

スポーツ共創で、新たな運動会種目をつくろう！

1 目的・概要

私たちの周りには多くのスポーツが溢れている。部活やサークルには必ずスポーツ関係のものがあり、私たちにも多くのスポーツをする機会が与えられている。その一方で、昨今若者のスポーツ離れが問題となっているのも事実だ。そこで、スポーツをしない（あるいはできない）理由について考えたところ、運動能力や身体的な違いが大きく結果に関わるため、苦手感情を抱きやすいことが一つだという意見がでた。そしてこれは、スポーツが持つ「勝敗や順位が付くこと」という特徴が基になっていると考えた。



「勝敗や順位が付くこと」は、勝利という明確な目標と、それを果たした時の達成感が味わえるというメリットがある。またその努力の過程で自分の能力が図れることも、自己肯定感を高めることに役立つだろう。その一方で、能力主義的な面があるため、努力では補完しきれない差が生じることにもなり、負けた時は劣等感を感じる。また団体戦であれば、周囲に自分の能力を評価されることにもなる。

このようなメリット、デメリットの検討から、勝敗の有無は人間の個々の能力を顕著に示させるのだということが分かった。もちろん、それらは個性であり尊重すべきことである。しかし、だからこそスポーツにおいても運動能力だけではない「個性」を大切にすべきなのではないかと考えた。世間には様々な人々が存在し、その中には障害などの身体的ハンデから人種の違いまで様々な差異がある。勝敗が全てで特定の能力に秀でた人間だけが優遇されるのではなく、全ての人が平等に楽しめる機会を作るべきではないだろうか。そして、それらを考える手段として、スポーツハッカソンとその体験が有効ではないかと考えた。そこで、スポーツハッカソンを通して、中学生に従来とは違った観点からスポーツについて考えてもらう。また、そこから勝敗や順位の必要性について考える機会を与えることを目的・課題とする。

Annual Schedule

2019年	4月	オリエンテーション（自己紹介、プロジェクトの概要説明） 犬飼博士氏の講演（テーマ：スポーツ共創とは？） スポーツハッカソン体験（スポーツ種目作りと体験）
2019年	5月	大橋敦史氏の講演（テーマ：企画の立て方について） 企画の検討①（6月10日に向けたアイデア出し） 企画の検討②（6月10日に向けたアイデアの改良・会場の検討） 企画の検討③（6月10日に向けた企画の検討・会場の予約）
	6月	企画の検討④（6月10日に向けた最終確認） ワークショップ in 同志社中学校（中学生9名が参加） 企画の検討⑤（フィードバック、意見交換）
	7月	企画の検討⑥（7月13日に向けた企画の検討） 企画の検討⑦（7月13日に向けた企画書の検討&内容詰め） 企画の検討⑧（7月13日に向けた最終確認） スポーツハッカソン in 新島会館（2名が当日参加&実施） 企画の振り返り（プロジェクト報告会の準備） プロジェクト科目成果報告会

2 成果達成度

まず、スポーツハッカソンの実施概要について以下で確認する。企画は2019年7月13日（土）の10時～13時に同志社校友会新島会館本館2階、会議室Fにて実施した。参加者は、事前の申し込みを通じて2名が参加した（中学生1名、小学生1名）。当日のプログラムは、①スポーツハッカソンの説明、②スポーツハッカソン体験の順に実施し、大きな事故もなく無事に企画が終了した。



次に、プロジェクトを通じて達成した成果と今後の課題について以下で検討する。

達成した成果

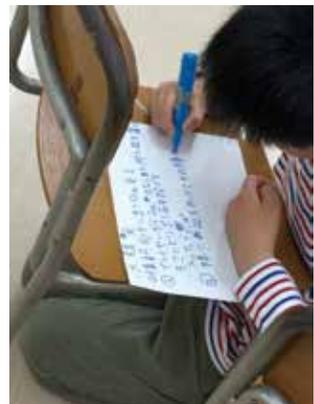


プロジェクトを実施する上で問いに挙げた「スポーツの勝敗をつける是非」について。スポーツに勝敗や順位が付けられ、「勝ち/負け」を争うのは至極当然かもしれない。しかし、少し視野を変え「成功/失敗」へ導くのはどうか。チームを超えて力を合わせ、成功に向けて協力し合うことができるのもスポーツの優れた点である。例えば、スポーツハッカソン当日に「風船10個をいかに地面に落とさないようにする」というスポーツを作成し、実施した。身の回りにある道具を活用し、簡単にスポーツを作ることができるのも良点である。だが、それ以上に、チームの争いではなく、各々の「個性」を活かし、得意、不得意をカバーしながら全ての人が平等に楽しめるスポーツへと作り変えることができたことに大きな意味を持つ。確かに、勝敗のつくゲームの方が楽しいという考え方や、争いがないスポーツへと作り変えることの難しさがあることも事実である。

しかし、ほんの少しの努力でも「スポーツに人が合わせるのではなく、人にスポーツを合わせるができる」のだとプロジェクトを通じて理解した。

今後の課題

「スポーツ共創で、新たな運動会種目をつくろう！」をテーマに企画を進めてきたが、改めてスポーツ共創とは何か？を検討する必要がある。「勝敗がつかないスポーツ」とは何か？どのようなメッセー



ジが込められるのか？そこには、一言では語れない“難しさ”が存在している。スポーツが固定概念に囚われないからこそ、その多様性について問いと問いをぶつけながら今後も模索し続ける必要があると考え、今後の課題に位置付ける。

3 プロジェクトを通じて

前日の夜に参加者が2人と判明し、プログラムの大幅な変更を余儀なくされたものの、臨機応変に対応し、無事にプロジェクトを完了できた。班員の半数以上は、スポーツハッカソンという言葉を知らなかったが、少しずつ理解を進め、スポーツにおける勝敗や順位の是非について検討することができたことは大きな財産になる。

自分たちもスポーツの楽しさを再認識しながら、何といても子供たちが一緒に楽しんでくれた。この事実で勝る喜びはないと私たちは考える。



編集後記

春学期を通じてスポーツハッカソンという日常体験することが難しい貴重な機会を提供頂き、本当にありがとうございました。至らぬ点も多くありましたが、本プロジェクトにご協力賜りました科目担当者の谷口彩先生、科目代表者の庄子博人先生にこの場をお借りして今一度厚く御礼申し上げます。また、常日頃よりアドバイスを始め、弛まぬサポートをもってご指導頂きました犬飼先生、大橋先生。スポーツハッカソンの当日に、現地まで足を運びご協力頂きました小島先生、朴先生、根津先生。企画書やアンケート用紙等必要書類を確認頂きましたプロジェクト科目事務局の皆様にも心から重ねて御礼申し上げます。

プロジェクトメンバー

霜永 智弘(社会4) 文野 乃愛(社会2) 原 健太(スポーツ3) 栗田 駿哉(スポーツ3) 松浦 真帆(心理3)
尾副 咲月(グローバル地域文化2) 坂本 梨菜(グローバル地域文化2) 中村 奈保(グローバル地域文化2)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

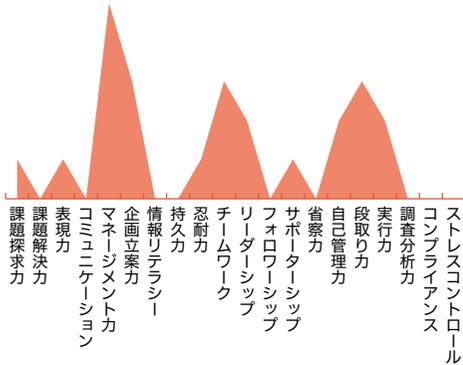
授業開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



授業終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

