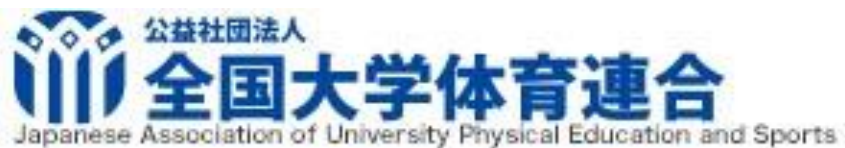


発表プログラム・抄録集



The 13th Research Forum of Physical Education and Sports for Higher Education, 2025

第13回大学体育スポーツ研究フォーラム

会期:2025年2月28日(金)

Zoomによるオンライン開催

第13回大学体育スポーツ研究フォーラム

目 次

目次	1
主催，期日，形式，実施内容	2
運営委員会・実行委員会組織	3
大体連常務理事／研究部長，運営委員長，実行委員長挨拶	4
フォーラム日程	6
参加者へのお知らせ	7
発表者へのお知らせ	8
大学体育優秀論文賞受賞講演	9
関東支部主催企画	10
一般発表プログラム	14
一般発表抄録（研究報告・事例報告）	16

主催，期日，形式，実施内容

【主 催】

公益社団法人全国大学体育連合（大体連）

【期 日】

2025年2月28日（金）9：55～17：50

【形 式】

Zoomによるオンライン開催

【実施内容】

- ・ 大学体育優秀論文賞受賞講演
- ・ 関東支部主催企画
- ・ 一般発表「大学体育スポーツに関する研究報告・事例報告」

運営委員会・実行委員会組織

【運営委員会組織】

全国大学体育連合常務理事／研究部長 木内 敦詞（筑波大学）

運営委員

委員長 田原 亮二（西南学院大学）

副委員長 中山 正剛（スポーツ庁）

委員 藤野 和樹（千葉商科大学）

委員 梶田 和宏（京都先端科学大学）

実行委員

委員長 江口 潤（産業能率大学）

委員 伊藤 信之（横浜国立大学）

委員 中島 弘毅（松本大学）

委員 竹市 勝（国士舘大学）

委員 山田 盛朗（東京都市大学）

大体連常務理事／研究部長，運営委員長，実行委員長挨拶

全国大学体育連合 常務理事／研究部長

木内 敦詞（筑波大学・教授）



関東支部のご協力のもと，第 13 回目のフォーラム開催を心より嬉しく思います。支部長の江口潤先生をはじめ関東支部の先生方のご協力に厚くお礼申し上げます。この「大学体育研究フォーラム」と論文誌「大学体育スポーツ学研究」は，大学体育教員のFDを支える活動の両輪として，共に重要な役割を果たしています。2023 年から始まった優秀論文賞受賞講演は今回，第 21 巻（2024.3 公開）掲載論文から選出された鈴木久雄先生にご講演いただきます。大学体育スポーツを舞台にした高い学術性と実践性を兼ね備えたものとして評価された論文です。本フォーラム発表演題が今後，優秀論文賞に選出されることを，心待ちにしています。

全国大学体育連合 研究部副部長（大学体育スポーツ研究フォーラム運営委員長）

田原 亮二（西南学院大学・教授）



第 13 回大学体育スポーツ研究フォーラムにご参加いただき，誠にありがとうございます。本フォーラムは，論文誌「大学体育スポーツ学研究」とともに，大学における共通教育・教養教育としての体育授業およびスポーツ活動に関する研究発表・実践報告の場として，大学体育・スポーツの発展を目指して実施しています。今回も多様な視点から 13 演題の研究発表や実践報告が行われます。さらに大学体育優秀論文賞受賞講演，関東支部主催として行われるシンポジウムでも，これからの大学体育・スポーツを考える上で重要なトピックについてご講演いただくこととなっています。これらの講演・発表を通じて本フォーラムが大学体育・スポーツ教育の未来を共に考える場となることを期待しています。最後になりますが，本フォーラム開催にご尽力いただいた江口潤 関東支部長をはじめとした関係者の皆様に深く感謝申し上げますとともに，参加者の皆様にとって有意義な時間となることを願っています。

第13回大学体育スポーツ研究フォーラム実行委員長
江口 潤（産業能率大学・教授）



第13回大学体育スポーツ研究フォーラムの開催にあたり、関東支部がご協力することになりました。今回は関東支部主催企画と一般発表の座長を支部の運営委員が担当させていただきます。

昨年度共催の中四国支部企画のテーマが「アフターコロナの大学体育・スポーツ授業の展開」とお聞きし、更に発展的な企画ということで、今年度は「近未来的な体育教育の実践を考える（小中高と大学での実践事例）」をテーマに掲げました。

大学教育では、学部特性により様々なICTの活用が進んでいます。教学上でChatGPTやDALL-E、DeepSeek等を如何に活用するかなど、その事例となるでしょう。大学体育においてもICTの多様な活用が求められています。

今回我々が注目したのは、学生の準備性です。今後大学に進学してくる人々が、どのようなICTリテラシーを習得しているのか。2021年からGIGA（Global and Innovation Gateway for All）スクール構想が動き出し、全国の小学校、中学校で1人1台のPC端末が活用されています。体育の授業においてもICTを活用した授業経営が多様に進行中と伺っています。

そこで、今回の関東支部主催企画では、小学校中学校との連携をもとに、この分野の研究を進めておられる2名の先生に現状の報告をいただき、その後に「近未来的な体育教育の実践を考える」をテーマに質疑応答を計画しております。

第13回大学体育スポーツフォーラムが、今後の大学体育のより良い実践につながる議論の場となれば幸いです。

フォーラム日程

期日：2025年2月28日（金）9：55～17：50

形式：Zoomによるオンライン開催

2月28日（金）

時 間	プログラム
9:55～10:00	諸注意，事前説明 運営副委員長 中山 正剛（スポーツ庁）
10:00～10:10	開会式・挨拶 運営委員長 田原 亮二（西南学院大学） 実行委員長 江口 潤（産業能率大学）
10:10～10:45	大学体育優秀論文賞受賞講演 講師：鈴木 久雄（岡山大学）
10:45～12:30	関東支部主催企画 『近未来的な体育教育の実践を考える （小中高と大学での実践事例）』 講師：鈴木 直樹（東京学芸大学） 講師：村瀬 浩二（和歌山大学）
12:30～13:30	昼休憩
13:30～17:41	一般発表：13演題（研究報告7演題，事例報告6演題） 発表時間：1演題17分（発表12分，質疑応答5分）
13:30～14:21	研究 1-3 座長：藤原 大樹（崇城大学）
14:30～15:21	事例 1-2・研究 4 座長：山本 泰明（関西外国語大学）
15:30～16:38	事例 3-6 座長：伊藤 信之（横浜国立大学）
16:50～17:41	研究 5-7 座長：中島 弘毅（松本大学）
17:41～17:50	閉会式

参加者へのお知らせ

1. 参加方法

参加申し込みをしていただいた方に Zoom の URL および発表プログラム・抄録集を送信いたします。なお、発表プログラム・抄録集は2月26日（水）配信予定です。

2. 参加費

参加費は以下のようになっております。

発表あり（筆頭発表者のみ）

機関会員・個人会員・大学院生：1,000円（機関会員かつ個人会員は無料）

非会員：3,000円

発表なし（共同発表者含む）

機関会員・個人会員・大学院生：無料

非会員：3,000円

【振込先】 納入先にご注意ください。

大体連

常陽銀行 0130

研究学園都市支店 104 普 3976640 公益社団法人全国大学体育連合研究部

発表者へのお知らせ

研究報告・事例報告

1. 1演題につき、**発表 12 分，質疑応答 5 分の計 17 分間**です。**12 分**に発表終了の合図をいたしますので、**ご自身で時間の管理**をお願いします（途中の合図はございません）。
2. もし、発表時に回線トラブルが発生してしまった場合でも、**時間通りに進めさせていただけます**。回線速度がより安定している場所での接続をお願いいたします。
3. 発表者は「画面共有」機能で発表スライドを表示してください。また、質疑応答の終了後には、「画面共有」の停止を忘れないようにしてください。
4. 質疑応答で対応できなかった質問については、個人チャット等で対応していただけるとありがたいです。
5. 事前に参加者に配布する資料（データ）がありましたら、前々日の**2月26日（水）12：00 まで**にご提出をお願いいたします（**13th.forum.2025@gmail.com**）。こちらから参加者に一斉送信をいたします。
6. 発表に関して不明な点は、お気軽にお問い合わせください。お問い合わせ先は、担当の**中山正剛・梶田和宏・藤野和樹（13th.forum.2025@gmail.com）**まで。

受賞講演

『大学体育優秀論文賞受賞講演』 「大学体育スポーツ学研究（第21巻）」優秀論文賞

2月28日（金）10:10～10:45

《タイトル・講師》

大学体育授業における e-Learning を活用した身体活動増進プログラムの効果

鈴木 久雄（岡山大学）

司会：藤野 和樹（千葉商科大学）

原著



大学体育スポーツ学研究, 21:41-50.
©2024 全国大学体育連合 <https://daitairen.or.jp/>

大学体育授業における e-Learning を活用した 身体活動増進プログラムの効果

鈴木久雄¹、榎本翔太¹、加賀 勝²、足立 稔²、酒向治子²、高岡敦史²、
高橋 徹²、山内 愛²、高戸仁郎³、枝松千尋⁴、菊川 顕⁵、宇田康利⁶、
岡井克明⁷、齋藤智美⁸、松本 希⁹、小崎遼介¹⁰、吉村利佐子¹¹、
岡崎勘造¹²

¹岡山大学教育推進機構, ²岡山大学学術研究院教育学域, ³岡山県立大学保健福祉学部,

⁴倉敷芸術科学大学生命科学部, ⁵岡山商科大学法学部, ⁶岡山商科大学経営学部,

⁷くらしき作陽大学子ども教育学部, ⁸岡山大学（非常勤講師）, ⁹就実短期大学,

¹⁰環太平洋大学次世代教育学部, ¹¹兵庫教育大学大学院連合学校教育学研究科,

¹²東北学院大学人間科学部

要旨

身体活動の不足は健康上のリスクを高めることが指摘されている。しかしながら、大学生においても日本の身体活動基準に達しなかった者が存在する。本研究の目的は大学体育授業における e-Learning を活用した身体活動増進プログラム（e-PAPP）が中高強度身体活動（MVPA）、レジスタンストレーニング（RT）、静的ストレッチング（SS）に与える短期および長期の影響を明らかにすることであった。MVPA は活動量計を用いて測定し、RT と SS は質問紙によって調べた。対象は大学体育授業を履修した学生36名の介入群と、未履修学生45名の統制群である。介入期間は7週間であり、調査測定は介入前、介入後、介入1年後に行った。介入前の身体特性、MVPA、RT、SS には介入群と統制群の間に有意な差はみられなかった。介入前の MVPA は介入群が24.8 (SD: 24.1) メッツ・時/週、統制群は23.5 (SD: 13.6) メッツ・時/週であり、日本の身体活動基準に達しなかった学生の割合は介入群が58%、統制群は62%であった。介入群の MVPA は介入後に、統制群の1.49倍 ($p = 0.010$) に増加し、介入1年後には1.29倍 ($p = 0.047$) と高い値を維持した。介入群の RT と SS は介入後に有意な高値 ($p < 0.001$) を示したが、介入1年後は統制群と差はみられなかった。結論として、e-PAPP は MVPA に対して短期および長期の増進効果、そして RT と SS には短期の増進効果があることが示唆された。

キーワード

大学生、身体活動量、長期効果、活動量計

責任著者：鈴木久雄 Email: hsuzuki@okayama-u.ac.jp

関東支部主催企画

『近未来的な体育教育の実践を考える (小中高と大学での実践事例)』

2月28日(金) 10:45~12:30

《タイトル・講師》

仮想空間×現実空間が融合する体育の最前線：

XRとAIが拓くDEIの扉

鈴木 直樹 (東京学芸大学)

《タイトル・講師》

思考やコミュニケーションを促すICT利活用

村瀬 浩二 (和歌山大学)

司会：伊藤 信之 (横浜国立大学)

仮想空間×現実空間が融合する体育の最前線：

XR と AI が拓く DEI の扉

鈴木 直樹

東京学芸大学教育学部

伝統的な体育は、物理的環境や学習者の運動能力による制約が多く、学習機会の不均衡が課題とされてきた (Bailey, 2006)。これらの課題を解決する方法として、XR (VR・AR・MR など) や AI といった技術が注目されている。これらの技術は、仮想空間と現実空間での学びを行き来させることで、Society 5.0 時代の新たな体育環境を創出しつつある。

本発表では、XR を活用した運動学習の拡張と AI による個別最適化された学習の導入により、Diversity, Equity, and Inclusion (DEI) を実現する体育教育モデルを提示する。具体的には、VR 技術を用いた跳び箱運動の授業では、学習者が跳躍時の空中感覚を安全に体験でき、恐怖心の軽減と技術習得の向上が確認されている (松田, 2021)。VR を活用した走り幅跳びの授業では、その効果が報告されている (Fukushima & Suzuki, 2025)。また、AR スポーツを活用した授業では、多様な子供たちが能力の違いを超えて運動の楽しさを共有し、参加意欲の向上が見られた (鈴木, 2025a)。さらに、メタバースを活用したダンス授業では、アバターの「プロテウス効果」を活かし、子供たちが積極的に参加しやすい環境を構築した (鈴木, 2025b)。この「プロテウス効果」は、Yee & Bailenson (2007) によって提唱され、仮想環境における自己表現の変化が行動に影響を与える現象として知られている。特別な支援を要する子供の支援としても活用し、インクルーシブな学びを実現した (Suzuki, 2025)。また、遠隔地の児童生徒同士が仮想空間で協働し、物理的な距離を超えて異文化理解を深める実践も可能となった (岩井ほか, 2022)。

しかし、クラス単位での学習が主流の体育では、個別最適な学びの提供が難しいという課題がある。そこで、対話型 AI 学習カードを開発し、AI を「ミニ先生」として活用することで、児童生徒一人ひとりが自身の学習を振り返り、理解を深める機会を提供した (岩井・鈴木, 2022)。この取り組みにより、生徒の自己調整学習能力の向上と学習意欲の高まりが確認された (Suzuki, 2024)。

XR と AI はそれぞれ、教育における革新的なツールとして期待されている。仮想空間を活用した学びと現実空間での運動学習を融合することで、従来の「あたりまえ」を覆し、物理的・心理的・社会的な障壁を超えた新たな体育学習環境の構築が可能となる。本発表では、XR と AI がいかに DEI を実現し、体育のパラダイムシフトを拓くのかを論じ、新しい時代の体育の具体像を提示していく。

参考文献

- 1) Bailey, R. (2006). Physical Education and Sport in Schools: A Review of Benefits and Outcomes. *Journal of School Health*, 76(8)
- 2) Fukushima, T., & Suzuki, N. (2025). Performance Effectiveness of Virtual Reality App

- in Long Jump P.E. Class. Book of Abstract of the International Conference on Fit for Life
- 3) 岩井祐一, 鈴木直樹, 藤村聡 (2022). 知的障害特別支援学校におけるメタバースによる実践的研究-高等部における表現運動の取組による国際交流-. 日本発達障害支援システム学会 第20回研究セミナー／研究大会発表.
 - 4) 岩井祐一, 鈴木直樹 (2022). AI によるフィードバックに動機づけられた長距離走の学び. 体育科教育, 70(12)
 - 5) 松田綾子 (2021). VR を活用した跳び箱の授業. 体育科教育, 69(9)
 - 6) 鈴木直樹 (2024a). AR スポーツを活用した体育教育の可能性. HADO 体験会講演会 (2024年1月25日) .
 - 7) 鈴木直樹 (2024b). メタバースを活用したダンス授業とプロテウス効果. 教育フォーラム (2024年2月22日) .
 - 8) Suzuki, N. (2025). Breaking Barriers in Physical Education: Leveraging VR and AI to Ensure DEI. Book of Abstract of the International Conference on Fit for Life
 - 9) Suzuki, N. (2024). AI-Enhanced Student Reflections on Game Teaching. TGfU Conference 2024.
 - 10) Yee, N., & Bailenson, J. N. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. Human Communication Research, 33(3), 271-290.

思考やコミュニケーションを促す ICT 利活用

村瀬 浩二

和歌山大学教育学部

GIGA スクール構想において、1人1台タブレットが児童生徒の手元に供給されることとなり、すべての教科においてその活用方法が工夫されている。一方で、苦手意識から ICT 活用に消極的な教員もいる。特に体育科・保健体育科においては運動場や体育館における Wi-Fi 環境の制限などによってあまり活用されていない場面を見ることがある。

GIGA スクール以前の体育科において、お手本となる映像を見ながら学ぶことや自身の動画を見て振り返るといった技能向上に関する活用が一般的であった。また、その活用に報告例は他教科の 1/3~1/5 と少ない状況であった(梅田ら, 2019)。つまり、技能向上に焦点が当てられていた。文部科学省(2022)は教育・学習における ICT 活用法として各教科に共通した方法を提示している。それは導入における課題の提示から意見の記述、展開場面におけるグループでの共有、まとめでの振り返り記述といった1時間の流れである。このような流れは Wi-fi の整備された状況であれば、体育科においても活用することができよう。この流れは、課題の提示、共有、振り返りのなかで意見を交流し、他者の意見を取り入れ、自身の意見を他者に伝える方法として用いている。この点において、体育科で多く用いられてきた活用法とは違いが見られる。

また近年ではテクノロジーの発達により、AI の活用やウェアラブル端末を用いた授業も展開できるようになった。例えば、AI 活用では会話内容のテキスト化やその要約を挙げることができる。ウェアラブル端末では心拍数や歩数、位置情報といった情報の記録が可能である。これらの情報は活用するアイデアによって子どもたちの思考やコミュニケーションを促進し、評価としての活用も可能となる。

そこで、本発表では大学における活用方法や、小学校・中学校の体育科における活用方法の紹介から、ICT の活用により促進したい能力について論じる予定である。

一般発表プログラム

【日程】2月28日（金）13：30～17：41

【会場】オンライン開催（4セッション）

【内容】13演題（研究報告7演題, 事例報告6演題）

【時間】発表12分, 質疑応答5分, 計17分間

【第1セッション】藤原 大樹（崇城大学）

研究-1	13:30~13:47	部活動の有無における月経随伴症状とプレゼンティーズム
	○渡辺久美(桜美林大学), 江川賢一(東京家政学院大学)	
研究-2	13:47~14:04	大学体育は学生のストレスリカバリーにどのように貢献するか
	○阪田俊輔(横浜商科大学)	
研究-3	14:04~14:21	大学新入生のコロナ禍前後の活動実態比較
	○藤田恵理(帝京大学, 東京女子大学), 田村達也(京都産業大学), 高橋将, 鈴木明(大東文化大学), 平工志穂(東京女子大学)	

【第2セッション】座長：山本 泰明（関西外国語大学）

事例-1	14:30~14:47	Well-beingの観点から大学体育の在り様を考える
	○吉原さちえ(東海大学)	
事例-2	14:47~15:04	大学体育ワークブックに関する新展開
	○西脇雅人(大阪工業大学, 株式会社Food&Exercise Lab)	
研究-4	15:04~15:21	ブレンド型授業を用いた大学体育の実践： クラシックバレエを対象に
	○朴京眞(聖心女子大学)	

【第3セッション】座長：伊藤 信之（横浜国立大学）

事例-3	15:30~15:47	スポーツをくみる)ことの協働的生成経験の意義と可能性: 視覚障害者と晴眼者学生によるバスケットボール観戦の事例
	○植田俊(東海大学)	
事例-4	15:47~16:04	同一ステップの質感の違いによる表現方法獲得のためのヒント
	○川上美里(十文字学園女子大学)	
事例-5	16:04~16:21	体育授業の種目選択希望が不本意な学生7割以上に対するダンス授業展開例: やる気の変化の可能性とその要因
	○飯田路佳(十文字学園女子大学), 田中安理(常葉大学), 多田五月(帝京大学), 清水文子, 川上美里(十文字学園女子大学)	
事例-6	16:21~16:38	体験の「意味」を深めることをめざしたフットサルの授業の考察: 受講生による学びの振り返りを材料として
	○岸本栄嗣(京都芸術大学)	

【第4セッション】座長：中島 弘毅（松本大学）

研究-5	16:50~17:07	社会的投資収益率(SROI)を用いた観戦型スポーツイベントの社会的価値評価: 大学が主催するホームゲームイベントを事例として
	○松尾博一(筑波大学)	
研究-6	17:07~17:24	初年次体育へのアドベンチャー教育の導入と大学適応
	○山内宏志(国際基督教大学), 木内敦詞(筑波大学), 清水安夫(国際基督教大学)	
研究-7	17:24~17:41	大学体育実技における非認知的能力を含む学びの順序
	○難波秀行(大阪大学)	

一般発表抄録（研究報告・事例報告）

2月28日(金)13:30～17:41（計13演題）

13演題4セッション（研究報告7演題, 事例報告6演題）

第1セッション3演題（13:30～14:38）
<研究報告 1-3> 座長：藤原 大樹（崇城大学）
第2セッション3演題（14:50～15:41）
<事例報告 1,2・研究報告 4> 座長：山本 泰明（関西外国語大学）
第3セッション4演題（15:50～16:41）
<事例報告 3-6> 座長：伊藤 信之（横浜国立大学）
第4セッション3演題（16:50～17:41）
<研究報告 5-7> 座長：中島 弘毅（松本大学）

研究報告 1_13:30-13:47

部活動の有無における月経随伴症状とプレゼンティーズム

渡辺久美¹, 江川賢一²

¹桜美林大学芸術文化学群, ²東京家政学院大学人間栄養学部

キーワード: 月経随伴症状尺度 (Menstrual Disease Questionnaire: MDQ), 運動時間, 生活習慣

【背景と目的】経随伴症状とは、月経周期に関連して起こる肉体的、精神的諸症状をさし、月経前、月経期、月経前～月経期の3つの時期がある。月経随伴症状に影響を及ぼす要因は、睡眠、食事などの生活習慣の乱れやストレス、身体活動量など多岐にわたる。そこで本研究では、一般大学生と体育会系の部活動に所属する大学生の月経随伴症状、ならびにプレゼンティーズムの実態を明らかにし、比較検討することを目的とした。【方法】対象は、大学1年生～4年生の一般大学生51名、体育会系の部活動に所属する大学生37名（バレーボール部26名、ラクロス部11名）であった。調査方法は質問紙にて、対象者の属性、生活習慣、月経随伴症状、プレゼンティーズムについて尋ね、両者を統計的に分析した。【結果】月経随伴症状尺度より、月経前、月経中において、一般大学生の方が、月経随伴症状を有していた（月経前：痛み因子（ $p=0.023$ ）、集中力因子（ $p=0.019$ ）、行動の変化因子（ $p=0.026$ ）/月経中：痛み因子（ $p=0.000$ ）、集中力因子（ $p=0.005$ ）、行動の変化因子（ $p=0.004$ ）、負の感情因子（ $p=0.034$ ）。さらに一般大学生、バレー部、ラクロス部の3つを層化分析したところ、バレー部と一般大学生に有意差を認めていた。一方、月経中のプレゼンティーズムは、一般大学生の方が、月経に伴う体調不良により「休んだ」「大学で我慢した」という割合が高かった。【考察】女子大学生という対象の中で、一般大学生と部活動をしている大学生の決定的な相違の因子は運動量であり、日々の練習（運動）から、 β -エンドルフィンが上昇し、痛みを和らげている可能性がある。本調査では、球技系の部活動を対象としたが、スポーツは審美系、持久系、パワー系などに分けることができ、種目や練習環境の特性を加味する必要がある。また、プレゼンティーズムの実態に関しては、月経随伴症状の少なさだけでなく、部活動の所属意識も関連していると考えられた。

研究報告 2_13:47-14:04

大学体育は学生のストレスリカバリーにどのように貢献するか

阪田俊輔

横浜商科大学商学部経営情報学科スポーツマネジメントコース

キーワード: ストレスマネジメント, 対処資源

【背景と目的】ストレスコーピングは、対処資源と呼ばれる個人および環境が持つ資源を必要とする。また、コーピングが実施されると対処資源は消費されるため、消費された対処資源をリカバリーする必要がある。本研究では、大学体育がどのような形で対処資源のリカバリーに貢献するか検討することを目的とした。【方法】2024年12月に関東地方の大学生390名を対象に、WEBフォームを用いた質問紙調査を実施した。「現在、スポーツ実技を受講していますか」という質問を冒頭に行い、回答者を受講中（185名）、受講歴あり（76名）、受講歴なし（129名）の3群に分割した。調査内容は、ストレスリカバリー経験尺度（活動経験、熱中経験、成功経験、反芻経験）及び大学生用対処資源尺度（体力、自尊感情、情報処理能力、ソーシャルキャピタル）を用いた。ストレスリカバリー経験の各下位尺度を独立変数、対処資源の各下位尺度を従属変数としたパス解析を3群ごとに実施し、大学体育がストレスリカバリー経験の効果にどのように影響するか検討した。【結果】パス解析の結果、受講中群では「体を思い切り動かす」といった活動経験がすべての対処資源に、「目標を達成できた」といった成功経験が、自尊感情、情報活用能力、ソーシャルキャピタルに強い関連を持っていることが明らかとなった。次に受講歴あり群では、「目の前のことに熱中し、ストレスを忘れた」といった熱中経験がすべての対処資源に強い関連を持っていた。最後に受講歴なし群では、成功経験が情報活用能力に、熱中経験がソーシャルキャピタルに強い関連を持っていた。【結論】受講中群、受講歴あり群が、受講歴なし群に比べて、ストレスリカバリー経験が対処資源に対し強い影響を持つことが明らかとなった。これらの結果から、大学体育は学生のストレスリカバリー経験を促進する効果を持つことが示唆された。

研究報告 3_14:04-14:21

大学新入生のコロナ禍前後の活動実態比較

藤田恵理^{1,4}, 田村達也², 高橋将³, 鈴木明³, 平工志穂⁴

¹帝京大学, ²京都産業大学, ³大東文化大学, ⁴東京女子大学

キーワード: 活動量, 体温, 睡眠時間, ストレス

【背景と目的】2020年度から2022年度にかけて新型コロナウイルス感染症の拡大により, 外出自粛や行動制限が強化され, 大学では授業のオンライン化などの影響を受けた。2023年度には授業形態が完全にコロナ禍前の形態に回復したが, コロナ禍を経験した大学新入生の活動実態については十分に明らかにされていない。そこで本研究では, 大学新入生を対象に, コロナ禍前後の活動実態を比較した。【方法】本研究の対象者は, 2018, 2020, 2021, 2022, 2023年度の大学新入生計881名であり, それぞれ入学後の5~6月にアンケート調査が実施された。調査内容は, 歩数, 外出時間, 運動時間, 睡眠時間, 起床時および就寝時の体温, 睡眠の質, 体調, ストレスの項目であった。コロナ禍前を2018年度, コロナ禍を2020年度, 回復期を2021年度および2022年度, そして完全回復した時期を2023年度として, 各年度の調査結果を一元配置分散分析により比較した。2018年度の調査は大東文化大学スポーツ健康科学倫理委員会の承認を得て実施された。2020~2022年度の調査については以前の発表データを使用して分析した。2023年度の調査は東京女子大学人を対象とする研究に関する倫理審査委員会により倫理審査は不要であると判断された。【結果】歩数と起床時体温については, 最も少なかった2020年度から2023年度にかけて年々増加し, 2023年度の平日は2018年度と同レベルに回復した。しかし, 睡眠時間や睡眠の質については, 2020, 2021, 2022年度の平日は2023年度に比べて有意に短く質が低下していた。【結論】2023年度には歩数と起床時体温がコロナ禍前のレベルに回復し, 活動量の回復に伴い体温調節機能にも好影響をもたらしたと考えられる。一方, 対面授業への完全回帰に伴い, 年々睡眠時間が短縮し, 睡眠の質が低下していた。これにより, 対面授業に参加するために朝型の生活習慣に適応した結果, 十分な睡眠時間が確保できなかった実態が浮き彫りになった。

事例報告 1_14:30-14:47

Well-beingの観点から大学体育の在り様を考える

吉原さちえ

東海大学スポーツプロモーションセンター

キーワード: スポーツライフ, 生涯スポーツ, 幸福, 身体活動, 経験

【問題と目的】第3期「スポーツ基本計画」では新たな視点が3つ加わり, 個人と社会に対してスポーツがもたらす影響を幅広く捉えている。スポーツ庁によると, 令和5年度「スポーツの実施状況等に関する世論調査」では, 1年間にスポーツを「する・みる・ささえる」のいずれか参画した者の割合は, 男性女性ともに85%を超える。また, 「する・みる・ささえる」という3つの場面の全てでスポーツ参画した者は, 日常生活の中での充実感を感じている割合が86.3%と高く, 幸福感も10点満点中7.7点で比較的高い結果であった。スポーツに参画しなかった(=0), 1または2場面でスポーツ参画をした者よりもいずれも高い数値を示した。日常生活の中における「充足感」と「幸福感」はどちらもWell-beingに繋がる。そこで本研究(本事例)では, 東海大学全学生に向けて開講される選択科目の内容を紐解き, これからの大学体育の在り様の一助となる手がかりを示すことが目的である。【方法】東海大学自己学修科目として開講されている一般体育選択科目の授業科目や授業内容を, Well-beingという視点で分類し吟味する。【結果】東海大学自己学修科目開講の一般体育選択科目の授業は, 教養を目的とし, 全学部学生がスポーツの楽しさを多面的に捉えることができるような授業が通常期間とセッション期間に配置されている。授業内容は, 未経験者も経験者も各々のレベルで授業を受講できる工夫がされている。【考察】一般体育選択科目は, 様々なスポーツを誰もが取り組むことができ, 各自がスポーツの楽しさを実際の経験の中から得られるような仕組みが包括されていることが考察できる。【結論】大学体育は, 教育機関の中で実施することができる最終場面である。スポーツライフが人々のWell-beingに関与するのであれば, 大学体育の場面では, 誰もがスポーツの魅力や楽しさを, 心身の体験から知ることができる工夫を続けることが, 今後の日本社会で益々重要となるのではないかと。

事例報告 2_14:47-15:04

大学体育ワークブックに関する新展開なる

西脇雅人^{1,2}

¹大阪工業大学工学部, ²株式会社 Food&Exercise Lab

キーワード: 統一テキスト, 教育効果, 販売化, 起業, 大学発認定ベンチャー企業

【背景と目的】大阪工業大学の健康体育研究室では、初年次教育として、大学体育授業で使用する統一テキストである「大学体育ワークブック」を、四半世紀にわたって、作成および活用した授業運営を行ってきた。この教材は、1) 教科書としての資料（講義）、2) 生活習慣のセルフモニタリング（演習）、3) 生活習慣改善の行動変容ワークシート、4) 実技授業後の感想記述シート（実技）といった内容が1つの冊子としてパッケージ化されており、講義、実技、演習（課題・宿題）から構成される授業の展開をサポートする教材として重宝されている。大学の体育部署全体で導入することで、非常勤教員の担当授業分を含め、統一的な授業内容を、継続的に展開することも可能となっている。しかし、近年、予算や教員の業務増大の観点などから、統一テキストの作成が困難なことも多い。そこで、本試みは、全学的に統一テキストを活用した大学体育授業を持続可能にする手法を模索ならびに実行することを目的とした。【方法】本試みでは、1) 大学体育ワークブックを、教科書として指定した上で、学生に対して1冊300円での販売を行う体制を構築した。次に、2) 各教員の煩雑な手続きと作業を軽減するため、大学発の認定ベンチャー企業を旧体育の日（10/10）に設立し、運営をすべて委託可能な制度を構築した。【結果】2023年度より、大学内の売店を介した大学体育ワークブックの販売化をスタートさせ、受講生にテキストを購入してもらい、授業を展開した。2024年度より、ベンチャー企業を設立し、作成に関する面倒な手続きや作業を会社へ外注することに成功した。【結論】大学発の認定ベンチャー企業を活用した統一冊子の作成と販売は、大学体育ワークブックを活用した授業体制の安定的かつ持続可能な運営方法であろう。今後、全国の大学体育教育各部署との連携によって次世代に向けた新たな大学体育教育の価値の醸成に寄与したいと考えている。

研究報告 4_15:04-15:21

ブレンド型授業を用いた大学体育の実践:

クラシックバレエを対象に

朴京真

聖心女子大学現代教養学部

キーワード: 生涯体育, スポーツライフ, 事前学習, オンラインコンテンツ, 授業改善

【背景と目的】生涯にわたって楽しめる運動・スポーツは、保健体育科の運動領域をはるかに超えて、多種多様である。学校体育から生涯体育への転換において重要な役割を果たすのが大学体育である。本研究では、大学体育の質保証を目指し、クラシックバレエの授業を対象にブレンド型授業を導入し、入門としての教育の実践を試みた。【方法】方法としては、事前学習として次回の授業で学ぶ動きの名称、意味、行い方（動きの見本動画）をオンラインコンテンツとして提供し、対面授業に参加するようにした。その後、アンケート調査を前期と後期授業終了時に実施した。【結果と考察】その結果、文字や画像を用いたスライドでの説明付き動画、スローモーションの活用、安心して授業に参加できたこと、既存の動画ではなく授業担当者が直接作成したことが、高い満足度につながった。活用度については、予習を超えて復習まで活用できたこと、自分で必要である時に自由に活用することができたことなどの良い活用もみられたが、ただ課題をこなすことになってしまった学生も見られた。負担度については、課題としての負担を感じた学生もいたが、動画の長さは負担にならない程度であり、どこでもいつでも視聴できるため負担に感じなかったという意見が得られた。【結論】以上からブレンド型授業は、学校体育を超えて大学体育において新しい種目にチャレンジする内容の授業実践の場合は、ブレンド型授業を用いることで、新しいものを学ぶ際に必然的に生じる不安を解消することに有効であること、また、学生自身が必要と思った際に自由に視聴できることから自主的な学びにつながることを示唆された。オンラインコンテンツを制作する際には、経験レベルに合わせたオンラインコンテンツの多様化、運動の特性を考慮して動画の撮影方法の検討、事前学習を活かした対面授業の内容構成が重要な課題と示唆された。

事例報告 3_15:30-15:47

スポーツを〈みる〉ことの協働的生成経験の意義と可能性：

視覚障害者と晴眼者学生によるバスケットボール観戦の事例

植田俊

東海大学国際文化学部

キーワード：スポーツ観戦

【背景と目的】本報告の目的は、これまでスポーツを「する（＝実技）」「支える（＝ボランティア）」ことが主であった大学体育において、「みる」ことがもつ意義と可能性について検討することである。【対象と方法】その元とするのは、報告者が2023年度前期に担当した、視覚障害者と一緒に行ったバスケットボール観戦の授業実践である（授業名「地域創造フィールドワークC」）。履修者は、東海大学国際文化学部に所属する3年生7名と2年生3名（当時）の計10名である。学修は以下の7つの過程で構成した。①受講者全員で現地の事前視察（当事者なしで観戦）、②テレビ・ラジオ放送における解説・実況の視聴、③「視覚障害」に関する当事者講話、④当事者による手引き講習、⑤当事者と一緒にテレビ・ラジオの解説・実況分析、⑥当事者と一緒に現地観戦、⑦振り返りの事後レポート作成。このように構成した本授業の意義と可能性を検討するために、報告者は以下の3点について把握した。（1）事後レポートに記述された学生たちが得た学びの内容、（2）受講学生と視覚障害当事者による授業中の相互行為の様子および（3）双方のその内容の解釈。【結果と考察】元々、具体的方法論が未だ確立していない視覚障害当事者と一緒にスポーツを観戦する方法を、トライアンドエラーを繰り返しながら学生と当事者が協働して開発する経験を通じて、学生たちは「見えない／見えにくい」ことがスポーツ観戦において障害化する社会的契機について学んでいた。加えて、試合の中におけるプレーの意味についてやりとりを重ねながら一緒に解釈を得る過程にこそ観戦の面白さが生じることを経験して、視覚障害者―晴眼者関係に対する既存の「支援―受援関係」という考え方を相対化していた。それは当該授業における学修が、教員による既定の方法論の一方向的伝達ではなく、当事者との協働的開発という構成をとっていたことによると考察した。

事例報告 4_15:47-16:04

同ステップの質感の違いによる表現方法獲得のためのヒント

川上美里

十文字学園女子大学

キーワード：ダンス、創作、振付、雰囲気、ボックスステップ、パドブレ

【背景と目的】J大学の健康づくりの運動（ダンス）の授業は教職課程の必修科目である。15回のうち前半の8回は担当教員によるダンスレクチャー（以下DLと記す）、後半は各グループでテーマに沿ったダンスを創作し、最終課題はそのダンスを収録した動画の作成である。保健体育の授業では「現代的なリズムのダンス」と「創作ダンス」の指導能力が必要とされることから、DLでは数種類のステップで構成された2パターンのダンス（リズムに乗るものと楽曲の雰囲気を表現するもの）を実施した。同ステップの質感の異なるダンスを踊る経験は、その後のダンス創作の過程において表現や活動のヒントとなるのかについて調査した。【方法】2年生42名を2グループに分け、各グループ4週連続で授業を行った（もう一方のグループは別の教員が異なる内容を実施）。授業内で使用したステップは以下である（授業で使用した言葉のまま記す）①歩き②ステップ③4ステップ④ボックスステップ⑤3歩のステップ⑥パドブレ。その他、運動量を確保するために両足ジャンプやジャンプをしながらのキック等も取り入れた。毎回の授業終了時にはGoogle formsに振り返りを回答させた。【結果】各グループDL終了時の記述では「ずっと同じステップを活用しているにもかかわらず曲の雰囲気や動くテンポを変えただけで全く新しい踊りになったと感じた」との回答が多く見られた。また、最終回の「自分の班の作品づくりにおいて、筆者担当DLの4回の授業から参考にしたことはあるか」との問いには、有効回答が得られた39名のうち、29名（74.3%）が参考にすると回答し、そのうちステップに関する具体的な回答が20名（69%）、表現方法に関する回答は9名（31%）であった。【結論】数種類のステップを使用した質感の異なるダンスの体験は、創作活動の一助となる可能性があることが示唆された。

事例報告 5_16:04-16:21

体育授業の種目選択希望が不本意な学生 7 割以上に対するダンス授業展開例： やる気の変化の可能性とその要因

飯田路佳¹, 田中安理², 多田五月³, 清水文子¹, 川上美里¹
¹十文字学園女子大学, ²常葉大学, ³帝京大学

キーワード: 抽選落ち, 不本意選択, 社会人基礎力

【背景と目的】S 大学では一般体育の授業を 1 年次の前期・後期それぞれ 1 単位必修としており、各曜日、時限毎に 8~12 種目が設定されている。令和 6 年度後期に担当した水曜 1, 2 限目では、8 種目の中からの選択となる。これまで担当したクラスでは、他種目の抽選に落ちてダンス種目を履修する学生が 7 割以上の場合が多く、積極的に選択してきた学生ではない傾向があった。そこで受講学生の授業に対する意識とその変化について調査し、今後の授業展開への PDCA の一助とすることを目的とした。【方法】15 回目の授業終了後、google フォームを利用し、ダンスが希望種目か、作品毎の主観的運動強度、社会人基礎力の 12 の力との関連、学びがあったか、グループワークへの考え方など 19 項目についてアンケート調査を行った。その他、授業期間のリアクションシートの提出状況、出欠情報や実際の動画等から、授業に対するやる気の変化についてデータ化した。【結果と考察】抽選に落ちてダンスを履修した学生は、1 限目が 78.9%、2 限目が 90.9%でありいずれも高い割合で不本意選択であった。また、いずれのクラスも 40%以上が全くの初心者であった。最終的に学びがあったと回答した学生は 100%であった。授業内では 3 作品のグループでの練習と発表を課したが、作品毎の主観的運動強度は後半になるに従い高くなっていた。授業内ではグルーピングを最低 5 回行ったが、いずれのクラスも社会人基礎力のうち「主体性」「働きかけ力」「創造力」がこの授業を通して高くなると認識したことがわかった。授業内での指導時間とグループワーク時間について、後者の割合をできるだけ多くする工夫を行った結果ともいえる。【結論】不本意選択からの変化はプラス方向であり、グループワークの影響が大きい可能性が示唆された。

事例報告 6_16:21-17:38

体験の「意味」を深めることをめざしたフットサルの授業の考察：

受講生による学びの振り返りを材料として

岸本栄嗣
京都芸術大学芸術学部芸術教養センター

キーワード: 教養体育, 生涯スポーツ演習, 大学

【背景と目的】教養体育に相当する本校の「生涯スポーツ演習」では、「心身の健康の維持・向上」「コミュニケーションや他者との関係」「スポーツの視点からの思考」などを主な目的としている。そのうえで、一人ひとりが「この授業での学びや体験は自分にとって何だったのか」を深められることを目指している。工夫しているのは主に以下の 3 点である。①コミュニケーションを促すこと、②ショートレクチャーを行う際は、学生の専門分野の学びや活動、将来のことに関連づけて伝えること、③多くの人が活躍できるよう促すこと。発表では、2024 年度のフットサルのクラスでの取り組みと学生による受講後の振り返りについて報告し、若干の考察を加える。【結果と考察】授業開始当初は履修を取り消そうか「真剣に悩んでいた」という学生 A は、他の学生と話せる友達になれたことで「楽しく」なり、他学生に教えてもらうことで「自分自身のプレーの変化にも気づき始めた」という。また、運動不足を感じ、「週一で体を動かすことができるのかな」と履修した学生 B は、ミニ講義が入ったり、チームで練習メニューや作戦を考えたりする中で「考えながら体を動かすこと」ができ「本気でスポーツをしていた時のこと」を思い出したという。スポーツで「体を動かすことが好きなのではなく、そこから学ぶ気持ちが一番いいところだな」と思ったと振り返った。フットサル経験者の学生 C は、高校時代に出会った先輩たちのように未経験者にアドバイスをしてみたが、教えることは「とても難しかった」とのべ、授業を通して先輩たちの凄さを感じたという。それでも思い切って自分にできるアドバイスを続けていると、未経験者のほうから「教えて」と声をかけられ、「自分から行動を起こしてみることの大切さ」を実感し、「未経験者との壁は感じなかった」とまとめている。学生は自身の心の機微に触れることで、体験の「意味」を自ら深めるのだろう。

研究報告 5_16:50-17:07

社会的投資収益率（SROI）を用いた観戦型スポーツイベントの社会的価値評価： 大学が主催するホームゲームイベントを事例として

松尾博一

筑波大学体育系

キーワード：大学スポーツ, イベントマネジメント, スポーツビジネス, ソーシャルバリュー

【背景と目的】 スポーツに関わらず何らかの活動やサービスは価値を生み出しているが、特に目に見えない影響を評価するために、社会的投資収益率（SROI）という指標を用いて、提供するプログラムが社会に及ぼす影響を評価する手法が提案されている（Larissa E. Davis, 2019）。参加型のスポーツを対象として社会的価値の評価を行う研究は、Jリーグクラブの社会貢献事業が生む社会的価値に関する研究（Oshimi et al., 2021; 押見ら, 2024）等が行われている一方、観戦型スポーツイベントに関する研究は極めて限られている。そこで本研究においては、事例として筑波大学が主催するホームゲームイベントにSROIを適用することによって、今後観戦型スポーツイベントへのSROIの応用可能性について資料を得ることを目的とした。【方法】 本研究では、社会的価値の評価手法としてSROIを採用し、事業を実施したことにより生じた様々な変化を金銭的な価値に置き換えて定量的に可視化することを試みた。分析対象は、2024年11月15日に実施した筑波大学男子バレーボール部対ハワイ大学男子バレーボール部のホームゲームイベントに関与したステークホルダーとした。【結果と考察】 結果として、分析対象とした全てのステークホルダーにより当該スポーツイベントに費やされた総費用は24,808,998円、生み出した総価値は68,870,766円であった。また、事業の費用対効果を示すSROI比は2.78であり、これは全てのステークホルダーが投じた費用に対して2.78倍の価値を生み出していることを意味している。【結論】 本研究では、特定の一事例のみを対象とした分析であったため、その他の観戦型スポーツイベントが同様の社会的価値を生み出しているかどうかについては明らかにするものではないが、これまで対象とされてこなかった観戦型スポーツイベントへのSROI分析の応用可能性を示す資料となるものと考えられる。

研究報告 6_17:07-17:24

初年次体育へのアドベンチャー教育の導入と大学適応

山内宏志¹, 木内敦詞², 清水安夫¹

¹国際基督教大学教養学部, ²筑波大学体育系

キーワード：初年次教育 冒険教育 学校適応 ライフスキル 少人数教育

【背景と目的】 近年、新入生の大学生活への不適応の解決策として、冒険教育の一つであるプロジェクトアドベンチャー（以下「PA」と略す）の導入が報告されている。しかしそれらは学外施設での短期イベントや一教員による授業である。本研究の目的は、学内の一般的な体育施設で毎週開講される必修体育授業へPAを導入することが新入生の大学適応へ及ぼす影響を、ライフスキルの獲得にも着目しつつ、従来のフィットネス（以下「FT」と略す）型授業との比較から検討することであった。【方法】 都内私立A大学の新生（PA群298名、FT群372名）を対象に、大学適応感（以下「CA」と略す）とライフスキル（以下「LS」と略す）の質問紙調査を実施した。PA群ではPAの手法を用いた集団による課題解決型アクティビティを、FT群では一斉指導による有酸素運動を主に実施した。【結果と考察】 t検定の結果、初学期終了時のCAは、FT群よりもPA群が有意に高かった（ $p < .01$, $d = .21$ ）。分散分析（群×時間）の結果、スケジュール能力や情報リテラシー等からなるLSの上位因子である個人内スキルの側面は、受講終了時にFT群よりもPA群で有意に高かった（ $F = 4.12$, $p < .05$ ）。入学時のLS初期値に基づく三分位での分散分析の結果、従来のFT授業ではLS低位群に限定的であったLS獲得（ $F = 9.36$, $p < .05$ ）が、PA授業では低位群だけでなく中位群でも認められた（ $F = 15.04$, $p < .05$ ）。【結論】 以上の結果は、学内の一般的な施設で毎週行う体育授業へPAを導入することが、従来のFT型授業よりも新入生の大学適応やライフスキル獲得を促すことを示唆している。

研究報告 7_17:24-17:41

大学体育実技における非認知的能力を含む学びの順序

難波秀行

大阪大学 全学教育推進機構 スポーツ・健康教育部門

キーワード：自由記述, リフレクション, 計量テキスト分析

【背景と目的】体育・スポーツの経験は、目標の達成、他者との協働、情動の制御など非認知的能力を高められることが示唆されているが、その機序については明らかにされていない。【目的】本研究では、初年次大学生を対象とした体育実技授業において、毎回のリフレクション課題に基づき、学びの順序について明らかにすることを目的とした。【方法】1回90分の授業を同一種目（バドミントン、バレーボール、ソフトボール）で15回行う形式で、同一の教員が担当した4クラスの学生158名を対象とした。初回の授業は、ガイダンスを含む導入の内容であったので調査対象外とし、2回目～15回目までの各授業終了後に時間外学修として、LMSを用いて授業の振り返りを行わせた。KHCoder Ver. 3.02を用いて記述内容の計量テキスト分析を行った。形態素解析を行い単語の抽出を行い、時期による特徴語を抽出するために対応分析により可視化を試みた。【結果】3622文、82465語が抽出され異なり語は3142語であった。初期（2～5回目）では、ルール、ボール、打つ、シャトル、ラリー、上手など運動そのものや運動技能に関すること、中期（6～10回目）では、勝つ、負ける、相手、強い、体力などゲームでの勝敗に関わること、後期（11～15回目）では、協力、コミュニケーション、人、楽しい、大切、体、技術など仲間とのチームプレーに関する単語が特徴語として示された。【結論】学びの順序として、各種目のルールや一定の運動技能を基盤として、ゲームでの勝敗へのこだわりが芽生え、高めた運動技能や体力を伴いながら、お互いに理解し、協力することの重要性や楽しさへの気づきについての学びが生じていることが示唆された

第 13 回大学体育スポーツ研究フォーラム
発表プログラム・抄録集

2025（令和 7）年 2 月 26 日発行

発行：公益社団法人全国大学体育連合（JAUPES）

運営委員長 田原亮二

編集：運営副委員長 中山正剛

委 員 藤野和樹

委 員 梶田和宏

Printed in Japan