無策ではないかもしれない。しかし、これらの対応にはまず、機器に触れることが一つの方法である。eスポーツが市民のためのデジタル技術の習得の一助になるならば、ここに新たな役割を期待できるのかもしれない。eスポーツが万能であるというのではない。しかし、デジタル技術と市民を結ぶメディアとしてeスポーツの役割を見ることができよう。

4 課題と展望

eスポーツには、多くの可能性を見いだすことができると同時に発展途上のこのスポーツは多くの問題も孕んでいる。eスポーツへの過剰な関与、極端な依存状況への懸念などはその一つであろう。世界中の競技者と時間にとらわれることなく常に競技できる環境は、長時間の競技参加をもたらし、競技者の心身の健康を損なう危険

がある。もちろん、さまざまなスポーツにおいて競技や練習のなかで怪我や精神的なストレスなど心身の機能を損なう事例は、容易に見ることができるとは、しかし、だからといって、eスポーツにおける心身への問題を軽視できない。PC、携帯電話、インターネットなど情報通信技術の急速な発展は、われわれの生活に深く浸透し、欠くことのできない生活の基盤となっている。これらを背景に、初等教育のなかでも当たり前のように「情報モラル」が教育の表舞台に上がり、「情報リテラシー」の名の下に新しい技術への教育が行われている。近年のAIの著しい発展、とくに生成系AIの活用などは、教育界においても大きな課題となっている。利便性とそれに伴う問題がそこにある。そこには容易に解決できない問題も数多い。振り込め詐欺に代表される「特殊詐欺」、凶悪犯罪を容易に引き起こさせている「闇バイト」、これらは情報通信技術の発展がなければ起こらなかったであろう、新たな形態の犯罪である。そして、その数や悪質性は高まっているのではないだろうか。状況が悪化するならば、犯罪への重罰化、特定のインターネットコンテンツの利用制限など、いわば「外側からの対応」も必要に

なろう。しかし、それだけでは根本的な解決にはつながらない。むしろ「内側からの対応」も必要ではないだろうか。すなわち「教育」である。「教育」ですべてが解決するなどとはあまりにも安易な解答であろう。しかし、技術革新が著しい、現代の情報社会のなかでみずからを抑制できる自発的な行動は、みずからを守るためにも求められている。情報通信技術の特性や問題を正確に知り、適切な行動に移させるための一つの方法として、「教育」は大きな力になるのではないだろうか。

先に紹介したように東京情報大学は、学内に「eスポーツスタジオ」を開設した。ゲームセンターを開設したのではない。教育のために、このスタジオを活用する。AIをはじめとする先端技術の応用も含め、新たな技術開発も行う。しかし、そこに人間がいることを忘れない教育や研究を展開する。学問の社会的還元を目指した「共創ラボ」。そのなかに「eスポーツリサーチラボ」が置かれた。たしかにeスポーツは、発展途上である。しかし、それと同時に大きな潜在的な力も感じている。ここに、eスポーツを媒介にした新たな教育・研究の挑戦が始まった。

大学スポーツイベントの可能性

佐藤 貴広

法政大学学生センター
多摩学生生活課員

はじめに

法政大学には、超高層タワーをシンボルとする都市型の市ヶ谷キャンパスと理系学部が集まる近代的な小金井キャンパス、そして広大な土地と自然を有する多摩キャンパスがある。キャンパスごとに異なった特徴を持つ中、多摩キャンパスは広い構内に、陸上競技場や野球場、ラグビー場、ホッケー場、テニスコートといった屋外体育施設のほか、スイミングプールやアリーナ、柔道場や剣道場などの屋内体育施設を有している。このように体育施設が充実している多摩キャンパスでは、1984年開設

以来「スポーツフェスティバル」を、コロナ禍の期間を除き、毎年開催している。このイベントでは、学生実行委員と教職員が協働で企画運営を行い、ソフトボールやバレーボールなどの競技を通して、多くの学生が交流を深めている。

1 スポーツフェスティバルの経緯と強み

1984年、第1回スポーツフェスティバルが開催された。当時、多摩キャンパスには経済学部と社会学部の1年生しかない状況で、学生・教職員のスポーツを通じた交流を目的としてマラソンや水泳などが行われた。その後は、下級生が入学してくるにつれ、参加学生数も増加することでドッジボールやバレーボールなどの団体競技も増え、現在まで続いている。例年、新入生が入学して1カ月ほどの5月中旬に開催され、基礎演習クラスやゼミナール、体育会やサークルなど多くの団体が参加し、現在では計70団体ほどが参加するイベントとなった。

現在のスポーツフェスティバルには、団体競技を通じたチーム内の「①コミュニティの強化」、またコミュニ

ティ強化によって生み出される「②チームワークやリーダーシップの育成」、そしてスポーツによる「③学生の健康促進」という3つの強みがあると考ええる。

まず、①コミュニティの強化である。先述のとおりスポーツフェスティバルでは、基礎演習クラスやゼミナール、体育会やサークルといった正課授業での団体や課外活動団体が数多く参加する。それぞれ、ソフトボールやバレーボールなどの団体競技に参加し、他の団体と対戦することで学生同士の絆を深めている。中には、異なる学部や学年で構成されているチームや、クラス・ゼミナールの教員が競技に参加しているチームもあり、学内コミュニティの一体感を高めている。アンケートでも「みんなとスポーツを通して交流を深めることができ、とても楽しかった」といった声が多く寄せられた。同じチーム内だけでなく、試合後に他チームとハグをして健闘を讃え合っているチームもあり、チーム内のコミュニティを超えた学生間交流もよく見られる。また、企画運営を行う学生実行委員は、毎週行われる担当職員を含めたミーティングやスポーツフェスティバル当日の運営をおして密に関わり、帰属意識が高まっている。スポーツフェスティ

バルのようなイベントは、イベントに参加した団体はもちろん、それを企画運営した団体のコミュニティ強化にもつながっていると感じる。

次に、②チームワークやリーダーシップの育成である。スポーツフェスティバルでは申し込み時に代表者・副代表者を登録する形式をとり、両者に事前の共有事項を連絡している。その結果、事前段階から代表・副代表という認識を持つようになり、リーダーシップが育まれる。競技面では、チームスポーツにおいて、メンバーそれぞれが異なる役割を持つため、チームメンバー内での円滑なコミュニケーションが求められる。その円滑なコミュニケーションを醸成させるためのリーダーシップが期待されるとともに、チームワークも向上されるだろう。他にも、個人の利益よりもチームの成功を優先するということを学ぶことができ、協力する精神を養うことができる。また、スポーツフェスティバルを企画・運営する学生実行委員は、団体種目のルール変更や個人参加型種目といった多様化するニーズに対応するため、創意工夫をしながら様々な企画を実現する中で成長している。学生実行委員内で協力しながら目標を達成するプロセスは、

チームワークやリーダーシップの育成につながっており、このような主体的な活動は、法政大学憲章の「自由を生き抜く実践知」を体現していると感じる。

最後に③学生の健康促進についてであるが、スポーツをすることは自己免疫力の向上や血流の促進、ストレス解消につながる。本学では1年生は正課授業における体育にてスポーツをする学生は多いが、2年生以降になると体育会や運動系サークル、スポーツが趣味という学生以外は体を動かす機会が減る。そのため、2年生以上からのアンケートでは、「久しぶりに体を動かすことができてよかった」という声もあり、スポーツをすることで学生の健康促進につながっていると感じる。

このように、スポーツフェスティバルには、団体競技だからこそのコミュニティ強化やチームワーク・リーダーシップの育成という面だけでなく、スポーツを通じた学生の健康維持という強みがある。

2 現在のイベントの構成と運営

コロナ禍前（2019年度）までのスポーツフェスティ

バルでは、新入生同士の交流を主な目的として学部対抗ミニ運動会（リレー、玉入れ、大玉転がしなど）や大縄跳びといった競技が行われていたが、2020年度、2021年度はコロナ禍によりイベントそのものが中止となった。

2022年度もコロナ禍の影響を大いに受けたが、ドッジボールやソフトボールといった屋外競技のみ、かつ身体接触が少ない競技に限定して実施することができた。2年間中止となっていたため、学生の中にはスポーツフェスティバル自体を知っている人も少なかったが、オープンに体を動かすイベントへの参加自体が数年ぶりという学生も多く、参加学生からは「楽しかったです。来年も実施してくれると嬉しいです!」といった声が寄せられた。その後の2023年度以降は屋内競技も実施しただけでなく、新たな企画も追加したスポーツフェスティバルとなった。ここ数年のスポーツフェスティバルは、スポーツサークルや運動好きのグループがしのぎを削る、モチベーションの高いイベントとなっており、コロナ禍前とは様子が変わった印象がある。スポーツ能力の高い参加者だけでなく、皆が楽しめる企画になるようバランスを

とることが難しいところである。

ここからは、2024年度のスポーツフェスティバルについて、(1)イベントの構成、(2)企画・運営体制、(3)参加者数、(4)景品・食環境について紹介する。

(1) イベントの構成

屋外種目…ソフトボール、フットサル、ドッジボール、パフォーマンス

屋内種目…バレーボール、卓球、学生実行委員種目（フレスコボール、フリスビーストラックアウト、ボッチャ）、体育会サッカー部交流種目

屋外種目と屋内種目のバレーボールはすべて事前申し込み型の種目で、卓球、学生実行委員種目、体育会サッカー部交流種目は当日受付種目である。学生実行委員種目は個人参加型であり、フリスビーストラックアウトといった、運動が苦手な学生でも楽しめる企画を考えている。また、2022年度以降はパラリンピック正式種目であり、障がいの有無にかかわらず参加できるスポーツとして広く知られるボッチャも実施している。本学では、2023年、ダイバーシティを重視した大学運営の実現

を図ることを目的にダイバーシティ・エクイティ&インクルージョンセンター（DEIセンター）を設置し、全学を上げてダイバーシティを推進しており、ボッチャをスポーツフェスティバルで行うことで、多くの学生がダイバーシティを理解するきっかけともなっている。

体育会サッカー部交流種目は、2023年度以降実施している種目で、体育会サッカー部がPK対決やサッカーボウリング、ミニサッカー教室などを企画している。体育会学生は、普段かわることが少ない一般学生と交流することで、自身の活動を伝えるとともに応援してもらうことにつながる良い機会となっている。

(2) 企画・運営体制

企画…学生実行委員、多摩学生生活課職員

運営…学生実行委員、教職員（20名ほど）、学生補助員
当日運営は、参加学生のトラブル対応等のためそれぞれの団体種目に2名以上の教職員を配置し、各種目の審判・記録等のため体育会学生を学生補助員として配置している。

(3)参加者数

計・約1000名

内訳・1年生38・1%、2年生30・5%、3年生20%、4年生11・3%、教職員0.1%

新入生ガイダンスや1年生の基礎演習にて配布されるポスターにて広報をしているため、1年生の割合が最も多い結果となっている。2年生に関しては、ゼミナールでの参加が最も多く、3・4年生は、サークルや仲の良い友人との参加が多い。

(4)景品・食環境

参加賞として、当日のみ使用できる500mlのドリンク券を配布している。当日は、体育施設付近に特設のドリンク交換所を設置し、ドリンク券を持っていけば、スポーツドリンクや清涼飲料水などと交換可能となっている。また、各種目上位1位・2位にはそれぞれ多摩キャンパス内で使用できる金券を贈呈している。これはスポーツフェスティバル実施から1カ月以内に食堂や生協店舗で使用可能な金券である。各種目3位には、実施から1カ月以内に生協で使用可能なアイス交換券を配布している。

また、食環境という観点であるが、スポーツフェスティバル当日は終日休講であり食堂が営業していないため、初めてキッチンカー（からあげとクレープの2店）を呼んだところ、今まで以上にお祭り感が演出され、大盛況となった。

以上のように、現在ではスポーツが得意な人もそうでない人も、「誰もが楽しめるスポーツフェスティバル」を目指し、学生・教職員が企画運営している。

3 イベントの効果と未来の展望

スポーツフェスティバルは年に一度のイベントではあるが、毎年同じ友人とチームを組んで出場する学生や、スポーツフェスティバルで仲良くなったチームの友人とサークルを立ち上げる学生もおり、1章でも述べたとおり、①コミュニティ強化、②チームワークやリーダーシップの育成に寄与している。

このような強みのあるイベントではあるが、まだ「誰もが楽しめるスポーツフェスティバル」には達しておら



スポーツフェスティバルの様子

ず、課題が残っている。例えば、「ゼミで参加必須だから参加したが、できるスポーツがない」という学生は、団体種目で楽しむことができない。また、「クラスの男女混合チームで参加したが、その競技を専門とするサークルに初戦であたって楽しむことができずに敗退した」という学生もいる。すべての学生が同じように楽しむことができるイベントにすることは難しいかもしれないが、個人種目の拡充や初心者・経験者でトーナメントを分けるなど改善の余地はある。

また、それはスポーツフェスティバルの新規参加率の低さにも関係していると考ええる。近年は、一度参加し、次年度もまた参加する割合が6割以上と高い状況であるが、一度も参加したことがない学生が増加している。今後は、一度も参加したことがない学生にも魅力的に思われる企画作りが必要となってくるだろう。

以上のように、スポーツフェスティバルは①コミュニケーションの強化、②チームワークやリーダーシップの育成、そして③学生の健康促進という強みを持ち、学生・教職員の交流を図っている。今後は、個人種目の拡充といった魅力的な「誰もが楽しめるスポーツフェスティバル」を目指し、今まで以上に学生同士・教職員間交流を図っていきたい。