

「初心者」を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦

～eスポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

侘美 俊輔

● 要 約

2022年12月、育英館大学カーリング部は「第13回全日本大学対抗カーリング選手権大会」に出場した。年度当初、本学のカーリング部はチームが組めない危機的状況であった。そこで「カーリング授業」を履修した「初心者」を中心に、コーチらと二人三脚で、本格的なカーリングを教えた結果、全国大会で勝負できるレベルまでに達した。

本稿は、カーリングを「ゼロ」から始めた学生たちを中心に、練習の流れ、カーリングへの思いなど、1年間にわたる動きをアクションリサーチ、インタビュー調査を中心に総括しようという試みである。中でも特筆すべき点として、「ゼロ」から始めた学生たちは「みんなのカーリング」というテレビゲームを最初の授業で実施した点である。本稿は、「eスポーツ」への注目が高まっている今日において、「テレビゲーム」で学習した内容を「リアル・スポーツ」へ応用した事例の1つである。

そこで本稿の目的は、育英館大学カーリング部を事例として、テレビゲームを授業で実施し、そこから全国大会出場に向けた一連の取り組みを、インタビュー調査とアクションリサーチによって検証することである。そこから今後のカーリングの普及、発展に向けた糸口を掴むことが目的である。

● キーワード

カーリング

テレビゲーム

eスポーツ

指導方法

みんなのカーリング (任天堂スイッチソフト)

はじめに

カーリングは、公益財団法人日本オリンピック委員会（以下、「JOC」とする）のホームページによると、『氷上のチェス』と呼ばれるカーリングは、丸い石が回転（カール）する様子が髪の毛がカールする様に似ていたことから名付けられたといわれています。約 40 メートル先に描かれたハウスと呼ばれる円の中に、ストーン（石）を投げ入れて点数を競う」競技である。

我が国のカーリングは、2022 年に開催された北京オリンピックで「ロコ・ソラーレ」が銀メダルを獲得した。周知のとおり「そだねー」、「モグモグタイム」など、彼女らが楽しくカーリングをしている様子は、日本国内において広く話題となった。また、同年にはカーリング人気に呼応するように、Nintendo Switch 版「みんなのカーリング（イマジニア株式会社）」が発売され、大手家電量販店で品薄となるなどの人気を博した（スポニチ、2022 年 2 月 20 日 5:30 配信記事）。これらの事実からも、現在国内においてカーリングの人気は徐々に拡大していることが推察される。なお、「e スポーツ」と「テレビゲーム」は、定義が曖昧でその区別が難しい。本稿では、侘美（2021-a）による定義である「PC、ビデオゲームなどを使用した電子上の対戦競技」として以下の論考を進める。「テレビゲーム」と「e スポーツ」は概念的に微妙な差異はあると考えられるが、本稿では、ほぼ同一のものとみなして以下の論考を進める。

ところで、2022 年 12 月 1 日～4 日、育英館大学のカーリング部は、大学単位で競う唯一の全国大会である「第 13 回全日本大学対抗カーリング選手権大会（JCA 主催）」に出場した（写真 1）。年度当初、本学のカーリング部はチームが組めない危機的状況であった。そこで、本学の「コーチ」や、顧問である筆者らは「カーリング授業」を履修した学生を中心とした 6 名の「初心者」と、2 名の「経験者」を中心に 3 カ月間でチーム作りを行った。学生らのカーリング技術は、「コーチ」らとの二人三脚で本格的な競技レベルのカーリングを教えた結果もあり、全国大会で試合ができるレベルにまでに向上した。



写真 1 試合中の部員たちの様子（写真提供 (C) JCA）

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦 ～eスポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

本稿は、上記の取り組みに注目し、カーリングを「ゼロ」から始めた学生たちの、練習の流れ、カーリングへの思いなど、1年間の動きをアクションリサーチ、インタビュー調査を中心に総括しようという試みである。中でも特筆すべき点として、「ゼロ」から始めた学生たちは「みんなのカーリング」という「eスポーツ」を最初の授業で実施したことである。本稿は、「eスポーツ」への注目が高まっている今日において、そこで学習した内容を「リアル・スポーツ」へと応用した数少ない事例の1つであると推察される。

上述の点を踏まえ、筆者の問題意識は以下の2つである。第1に、ゼロからカーリングを始めた学生たちはどのような多面的な学びをしているのか、第2に、「eスポーツ(テレビゲーム)とカーリングの接続」は、学生たちにとって、どのような学びと可能性が見られるのかについてである。

そこで本稿の目的は、育英館大学カーリング部を事例として、テレビゲーム(eスポーツ)を授業で実施し、そこから全国大会出場に向けた一連の取り組みを、インタビュー調査とアクションリサーチによって検証することである。そこから今後のカーリングの普及、発展に向けた糸口を掴むことが目的である。

本稿において、カーリング未経験者たちによる1年間の動きを追い上げることは、今後の一般市民への普及、他地域への示唆など一定程度の意義があるものと推察される。さらに本稿から、「学生がどのようにカーリングという競技の学びを深めるのか」などの「教育的」な示唆も得られることが予想される。このように「ゼロ」からカーリングをはじめ、全国大会出場を目指す取り組みを実践的に追い上げ、検証することは、今後の「体育・スポーツ授業」や、「スポーツ(カーリング)を通じたまち地域づくり」を考える上でのモデルケースの1つとなりえるものと推察される。

なお、本稿で使用している写真は出典を明記していない限り、すべて筆者、またはカーリング関係者の撮影によるものである。日本カーリング協会(JCA)の写真については、大会期間中に同協会事務局長から口頭で快諾を得た後、ルールに則って使用している。

また、本稿ではカーリングのテクニカル・タームが多数登場する。カーラーたちが一般的に使用する言葉の意味を忠実に再現するため、特に注釈を加えていない。詳細はルールブック、インターネットの解説サイト、カーリング中継の解説者の言動などを参照していただきたい。

1. カーリングの学術的背景 ～本稿における視点～

本研究の学術的背景として注目するのは、①カーリングの「後発性」、②「ニュースポーツ」との類似性、③「eスポーツとリアル・スポーツとの接続の可能性」の3つである。

第1に「カーリングの後発性」についてである。「カーリングのまち」として有名な北見市常呂町におけるカーリングの始まりは、1980年であった。カーリング普及のきっかけは、北海道池田町で開催されたカーリングの講習会に3名の町民が参加したことに始まる。旧常呂町で中心となって普及を進めたO氏は、カーリングを「冬場に何か良いスポーツ」という健康・レクリエーション的なスポーツ活動として位置づけていた。そこにあるのは、現在のオリンピック種目という競技スポーツのイメージとは質的に大きく異なるものであった。カーリングが五輪の正式種目となったのは、1998年の長野大会からである。そのため他の競技スポーツと比較した際、普及・拡大、組織化、競技化、学術研究などの多くの点で「後発」の部類に属するものと推察される。カーリングの研究は、現在、戦術面

を中心に物理学者、工学者による報告が盛んである。例えば、北見工業大学の上野ら (2014) や、榎井ら (2018) による「ポータブル戦術支援 DB システム『iCE』」の研究成果は、カーリング中継や、強豪チームのデータ分析に利用されている。このように工学者らを中心とした戦術研究はなされ始めているものの、カーリングの普及・拡大、指導方法などを対象とした社会科学的な研究は、ほとんどなされていない。

第2に「ニュースポーツ」との類似性についてである。本研究では、前述の「カーリングの後発性」に着目する過程において、議論の端緒として参照するのが、国内で1970年代前後に盛んに開発された「ニュースポーツ」の文脈である。「ニュースポーツ」は、仲野 (2006) によると「競技力・体力・老若男女を問わず、あらゆる人々に開かれ親しみやすさを含んだ新しい概念のスポーツ」と述べている。カーリングは、初心者でも「気軽に楽しむことができる」ことから地方における「交流」という文脈においての機能も果たし、「ニュースポーツ」と類似する点が多いものと推察される (佐美, 2021-b)。

第3に、「eスポーツとリアル・スポーツ」との接続の可能性である。J. コークリーとP. ドネリー (2011) の『現代スポーツの社会学—課題と共生への道のり—』の第9章(「スポーツとメディア—お互いの存在抜きに生き残ることはできるのか?」)では、テレビゲームとバーチャルスポーツの可能性について論じられている。その中で、『本物』のスポーツを模倣したテレビゲームをする人びとの経験に関するデータは提供できていないことや、「バーチャルスポーツを好む人が増えていく可能性」について論じられている。「eスポーツ」が世界を席卷することを予期した彼らの指摘は、「(リアル) スポーツ」研究にバーチャルスポーツを組み込む必要性を示唆している。この指摘を念頭に、筆者は「カーリング授業」の初回で、カーリングのイメージ形成、導入としてNintendo Switchから発売された「みんなのカーリング」を活用できないかと考えた。同ソフトを使用することで、カーリングの「テレビゲーム(≒eスポーツ)」と、「リアル・スポーツ(氷上のカーリング)」の接続の可能性について検証できるのではないかと考えた。

上述のように、本稿ではカーリングの「後発性ゆえの研究蓄積の少なさ」、「ニュースポーツとの類似性」や、「eスポーツとリアル・スポーツの接続」の3つをキーワードに構成される。

2. 育英館大学カーリング部の2022年度の「全国大会」へ向けた挑戦プロジェクト

2-1. 「全国大会」に向けた構想

育英館大学(2022年に稚内北星学園大学から名称変更)では、旧稚内北星学園大学時代の2017年2月13日に「カーリング部」が設立された。カーリング部設立の理由は、旧理事会の決議として「カーリング特待生」を利用した学生募集を開始するためであった。ところが、その2020年に「カーリング特待生」制度が廃止され、全国大会などで活躍する高校生の入学が見込めなくなった。2022年3月31日時点では、大学単独チームが組めず廃部の可能性も考えられる状況であった(男2名、女1名)。2022年の4月、1年生2名の未経験者がカーリング部に入部することとなったが、半年もせずに1名が退部した。カーリング場のアイスメイク期間や、各部員相互の練習時間調整がうまくいかず、部活動として機能しているとは言い難い状況であった。

ところが2022年7月以降、「カーリング部」の環境が変化した。1つは、かつて日本代表の強化指定選手でもあった「コーチ」が就任したことである。もう1つは、「第13回全日本大学対抗カーリン

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦 ～eスポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

グ選手権大会（以下、「全国大会」とする）」の開催地が、稚内市に決定したことである。特に後者については、地元開催ということもあり、育英館大学理事やカーリング協会関係者から「同大会に出場できないか」という打診がなされた。

そこでカーリング部の顧問であり、「カーリング授業」を担当している筆者は、「経験者と初心者のカーリング授業の受講生を融合させながら、全国大会へ出場させる」というプランを提案した。当該授業は、2年生5名の男子学生が履修していた。一見すると無謀とも思えるプランであったが、筆者なりの勝算は、以下の通りであった。

- ①国際大会にも出場経験があるコーチが就任し、協力、指導を得られること
- ②（普段練習している）稚内市みどりスポーツパークのリンクで「全国大会」に参加できること
- ③受講生たちの横のつながりが強かったこと
- ④アルバイト、土曜日授業、ゼミ活動などの時間的制約を受けない学生が多かったこと
- ⑤何らかのスポーツ、運動部への所属経験のあるものが多かったこと
- ⑥「ニュースポーツ」的な要素から（他種目に比べて）上達のスピードが比較的早いこと
- ⑦全日本大学対抗カーリング選手権に出場してくる他大学のレベルを予想できたこと
- ⑧「eスポーツ」の活用により、作戦面の理解、イメージ付けが完了していたこと
- ⑨JCA大会に出場したことがある「経験者」が2名いたこと

以上のような勝算はありつつも、カーリング大会の出場経験者は2名しかおらず、残りの6名がほぼ「初心者」という状況からのスタートであった。

授業の履修を端緒としてカーリングを始めた2年生は、活動当初は「部員」ではなく「授業履修者」という扱いであったものの、2023年1月時点では全員が入部した。そのため「部員」として以下の論考を進める。

2-2. 「全国大会」に向けた取り組みの概要

本稿では、授業履修者である「初心者」を中心に、「eスポーツ」、9月以降の「ガチ練（＝本格的な練習）」や、「全国大会」の一連の流れを「カーリング・プロジェクト（以下、「本プロジェクト」とする）」として、以下の論考を進める。

カーリング授業を始めた4月当初は、カーリング場の大規模アイスメイクなどとも重なり、「オンアイス（氷上）」による練習がほとんどできなかった。その際、実験的な試みとしてNintendo Switchから発売された「みんなのカーリング」の活用した（写真2）。その後、6月と7月にカーリング場で「遊び」的な要素を強く取り入れた授業を2度実施した。



写真2 「みんなのカーリング」をプレイしている様子

2022年9月6日に、授業履修者の「部員」たちに「全国大会」出場の趣旨を説明し、全員から口頭で了承を得ることができたため、「本プロジェクト」をスタートさせた。「ガチ練」では週2回の練習と、稚内カーリング協会主催の「ナイターカーリング（第41回教育長杯ナイターカーリング）」に出場しながらチーム力を高め、12月の「全国大会」出場を目指した。

週2回の練習の指導体制は、火曜日は筆者と指導補助のOBが担当し、日曜日は「コーチ」と「職員Z」、筆者とした。練習の実施方法として、日曜日は「コーチ」が担当し、その後「テイクの練習とストレッチ」、「大雑把なルールを教えておいて」などの具体的な指示をもらい、火曜日にその練習を実施した。

2022年10月16日、「コーチ」に最終的な「全国大会」へのエントリーの可否を尋ねた。筆者や大学側の意向のみでは、客観的な技術レベルや、今後の伸びしろの把握ができないため、最終的に「コーチ」の判断に任せることとした。その結果、「可」との回答を得られたことで、メンバーの選考を行い、正式な「全国大会」への申し込みを行った。

本格的に「ガチ練」を開始した9月当初、5名の初心者はデリバリー・フォームが未完成であり、競技者と呼ぶには程遠い状況であった。1年生の初心者部員は、4月にカーリング部に入部し、6月～8月の間、地域の「ジュニアカーリングクラブ（≒少年団）」の練習に数回参加していたため、他の学生よりデリバリー・フォームが完成しつつあった。とはいえ、大きく秀でたレベルにはなく6名が「ほぼ初心者」と言える状況であった。そのため以下では、6名を「初心者」と分類する。

最終的な結果として、育英館大学カーリングチームは、「全国大会」で1勝(2敗)することができた。一見無謀とも思える「本プロジェクト」は、初心者として始めた「学生」、それを支えた「コーチ」、指導補助をしてくれたOB(以下、「練習補助者」)らによる「指導者」らの多様な人間模様によって実施されたものである。

3. 「全国大会」を目指した学生へのインタビュー調査

本章では、「全国大会」を目指したカーリング部員8名のインタビュー調査の結果を提示する。2節では、「全国大会」を部員のプロフィールを、3節以降では部員たちへのインタビュー調査の結果を順次提示する。以降では、「育英館大学カーリング部」を「カーリング部」とし、部（＝授業履修者も含めて）に所属している学生たちを「部員」、育英館大学を「本学」として以下の論稿を進める。

本章で引用する「語り」において、()では、前後の文脈を踏まえて、筆者による加筆を行っている。また、【】は語りにおいて固有名詞が登場したため、個人の特定、個人情報保護の観点から加筆・修正を行っている。《》はインタビューアである筆者が会話中に質問をしている。

なお、インタビューアである筆者は、「カーリング部」の顧問であり、部員、職員らと近い関係性にある。そのため、部員の言葉遣い、若者言葉や、砕けた表現が見られるが、「語り」のリアリティを再現するため、そのまま掲載している。

3-1. 「全国大会」を目指すにあたって

前述したように、本学では、カーリング部の部員数が不足し、4人制チームを組めない状況であったが、授業履修者をメンバーに組み込み、即席のチーム作りを行った。下記に引用する「職員Z」は自身も競技経験を持ち、「ガチ練」を「コーチ」とともに支援してくれた本学の職員である。下記の語りは、「職員Z」の語りである。

《「全国大会」に出場すると聞いてどう思いましたか?》

「大学選手権(＝全国大会)」の各チームのレベル自体がよくわかってなかったの。そのレベルがどうこうで心配をした部分はないんですよ。ただ、実際のところは、「出れないんだったら困るな」というところがちょっとあったの。そこだけです心配したのは《経営的な観点からですか?》うん。

本学は、カーリング特待生による学生募集を行っており、さらに「出れないんだったら困るな」という発言の背景には、今回の「全国大会」が稚内で行われること、地元のカーリング関係者、地元有力者などから本学カーリング部に多くの期待が寄せられていたことに由来するものと考えられる。

3-2. 「部員」のプロフィールとインタビュー調査方法

3-2-1. 「部員」のプロフィール

本節では9月地点での「部員」の高校時代の部活、出身地、カーリング競技歴、カーリング経験、「全国大会」の選手か否かを記載した(表1)。

高校時代の部活動については、8名中7名が3年間継続していたが、Dくんのみは途中で退部しているため括弧書きとしている。「出身地」については、個人情報特定されることを防ぐため稚内、(稚内市を除く)道北、道東と分類した。

「競技歴」は、国内の主要な大会参加の条件として「JCA(日本カーリング協会)登録」が必要であることから、登録経験の有無を算定根拠とした。本学の「部員」は2名がJCA大会「経験者」、残りの6

名は「初心者」であった。なお、Dくんについては、地域のジュニアカーリングクラブに数回参加していたが「JCA登録」をしていなかったため「初心者」として分類する。

「カーリング経験」は、◎は「JCA大会参加あり」、△は「学校体育授業等での年数回ずつの経験」、×は「全くなし」を意味する。2020年以前（＝稚内市みどりスポーツパーク誕生以前）の稚内市では、一部中学校と私立高校のみがカーリング授業を実施していた。そのため、「部員」の中でも、経験の有無が分かれていた。とはいえ、市内学校のカーリング授業は、年に1、2回程度である。このことから、「体験」的な要素の強いものであり、彼らのカーリングレベルを大きく向上させるような系統的な学習ではないことが推察される。

また、彼らの半数は「eスポーツ部」と兼部、さらには全員がNintendo Switchやプレイステーションなどの「テレビゲーム機」を保持していた。

最後に「練習参加頻度」は、◎の5名が皆勤賞であった。授業の一環ということもあり、E、F、G、Hくんは週2回の練習をほぼコンスタントにこなしていた。○のBくんは、授業との兼ね合いから日曜日のみの練習参加、△のDくんは無断欠席なども多かったが、月に数回は地域のジュニアカーリングクラブに参加していた。Aくんは、男子4人制カーリングで別のチームに所属しており、11月中旬から加入した。なお、Aくんは競技歴が一番長く、JCA主催の公式戦などにも出場した経験を有する。

表1 9月時点での「部員」プロフィール

部員	性別	高校 部活動	出身地	カーリング 競技歴	カーリング 経験	eスポー ツ部	練習参加 頻度	備考
A	男	サッカー	道東	5年	◎	○	※1	選手
B	男	卓球	道東	3年	◎	×	○	選手
C	男	サッカー	稚内	0	△	○	◎	選手
D	男	(卓球)	道北	0	△	×	△	選手
E	男	バスケットボール	稚内	0	×	×	◎	選手
F	男	バドミントン	稚内	0	△	○	◎	
G	男	バドミントン	稚内	0	△	○	◎	
H	男	サッカー	稚内	0	×	○	◎	

※1 別チームに所属していたため、11月から合流した

3-2-2. 「部員」への調査方法

インタビュー調査は、2023年1月20日、同意が得られた「部員」全員に対し、育英館大学のキャリア支援室において実施した。インタビューは、1人あたり10分程度ずつ行い、「経験者」と、「初心者」で質問項目を分けた。経験者2名には、「初心者とチームを組んで大会に参加すること」、「経験者として初心者に心がけたこと」などの半構造化インタビューを実施した。

初心者6名には「カーリングのイメージ」、「Nintendo Switchを使用した効果」、「自身がこれまで実施してきたスポーツ種目とカーリングの比較」、「カーリングの楽しかったところ、辛かったところ」、

「今回の挑戦を振り返ってみて」、「あと2年カーリングを続けたいか」などの半構造化インタビューを実施した。

3-3. カーリングのイメージ

本節では、初心者6名(C~Hくん)にカーリングを本格的に練習する前の「カーリングのイメージ」について尋ねた。なお、上記に提示した調査方法で質問したため、事後、結果を踏まえたイメージを完全に排除しきれない点をご容赦願いたい。

(カーリングを高校時代に) やってみて楽しいっていうのはありましたし、でもその中で、(部活の) サッカー並みに楽しいなって思うことは最初はなかったです。サッカーの方がいいし、その時はまだサッカー漬けとかって、まだ部活終わってない時期で、(カーリング授業は高校) 2年生までしかしてないので、サッカーが忙しかったってのがあって、楽しいイメージもありながら、そこまで好印象っていうわけでもないっていうイメージ。(Cくん)

カーリングについて、何か他のスポーツとは違うっていうか。まず氷を使ったスポーツっていうのが、雪とかだったら絶対あると思うんですけども、ホッケーとかですかね。そういうなんかマイナーのイメージがすごくあったんですけども、その中でも何か結構力を使ったスポーツというところもあったし、チーム戦っていうイメージがありました。(Dくん)

いつだろうな。ロコ・ソラーレ。何か話題になってたときに、最初に冬季(五輪) そっから見だして面白そうだなと思ってたんすけど、何かスーパープレーみたいなのも見たりして。結構、大学来る上でも、何かパンプとか見て、面白そうだなとは思ってました(Eくん)。

全国的にやっぱりできる場所が少ないので、サッカーとかみたいに盛り上がるっていうのと、(競技) 人口がそこまで多くないっていうイメージがあります。テレビとかでも、あまり取り上げられないこともあったので、近頃は取り上げられるようになってきたんですけど、やっぱりそういうふうを考えて、日本ではまだまだカーリングっていうものが流行ってないのかなっていうふうには思ってます。(Fくん)

僕のイメージとしては、そのスポーツっていうよりも、例えば囲碁とか将棋みたいな、そういう頭を使うっていう側面が大きいかなって思ってて、あまり体力であったりとか、筋力は使わなそうっていうイメージでしたね。(Gくん)

めっちゃ頭を使うスポーツだなって。やっぱりオリンピックとかは、全然カーリング見てたんで、頭を使うスポーツだなって思ってたし、あとはあれですね。やっぱ頭使うスポ

ーツなんすけど、やっぱすごい労働力(=体カ)使うんだな、やっぱ腕とか足とか、やっぱある程度筋肉がないとつらいスポーツなのかなというふうに思いましたね。(Hくん)

当初のカーリングのイメージとしては、ロコ・ソラーレに象徴される「競技としての」カーリングや、「氷上のチェス」と言われるように「頭を使う」ことなどメディアを通じたイメージが多かった。稚内市内出身の学生は、中学、高校などのカーリング授業があり、自身の体験、知識を語ったものが多かった。一方で、「マイナー」、「競技人口がさほど多くない」、「サッカー並みに楽しいなと思うことはない」など、部員たちの多くが、「近代(競技)スポーツ>カーリング」という図式を頭の中で思い描いていることが推察される。

3-4. 自分のこれまで経験してきたスポーツとカーリングを比較して

本節では、初心者の方のC~Hくんに高校時代の部活動の種目と、カーリングを比較してもらった。前述のようにDくんは高校時代に途中で退部しているため、本項目の質問をしていない。

サッカーのいいところは全身を使って、そのフィールドが広い中でやるっていうので、結構ハードに疲れるものなんですけど、その中でも自分が足使うことが結構好きなので、その上でサッカーが一番いいかな、よかった。カーリングで言ったら、体の体幹とか。サッカーやってた中でもちょっと難しい。その中で、腕使うっていうのも、あんまりサッカーとかじゃなかったんで、そこが違うところでもあっても、いいところでもあるかなと思います。あとは、カーリングは投げるとか掃くとかっていう、その短期集中みたいな、その合間でちょっと軽く休んだりっていうのは多分できる。そこが多分サッカーとカーリングで大きく違うのかなと。(Cくん)

コートどっちでかくないから、結構戦略が大事なのかな、フィジカルとかより、頭使ってやるのが、1個の共通点かなとは思いますが。《バスケと違うところは?》それこそ、ものを相手にするか、人を相手にするかっていうところとか、結構、下半身がつつり。センターやってたから、どっちも下半身ががつつり落としてみたいところは似てるところあるかなと。(Eくん)

そうですね。バドミントン、僕はシングルスを中心にやっていたんですけど、シングルスはやっぱり1人、個人競技なので、カーリングに比べると、やっぱり自分の強さが思いっきり反映されるので、メンタル的にもやっぱり負けてるときとかは、あまり良くない状態になったりしますし、逆にカーリングで言うと、誰かがミスっても、チームで励まし合っているのがあるので、そういう部分でテンションが上がったりとか、メンタルを崩さずにできるかなっていうふうに思っていました。(Fくん)

そうですね。ひと試合あたりでいくと、バドよりもやっぱりカーリングの方が体力とか、

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦 ～e スポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

あとは集中力も使うかなっていう印象だったんですけど、どうしても団体競技と個人競技なんで、試合数はやっぱりバドの方が多くなっちゃって。最終的にはバドの方が体力とかも使うかなっていう印象でしたね。ただ、カーリングの方がその、持久力だったりとか、あと筋力みたいな面は、結構必要になってくるかなと思えましたね。(Gくん)

サッカーはサボれるんですよ。ある程度、11人いるんで。ポジションによってはサボれない人もいますが、やっぱり、1人が動いてなくても、絶対にチームとしてはまとまってる時間はあると思うんですけど。カーリングってやっぱり全体でやらなきゃいけない。そのときに対して全員必要っていうところがやっぱりサッカーと違うところかなっていうふうに思うし、あとは、状況、状況を選手が判断するのかっていうところが違うと思いますね。サッカーは監督がいるんで。もちろん選手たちでも話し合いますが、監督が「中閉めろ」とかっていう指示も、声聞こえたりしますが、やっぱりカーリングは、投げた瞬間やっぱりコーチ喋れないですよ。喋れないので、その選手たちの判断といったところは、学生って考えたときには、非常に難しいスポーツなのかなっていうふうに、サッカーに比べて難しいのかなというふうに思いました。(Hくん)

多くの部員たちの回答から、自身がこれまでに行ってきたスポーツと比較した場合、どちらの種目にも良さや、共通点があり、カーリングに対しても肯定的な回答が多くみられた。

ただし、この背景には「本プロジェクト」では、「カーリングの辛さ」、「楽しくなさ」、「難しさ」などネガティブな要素を覆い隠すようなプログラムとしていた。仮に半年、1年という長期間のプロジェクトであれば、異なる結果となっていたことも予想される。とはいえ、一見スマートに見えるカーリングも「筋力」、「体幹」などの身体的要素の必要性を「ガチ練」を通じて学んだ様子も推察される。

さらに、Hくんの「カーリングは、投げた瞬間やっぱりコーチ喋れないですよ。喋れないので、その選手たちの判断といったところは、学生って考えたときには非常に難しいスポーツなのかな」という発言からは、コーチとカーリングの関係性、カーリングの特色の1つである「選手が主体的に考えるスポーツ」である点に気づきを得たものと考えられる。

3-5. Nintendo Switch「みんなのカーリング」を使用して

本節では、初心者のC～HくんにNintendo Switch(以下、「スイッチ」とする)の「みんなのカーリング」を使用した印象を尋ねた。

思い出す中では、結構良かったのかなっていうふうに。例えば曲がるとか、あんなゲームみたいに極端に曲がるとこはないですけど、その回転の仕方とかっていうのはあれで多少はちょっと思い出してきたかなっていう感じ。すべりとか感覚は、全部向こう行かないとわかんないこと、そこら辺の基礎的なものを確かめっていうのはあれでできたのかなと思います。いわゆるルールの確認とか。(Cくん)

ほとんどやってない状態で最初やったんですけども。ゲームの中でもあったんですけども、1人でやるっていうかは、なんかちゃんとフェーズにわかれて、2人でやって協力する場面とかっていうのが本当のカーリングっぽさがあって、何かそこかつながるんじゃないかなって思いました。作戦とかそうですね。あとパワー、テイクとか、ドローの切り替えとかだったりっていうのは細かくはないですけど、ルール理解にはなるんじゃないかなと思いました。(Dくん)

きっかけ作りっていうか、全く知らない人のスタートとしてはいいのかなと。ちょっと知ってたっていうか、見てたぐらいだったけど。知ってたから。それでもプレイとか、それでも擦って(=スweep)ゲームとかでやるのも初めてだったので、こんなもんなんだっていう。(Eくん)

そうですね、カーリングのルールが若干曖昧になっていたんですけど、あのゲームを通して、ルールをまた改めて確認できたので、そこが良かったかなと思います。スweepも、やっぱりゲームでも、すると、しないと全然伸びが違ったり、スweepの大切さもゲームの部分からわかりました。(Fくん)

そうですね。基礎的な知識をもとに、カーリングがどういうものかってイメージする分には役に立ったとは思いますが、その実践に生きたかったとまでは言われるとちょっと何とも言えないんですけど、ただその回転の方向でどう曲がっていくとか。あとはテイクとかドローみたいな戦術っていう面では役に立ったと思います。(Gくん)

そうですね、最初やってみた感じ、テレビで見てた感じでやろうと思ったら、全然うまくいかなかったんですよ。当て方であったりとか、置く位置であったりとか。そういうところで先生(=筆者)が、自分やったとき敵だったんですけど、やっぱ(カーリングを)やってる人を見ると、何て言うんすかね、思った以上に難しかったから、本当「みんなのカーリング」でカーリングじゃないけど、カーリングやってみてから、(リアルのカーリングを)やったからある程度イメージがついて、最初の練習とか入れたので、すごい良かったですね。「みんなのカーリング」ができて、相手にやられた作戦とかを頭で考えながら、実際にできたっていうのはやっぱ、一つ前段階を置いたことで、うまくはできなかったんですけど、そういったところで考えるっていうことをしながらできたっていうのは大きかったかなと思います。(Hくん)

部員の発言の中で、カーリングの「イメージ」、「ルール」、「ストーンの回転」の理解などの教科書的な説明の内容に言及したものが多くみられた。一般的に座学や紙媒体などで説明しなければならない内容を、テレビゲームによって体験しながら学べる点は、カーリングの「導入教材」として有用に使える可能性が示唆された。

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦 ～eスポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

筆者の授業では「スイッチ」を使用する際、同時に最大4人、本学では3台のハード、3つのソフトを使用し12人分のプレイ環境を用意した。しかしながら、この環境を用意するために、10万円を超える高額な初期費用を必要とした。このような初期投資の高さは、学校教育という文脈で考えた際、学級の人数が多ければ多いほど難しくなる。とはいえ本ソフトは、ルールの確認をゲーム内のチュートリアルや、試合をプレイしながらイメージできるという点で、今後の可能性を感じるゲームソフトであった。また、カーリングをしたことがないプレイヤーが、ゲームを端緒として(リアルな)カーリング興味を持ち、カーリング場へ足を運ぶ可能性も考えられる。さらに今後はスマートフォン、タブレット端末など「GIGAスクール」とリンクさせたソフト、教材などが開発されることも予想される。カーリングは、上記のようなデジタル機器やコンピュータとの親和性も特徴の1つであり、今後はさらなる連携や、可能性も考えられる。

3-6. 「初心者」を含めたチームで「全国大会」を目指すことについて

本節では、部員のA、B、Dくんの3名に「初心者」と3か月間の「ガチ練」ののち、「全国大会」へ出場することを筆者から聞かされた当時の印象を尋ねた。AくんとBくんは経験者、Dくんは「初心者」ではあったが、カーリング部に4月当初から入部していたため、この質問を行った。

(初心者を含めて全国大会にでるといふ) その話を聞いたときは、結構不安はちょっとありましたけども、なんか、自分がどこまで、こうなんだろう、みんなを引っ張っていけるかっていうのも含めて、楽しみではありました。一応そんな感じでやりました。《楽しみというの？》その楽しみだったってのは、自分がその引っ張ってくるとかそういうそうですね。どっちかといえば指導者というか。やったことない人に対してカーリングをする。やったことない人と一緒にカーリングをすることで、どうやって勝てるかとか、そういうのも考えたりとかするのが、楽しみではありますね。(Aくん)

(メンバー不足で素人を入れないといけないこと) 仕方ないなっていうのもありつつ。まあ、勝てないだろうなっていうのが入ってましたね。《その勝てないだろうなと思ったのは、どういふところから勝てないだろうなと思います？》1つは多分練習の量は、多分去年とか、メンバーじゃない分、少ないだろう、少ないし、アイスに乗る時間っていうのが、圧倒的に少ないから。勝つ要素っていうのは結構厳しいのかなって。仕方ないけど勝てねーだろうなと思ってました。(Bくん)

大学選手権に行けるのかなっていう不安がありましたね、最初は。いけるのかな？練習まだちゃんとしっかりできてない状態で、行くと感じだったんで。あとメンバー的にも、全員が(当時は)カーリング部ではないので、そこに対しての不安はありました。(Dくん)

この点については、筆者による補足を加えたい。筆者は、Aくん、Bくんに対して事前に「全国大会に向けてどのようにするか」を繰り返し相談していた。本学には、在学中の学生でカーリング部を

退部した部員が2名いた(=準経験者)。そのため「経験者+準経験者」のみでチームが組めないわけではなかった。しかしながら、筆者は、練習参加率、ゼロからのチーム作り、カーリングへのモチベーションという点を総合的に鑑み、上記のチーム作りを断念した。また、「コーチ」の就任も内定していたことから、この先の2、3年を視野に入れた長期的な視点に立った場合、「中途半端な準経験者」、「1年限り」のチーム編成ではなく、「次世代への連続性」を重視したチームづくりを意識した。

上述の筆者の考えは、Aくん、Bくんとは何度も共有されており、その主旨を彼らなりに咀嚼した発言がみられる、その一例として、Aくんの「指導者」的な立場としてチームを引っ張る発言や、Bくんの「仕方がないな」という発言である。詳細は後述するが、彼らの「指導的」、「チームを引っ張る」役割を彼らに与えたことは、残りの「初心者」たちにも良い影響を与えていたものと推察される。

3-7. 「ガチ練」をやってみて

本節では、「初心者」たちに、3か月にわたる「ガチ練」を終えた感想、やチームの雰囲気についての印象を尋ねた。前述したように「ガチ練」では、「コーチ」、「職員Z」、「練習補助者」などと共に、週2回の練習、市内のナイターリーグへ参加した。

そこまで辛いイメージはなかったんで、楽しんで出来て一番よかったかなと。《辛いときなかった?》なかったです。サッカーの方がつらかったです。走り練(=走り込み)とかがあったのが一番、サッカー辛かったです。それ以上(=サッカーのキツさ以上)超したかっていうと、カーリングは超さなかったです。(Cくん)

実際に蹴りだしとかそういうものに対しては、上達できたなっていう部分もあって、すごい【(本格的な)コーチ】が来ていただいて、ありがたいなと思います。(Dくん)

終始、楽しくやれてたかなと思います。大学生ともなると、やっぱ体動かすことも減るので、そうですね。授業だったとしても、運動・スポーツを楽しくやれてたのが良かったかなと思います。《その楽しくやれたポイントって何なんだろう?》人数もあんまりないし。みんな知ってる仲だし、なんかみんな【コーチ】はちょっと離れるけど、教えてくれた【OB】とかも、結構歳も近いしあんまりなんか、なんだろうな。教えてもらうっていうより、一緒にやる中で、成長できたのかなと思う。(Eくん)

「楽しい」というのがまず一番最初に来て、僕自体カーリングは高校で少しだけやってきたんですけども、あまり触れる機会がなくて、そういう意味でも新鮮さとかもあって、楽しいというのがまず一番最初に出てきました。ガチ練習を行って、つらいっていうのもあるんですけど、やはりチームでやるっていうのが、チームでやるスポーツっていうのが僕自体初めてだったので、ものすごくあかりテンションでできました。やはり楽しいが一番最初、それが一番ですね。《辛かったところは?》そうですね。ミスやっぱり連発したりっていう部分でも辛っていうのはありましたけど、やはりバドミントンとは全然違う

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦 ～e スポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

動きをするので、その部分で肉体面の辛さがありました。(Fくん)

個人的には、結構きつかったなっていう印象ですね。カーリング自体は楽しいんですけど、やっぱり練習、ああいうふうにしかりとした練習ってなってくると、思い通りにいかなかったりとか、うまくいかない面であったり、あと自分の弱点とかも見えてきちゃうんで、そういう面では、ちょっとキツかったかなっていう印象でしたね。(Gくん)

もちろん期間が短い中での急ピッチだったので、多少なりとは、練習の意味がわからなかったりとか、そういったところは、この練習は何のためにやってるんだろうとか、度々思うこともありましたけど、やっぱ、そういった中で何かに打ち込めたってのはすごく大きかったことです(Hくん)

ここで注目したいのは、多くの学生が「楽しい」ことや、チームとしての「達成感」を感じていることである。この点は、チームをマネジメントしていた筆者が一番重要視していた点である。この点は「コーチ」とも確認し、楽しみながら上達させることを意識し、実践していた。しかしながら、繰り返しになるが、現在の競技レベルのカーリングは、トレーニングや、キツイ練習をすることなく上のレベルに到達できるほど容易ではない。また、Gくんのように失敗や難しさがアップすることから失敗が続き、精神的な面から「キツイ」と感じていた部員もいた。カーリングは、ニュースポーツのように技術向上、試合実施までの難易度が低い分、「壁」のような状況に短期間で遭遇する可能性もある。この点は他の競技スポーツとは異なる点の1つと考えられる。

3-8. 「全国大会」に向けた「ガチ練」期間中の「経験者」の心の内

本節では、部員のA、Bくん「ガチ練」期間中に心がけていたこと、練習の印象や、「全国大会」へ出場するにあたっての「思い」などの質問を行った。

《10月の後半ぐらいからチームに合流したと思いますけどどのような印象を持ちましたか?》割とできてる方かな?と。自分が思ってるよりかは、できてる方かなっていう感じかな。もっと「ぐちゃぐちゃ」なかなと思ってたんですけど、結構フォームっていうか、そこら辺は割としっかりしているし、ちゃんと投げることには投げれてたから。思ってるよりかはって感じではあります。

《大学選手権はどんな結果になると思ってました?》一個勝てたらいいかなとか、そういうレベルかなとは思ってます。《何か勝算はありました?》最後の方は何か、何だろう、割と何だろう。(選手)それぞれが得意なことをやらせてというか。割といい戦いができるんじゃないか。勝算というよりかは、いい戦いができるんじゃないかなくらいに思いましたね。

《初心者に関心とか意識してましたか?》そうだね。あんまりこうなんだろう。マイナスというよりかは、そのプラスになるような、感じの声掛けをやった気はするけ

どな. そのウエイトでOKで, ウエイトとかOKだから. こっちで (スキップが立てるブラシの) 幅とか変えるからねって話とかで, あんまり素人たちに負担のないような感じで一応やってはいましたね. やっぱ楽しく, 楽しかったって最後言ってほしいんで. どっちかと言えば, もう全然何だろう, テイクとかもどンドンやってたら?って感じではありませんでした.

3ヶ月の (ガチ練を通して), 3か月では結構早い成長だなんていうのは感じましたよ. «どういうところでど感じました»やっぱ, デリバリーの部分で1つ大きいかと思います. なんか最初は何か滑って転んだりとかっていう, そのバランス感覚とかが取れないとかっていう, カーリングの1つの難しいところが, なんか時間が経つにつれ, 徐々にできてきているのは結構早い段階かなと思って, そこは感じました. さらにチーム練習が1回でもあった分, みんなの石の読み方だったりとか, みんな (チームとしての) 動き方っていうのが1回ぐらいですけど把握は, 全員が把握できた部分があってそれなりに動けてたんじゃないかなっていうのはありました.

«意識的に初心者たちに何か働きかけたり, 声掛けしたりとかしました?»そうですね. エンドごとに終わって, 緊張してる子に, 大丈夫, 大丈夫とか一声かけたりとか, 投げる前とか, 投げる前の一分前とかに声かけて, カバー外した?とかっていうふうに一声かけたりとかしながら言って投げてもらったりとか, 多分【Aくん】とかがそこら辺をうまくカバーしてたりとかしてんのかなと, ちょくちょく思ってた.

ここで注目したいのは, 「思っていたよりも」, 「割と」, 「結構」とやや驚きを表す言葉とともに, 初心者の成長の早さを口にしてている. Bくんがいうように, カーリングは「バランス感覚」を養うのがとても難しい部分もある. 筆者らはそこに目をつぶり, 不慣れな部員には, ストーンに体重をのせるとある程度デリバリー可能であることを伝えた. こうした背景には, 指導者たちが初心者に最短距離で試合ができるように練習を組み, 特にデリバリーを重点的に練習した成果が, 「経験者」たちにも伝わったものと推察される. さらに言うと, こうした短期間での劇的な成長が可能な点は, カーリングの1つの魅力であり, 競技スポーツでありつつも「ニュースポーツ」らしさが残存する部分と考えられる.

3-9. コーチの存在

本節では「コーチ」の存在や, 彼の指導, チームに与えた影響などを尋ねた. なお, 「コーチ」との練習のかかわりは, 授業履修者のC, E, F, G, Hくんの5名の「初心者」とBくんが最多であった. Dくんは練習参加頻度が△のため, 「初心者」の5名らに比べて半分程度のかかわりであった. また, Aくんは別チームに所属していたが, 本学の「コーチ」が兼務していることから, 日常的に「コーチ」との関わりは深いものと推察される. 前述の内容を不等号で表すと, コーチとの関わりの頻度は, 「初心者+B≒A≫D」となる.

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦
～e スポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

やっぱり基本的なことを教えるのはやっぱり「コーチ」とかがありがたいなと。結局合わせるのが俺たちだから。そういう使うショットとかっていうのは俺たちが決めるけど、基本的なデリバリーとか、そういうのが「コーチ」とかにやっていただいた分。割と俺もラクっていうか。ただ、みんなと合わせるっていうだけで良かったから、1から教える0から教えるじゃなくて、1から教えるって感じの雰囲気だったから。割とよかったかなと。(Aくん)

そうですね。やっぱり結構、初心者メンバーたちに結構上手、上手というか指導面が行き届いてるっていうか、わかりやすい説明とかしてて、多分、それが1つ、飲み込みの速さに繋がってるのかなって思いました。基本的にデリバリーの練習がやっぱり大事にしてるっていうのがあって、ラインに出れてるとかっていう、デリバリー中心の練習が印象的だなっていう。(練習で) やってることは本当にそのジュニア(カーリングクラブ)の練習に近い。ジュニアだったらもうちょい詳しく細かくやったりするんですけど、でもやっぱり3ヶ月っていう期間だったら、最善の効率の良い練習方法になってるのかなと思います。《ジュニアカーリングクラブとの違いは?》そこまで厳しくないっていうか。なんなんだろうな。ラインに例えばラインにしっかり出るっていう練習がある中で、そんな細かく右に出てるとか、左に出てるよっていう大きくずれてるよっていうような指示とかを、【コーチ】はそんな大きく指摘したりとかっていう部分はなくて。ただ滑って転んだりとか、そういったミスしたときの直し方だったりとか、ここを意識してみるといいよとかっていう、その丁寧さはジュニアクラブよりコーチはあるのかなと感じます。

すごい優しくて教え上手だって思いましたし、自分も今サッカー教えてやっぱりすごい勉強になったことがあったのですごいよかったかなと思います。《例えば?》例えば僕と一緒に残ってるのはその体の軸。その投げるときのフォーム1, 2, 3とかすごい自分今でも多分についてますし、それも、なんかサッカーで応用すると切るときのフォームは最初はみたいになってというのは結構、その順番に例えて説明するっていうのが、すごい【コーチ】上手かったんで、それは結構真似して今もやっています。(Cくん)

何か試合中、試合のことに対してすごい何か厳しいというイメージありました。何か、何て言うんでしょう、練習のときはそれなりに緩くやるんだけど、本番の練習になったらちゃんとメリハリがついててすごいなって思いましたね。それが一番の印象ですかね

なんか「練習」って感じになったかなとは思いますが。ずっと、投げっぱなしだったりしたのが、フォームの話からだったり、投げるとき、回転のかけ方の話だったり、そういう知識、そうですね「コーチ」来てからは、知識、知ってることが多くなったのかなと思います。《コーチについて何か印象残ってることってありますか?》コミュニケーションがすごく多かったのかなと思います。コミュニケーションがずっと多かったなと練習中でも、

それ以外のところでも

そうですね。「コーチ」が来る前は、フォームとかも特に意識はなくて、とりあえずうまくできるようにしようとか考えてなかったんですけど、その基礎から整えることで、段々安定してきたりもしたので、フォームに意識を向けるっていう考え方に変わりましたね。《最初から基礎だったらどうですか?》多分、最初から基礎練をやると、やはり最初っから、ちょっとつらいっていうのが出てきたり、楽しいっていうのが、多分今以上に感じてなかったんじゃないかなと思います。

そうですね、その「コーチ」に指導に入っていたからの方が、自分の頭で教えてもらったことが理解しやすかったというか、定着させやすかったように感じましたね。《具体的には?》そうですね、ストーンの投げ方であったりとか、なげる際の姿勢の細かい部分とか、意識する部分が「コーチ」に指導に入ってもらってからの方が、わかりやすかったように感じましたね。

自分なんか絶対うまくなったんで、「コーチ」が来てから。別に【筆者】の教え方が悪いとかそういうわけじゃないんですけど。もちろん【筆者】も両方(初心者とトップチーム)つかなきゃいけなかったりしたんで忙しいと思うんですけど。基本的に「ガチ練」のときは、本当「コーチ」とほぼ、ほぼ1対1みたいな、初心者含めて「コーチ」みたいな感じなんで。教えられるときとかも、ちゃんとコミュニケーション取ってくれたので、なぜこれが駄目なのかとか、今の良かったとか、こうしたから良かったとかっていうのを聞いたのは、すごくデカかったんですけど。やっぱり自分の中でもカーリングっていうのは、やったことなかったスポーツなので、確実に成長ができたので、なんかすごくよかったですね。自分の中で、また新たにできるスポーツが増えたので。それはすごく自分の中でもいいことだになっていうふうに思いました。

ここで注目したいのは、「練習って感じになった」という E さんの語りである。デリバリーはカーリングの要の1つである。そのためデリバリー・フォームを完成させることは、強いチームをつくる上では必須となる。しかしながら、カーリングのデリバリーを完成させるためには、氷上でのバランス感覚を必要とするため、繰り返し、繰り返しの基礎的な練習が必要となる。地道な練習であるため、授業などの時間的制約がある場面では、カーリングの楽しさをさほど感じにくい場面でもある。また、授業者としてみた際には、「ハック」に足をかけて投げられる人数の制約が大きいので、学生の活動時間を十分に確保しにくい難しさがある。

そのため、筆者はデリバリーの練習については、ある程度の上昇志向が高まり、「もっとうまくなり」という内発的動機づけがある時点で集中的に行うことが必須であると考えた。そのため、筆者の担当する2回の授業では、「カーリング遊び」に近い授業を展開し、「コーチ」が指導に合流する9月ごろにデリバリー練習ができるようなプログラムを組んだ。

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦 ～eスポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

上述の眼目で合流したコーチであったが、部員の語りは、「技術的な向上や成長」と「コミュニケーション」に関する内容が多かった。特に C くんがように、「コーチ」の指導方法が自身のサッカー指導の糧となっているという語りなどからも、「コーチ」の指導方法が学生たちにフィットしていたことが推察される。筆者が参与観察していた場面でも、部員たちに積極的に掛けをする「コーチ」の姿を目の当たりにしている。

3-10. 「全国大会」に参加してみよう

本節では、表 1 に提示した「選手」である A～E くん、「全国大会」に参加した感想や、印象などを尋ねた。

いやもう、全然何だろう、自分たちで、自分の得意とかっていうのを言い合ったりとか、ちょっとラインをどうだとか、ちょっとウエイト上げたり、下げたりとかっていうのも、自分たちで、素人 (=初心者) たちも考えながらやってくれてたので、(経験者が) 全部を抱えるんじゃないかと、自分たちでこう考えたりとかもしてくれてたんで、楽しくはありましたね。(A くん)

(スキップの) 仕事としてはガードとテイク、(初心者が) できるもの (=投げられる作戦) を試合で使うことだったんで、その練習してきたことを、とりあえず試合で生かせる展開を使ってたんですけど。そうですね。無理にリードがいきなりテイクとか、セカンドがガード置くとかっていうような、そういう練習してないことを、本番でやらせるようなことはしてなかったですね。(初心者が) できる、できないように判断して選びました。(B くん)

楽しかったです。楽しかったです。負けた試合、2回あっても、それでも結構接戦とか。ちょっと自分のミスとかも結構目立ったには目立ったんですけど、そこまで大きいミスが連発したっていうほどでもなく、できるところはできてって感じだったので悪くはなかったかなと思います。もうちょっと、もし次行ってる機会があればもうちょっと精度を磨いたりして、次こそ勝てるようにしたいと思います。(C くん)

やっぱり1回勝ったぐらいだったんですけども。気持ち的には何か一勝できてよかったなという気持ちがあって、何か本番まで練習して、【A くん】とは1回しか練習できなかったんですけども、その中でも本番で修正、修正加えながらチームで1勝できたことが、自分はその時出てなかったんですけども、なんかベンチでも、ちゃんと輪に入って、一勝できたっていうのがすごい嬉しかったです。(D くん)

キツかったですね。体力的に。やっぱり初心者の身なので、【B くん】に、【B くん】と【A くん】さんに何とか勝たせてあげたいっていうか、足引っ張らないようにって思いでプレーはしてたんですけどなかなか難しかったです。《実際他大学と戦ってみてどうでしょう

か?」みんなどこもちゃんと強かったなっていうのもあるし。俺の目線から、チーム単位で見たらわかんないですけど、露骨に感じたのが、夜集まって、シャッフルしたときに、その時に明らかに初心者、どっかのチームの仲良いのと仲良くなったのと、それも初心者だったんですけど、全然レベル違うなみたいな話で(=「夜のカーリング交流会:本州の3大学と本学、本学OBチームの5チームで大会終了後に交流試合を行った」)。《「夜のカーリング交流会」は?》面白かったっす。知らん人とやれるっていうのが、カーリングっぽいのかなと思ったし。チームスポーツだけど、作戦もチームにもよるんだろうけど、あんまり変わらないかったりするのかなと。



写真3 「夜のカーリング交流会」の様子

ここで注目したいのは、「経験者」の2人は、「初心者」たちがプレイしやすい環境づくりを行い、チームとして、一定程度の「まとまり」や、作戦面での戦い方がある程度醸成されてきたことが伺える。またEくんのように「(経験者を)勝たせてあげたい」という意識が芽生えてきたのも、経験者、初心者相互に「信頼」や「絆」が生まれてきたといえるのではないだろうか。

また、「夜のカーリング交流会」は有意義な試みであった(写真3)。大会終了後、後泊が必要な信州大学チームの呼びかけで、京都大学、富山大学、本学、本学OBの5チームによる交流試合が実施された。この中では、チームをシャッフルし、即席チームを作った交流もなされた。このような光景は、カーリングの「交流」としてのメディア性、「ニュースポーツ」的な側面が強く発揮された場面といえよう。

3-11. 「本プロジェクト」の総括

本節では、ゲーム「みんなのカーリング」、「ガチ練」、「ナイターリーグ」を経て、「全国大会」を目指した一連の取り組みを振り返り、その感想を尋ねた。

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦
～e スポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

全然3ヶ月という短い期間で、こっだけ戦えるんだっていう。まずそういう感想があります。こっだけ戦えたし、なんか結構まだカーリング続けたいとか、そういう声とかもあったから、仮にちょっと結構楽しかったですみたいな、そういうのも言ってくれたから、技術面でも結構うまくなってたし、気持ち的にもカーリングに結構前向きになってくれるのかなと。実際3ヶ月って、結構いいとこだと思ってて、なんかあんまり最初の時期からやるってなったら、なんかあんまり気持ちも入らないし、だから割と3ヶ月って結構絶妙っていうか、いいところだとは思いますがね。しんどい部分が出てきて、なんかやっぱ、やっぱしんどいからカーリングって、結構疲れるから長いし、だからそんなに期間ずっとやってたらやっぱ。(Aくん)

自分の負担がすげえデカかったなっていうのは一つの感想ですね、作戦考える中でやっぱその初めての大会で、ナイターとか通してその試合っていうのはその経験積んでるんだろうけど、大会っていう経験は積んでなかったの。結局その人数の合わせ、寄せ集めで4人編成をした中で、結局その経験者が2人いた中でも、上手くいけば、戦えるっちゃ戦える部分もあるし、上手くいかなければゴボゴボにされるとかっていう一つの「博打」みたいな形になってしまったのかなと思いました。自分も大学選手権にもう一度出たいっていう形だったんで、もちろんそこで勝ちたいとか、上に上がりたいという欲はあったんですけど、やっぱそういったレベル差とか考えると、やっぱ出場するっていう形でシフトチェンジした方が、気が楽だったんじゃないかなっていうのがあって。寄せ集めの形でしたら「思い出記念」。「思い出記念」みたいな感じでやる形の方が、気持ちは楽になるんじゃないかなっていう形、本当、ガチだったりとか、上を目指すだとか、決勝トーナメントに行くとかっていう、そういった上を目指していく、チームを作り上げるんだしたら、やっぱまだ3ヶ月の期間で初心者を集めた中で大会出場というのはやっぱ難しいかなと。大会終わって、練習試合とか、道外から来た練習試合とか組んでも、やっぱレベル差的には、うちが一番低かったの、そこはすごい感じ取れたのかなと思いますし。一種のこれは「博打」に近い感じかなと思います。(Bくん)

試合とかも通してやって、すげえ楽しかったっていうのがまず一番で。ほとんど今多分サッカーと同じレベルで意欲高いです。それも今サッカー別に選手としてやってないので選手でやってたらサッカーが上かもしれないですけど、うん、今現段階で言ったら結構同じレベルで楽しいと思えるし、面白いと思えるしまたやってみたいっていうのをもちろんあります。今回に関して言えば、その選手でサッカーをやってなかったの、その久々に結構体動かすっていう面ですごく楽しかったっていうのもありましたし。また今度、もしカーリング呼ばれるのであれば、その時はその時で、自分の力を貸そうかなみたいなのをちょっと思いつつも…。そんな感じですね。(Cくん)

ガチじゃなくても、もっと前の方から練習できてよかったかなっていうのはあります。なんか、そこそこ個人じゃなくて、チームでっていうのがすごく大事だなと思ったので、1人で多分やっても技術は向上しますが、なんかその人がどんぐらい曲がるとか、そのぐらいのウエイトでできるとかそういうのは、やっぱりチームで少しずつでもやった方がいいのかなって思ったのが、ありましたね。(Dくん)

【家業の手伝い】も終わってたんで、カーリング中心みたいな生活にはなってたのかな。ただなんか大学授業をやって、卒業してみたいなのより、やっぱなんか熱中してできるものがあった方がいいと思うし、気軽じゃないけどって簡単に始めれるカーリングを勧められるのかなと思って。ゲームやってるよりいいのかなと思って。何かランニングとか全然好きじゃなかったから、体さえ、体力も全然必要だけど、それでも、そういうトレーニングしなかったのも楽しく続けた1つかなと思いますね。一切やらなかったんで。(Eくん)

まず、カーリング今回、一度も多分休まずにいて、そういう部分を見ると自分のなかでやりがいか、楽しかったっていうのがあるんだなっていうのを実感しました。成長でいうと運動をする機会も増えて、生活習慣、だいぶ良くなったっていうそういう生活面の部分でも良くなった部分があったので、そういう部分では成長したのかなと。《プロテイン飲み始めました？》プロテイン飲んでたのはカーリング初めてぐらいですかね。習慣化したのは、それまでは特に。家には元々あったんですけど、部活を高校のときにやめてからは、そのまま飲まないっていう習慣になっていた。カーリングを始めてからですよ。(Fくん)

カーリングのイメージが本当に大きく変わった1年間ではありましたね。その最初にも言ったんですけど、やっぱりあんまり体力を使わなそうとか、そういうイメージが個人的には大きくて。バドよりも、さらになんか老若男女が楽しめるスポーツって印象だったんですけど。ガチでやるってなると、そうもいかないなっていう。印象がより強くなりましたね。あとは、ほんの少しの力加減とか、回転の差だったり、あとはアイスの状況とかでもだいぶストーンの上がり方とか変わってきちゃうっていうのを知って、本当に奥深いスポーツだなって思いましたね。(Gくん)

やっぱ最初始めたとき、めっちゃ下手だったんで、普通に。そういったところから、やっぱ自分の中でこういうことだというのを理解したりとか。自分の特徴であるっていうことを、理解できたりとか。意外と自分は、やっぱスポーツだとかコミュニケーション、チームスポーツだったんで、コミュニケーションとらなきゃいけないってことは、サッカーで学んでたので。そういったところに先輩とかと何か話し合えたりとか、知ってきて、意外とカーリングのおかげで交友関係が広がったりとかっていうのは自分の中で非常に大きいことだったかなと思いますし。なんか本当にさっきも言った通り。交友関係であったり

とか、やっぱり大学生にもなってスポーツする機会なんて本当に滅多にないので、そういうところで3ヶ月出来たっていうのは、すごい、非常に充実した感じだったかなというふうに思います。(Hくん)

経験者 A くん、B くんは、「全国大会」である程度「戦えた」という一定程度の評価をしている。ここで注目したいのは、「博打」という B くんの実績である。「本プロジェクト」は、経験者 2 人に初心者 6 名を組み合わせた「寄せ集め」であり、個々のカーラーとしてのレベルや経験値は、他の大学チームと比較しても高いとは言えない状況であった。そんな中でも初心者たちには、「楽しさ」や「達成感」を促し、最終的にチームとしての一体感を促すことができたのは、「本プロジェクト」の最大の成果といえよう。

しかしながら、B くんがいうようにこのような手法では、「思い出記念」という枠組みを超えることは容易ではない。また「負担がデカかった」という B くんの実言は、キャプテンとして初心者を引っ張ってきた責任感の現れと考えられる。

前述したように、E くんがいうように「走り込み」などをはじめとする、一般的にスポーツ選手が嫌うフィジカルトレーニングや、筋力トレーニングなどの「追い込み」系の練習は一切行っていない。このような段階でも勝負ができるのがカーリングのメリットともいえるが、トップチームは必ず実施している練習であることから、上位進出を伺うことが難しくもなる。このあたりの練習の設定が即席のチームでは難しい点である。

一方で、部員個人に「充実感」や「達成感」を植え付けたのは、多くの語りから読み取れる。F くんのようにプロテインを飲むようになったり、H くんのように「交友関係」が広がったりなど、「本プロジェクト」は、勝ち負け以外の分野でも彼らに影響を与えたものと推察される。

4. 「全国大会」を目指した関係者へのインタビュー調査

本章では、「全国大会」を目指したカーリング指導者 3 名のインタビュー調査の結果を提示する。インタビュー調査を実施したのは、「コーチ (40 代男)」、「職員 Z (60 代男)」、「指導補助者 (20 代男, OB)」の 3 名である。本稿では以下総称して、彼らを「指導者」と呼ぶこととする。

前掲した内容と一部重複するが、「指導者」との練習スケジュールを再度確認する。「指導者」の指導日は、「コーチ」と「職員 Z」は毎週日曜日、「指導補助者」は、毎週火曜日に指導を行っていた。筆者は、火曜、日曜のどちらの練習にも参加し、練習の組み立てなどを「コーチ」、「指導補助者」と考え、大まかな練習の指導を行った。また、「コーチ」と「職員 Z」は、「全国大会」未経験であり、「指導補助者」と「筆者 (引率教員, コーチとして)」は 4 回の参加経験を有している。

インタビュー調査は 2023 年 1 月 20 日に「職員 Z」、29 日に「コーチ」と「指導補助者」へ実施した。「職員 Z」と「指導補助者」には、1 人あたり 10～15 分程度ずつ行い、「全国大会に出場する際のチーム状態」、「チームを組んで大会に参加すること」、「指導者として初心者に心がけたこと」などを尋ねた。さらに「職員 Z」には、「練習見学時の客観的なチームの様子」や、「大会時の様子」について俯瞰的な視点からの質問を中心に行った。

「コーチ」には、前述の 2 人と同様の質問項目に加えて、「自身の競技経験」、「カーリング指導時

の心がけ」など75分ほどのインタビュー調査を行った。

本章で引用する「語り」において、前章に引き続き、()では、前後の文脈を踏まえて、筆者による加筆を行っている。また、【】は語りにおいて固有名詞が登場したため、個人の特定、個人情報保護の観点から加筆・修正を行っている。

《》はインタビューアーである筆者が会話中に質問をしている。なお、インタビューアーである筆者は、「カーリング部」の顧問であり「コーチ」、「職員Z」、「指導補助者」らと近い関係性にある。そのため、言葉遣いや、年齢差による影響も垣間見えるが、「語り」のリアリティを再現するため、そのまま掲載している。

4-1. 「本プロジェクト」開始時点でのチームの印象

本節では、「指導者」らに、筆者と「コーチ」で「全国大会」出場を決定し、今回の「挑戦」をスタートさせた9月時点でのチームの様子、客観的な実力などを尋ねた。

そうですね、(「全国大会」出場を見越して)事前にリーグ戦か何かやり始めてたと思うんで、なんとなく基礎はできそうな感じだったんですけど、やっぱりフォーム作るのに、体の硬さが非常に目立ってたかなと。あとサッカーの経験者もいたり、スポーツ経験者も何人かいたんで、その点はやっぱり【筆者】が厳選しただけあって、いいメンバーだったかなって。《全国大会出場を決意できたのはなぜでしょうか?》経験者がいたってのが、まず1点と、他のメンバーも、「出てもいいかな?」っていうような感覚でいたのかな?って俺の中では見えたんで。せっかく開催も稚内だったんで、その点もあったんで出してみようかなっていう感じになりますよね。《何かチームを引き上げる自信みたいなのがあったんですか?》いや、そこまではないですけど。「1勝、2勝はできるかな?」って感覚ありましたね。《具体的には?》ある程度1ヶ月、2ヶ月ぐらいやったときに、選手自体のレベルも、1レベ(レベル)から5レベ(レベル)ぐらいまであがっていったっていうような、確実に上がっているのはわかったんで。あとテイク、ドローがある程度できれば試合にはなるから。(コーチ)

実際にチームで出るよとなったときには、思ったよりもできるなという感じは受けたので、最初チームを見たときはちょっと安心したところがありましたね。(職員Z)

9月でしたっけ?なので、大学選手権(=全国大会)までもう半年もない中で、カーリングっていう初めてやるスポーツを、ちゃんとした大会まで持っていけるのかっていう不安だったかな。多分スポーツやってたんだろうなっていう子たちは、カーリングのデリバリーフォームがちょっと安定してというか、上達が早かった何人かいましたけど。やっぱりチームスポーツっていう競技の特性上、お互いが仲良かったので。そうっすね。どうだろう。選手として見たら難しい、厳しそうだなって思っていました。《何が一番足りなかったですか?》作戦が(足りない)。カーリングのルールとか、そもそもそういった

ところが初めての人だったらわからない。何かのスポーツに似てるとかでもあまりないから、そういったところは身に付けるの大変かなって思いました。(指導補助者)

「指導者」の意見は、大きく2つに分かれていた。「コーチ」や「職員Z」は、「全国大会」に対してやや楽観的な見解を示していた。補足するならば、2人とも競技、指導の第一線から10年程度離れている。このようなカーリングとの距離感も発言に影響を与えていたものと推察される。一方で「指導補助者」は、昨年度の同大会にも参加しており、ごくわずかの差で辛酸を舐めている。こうした自身の経験、大学生のリアルなレベルを把握していたことで「不安」を口にしたものと推察される。

4-2. 指導の際に気を付けていたこと

本節では、「学生の指導の際に心がけていた」ことについても尋ねた。「職員Z」は、終始練習を見守る立場におり、「コーチ」、「練習補助者」と異なり、選手と直接的なコミュニケーションを取る役割ではなかったため、この質問を行っていない。

「マイナスなこと」は絶対言っちゃ駄目ですよ。こないだ(=この間、北海道弁)ここまで教えたのに、何でこれできないの?とか。そんなことは絶対言わないんで、確実にうまくなってるっていうことを印象づけるような話し方にしてますね。いいところを、まず良くなってるところを見つけて、そこを見てあげるっていうのは、基本かな。ただ、もう少しここ上乘せして頑張れば、もっと上手になるよっていうプラス面を言ってあげるっていう方法を心がけてますね。《個人個人に合わせたアドバイスをしてくださったみたいなお話を学生の聞き取り調査から出てきたんですけど、その辺は何か意識されてました?》昔から【筆者】と同じで、人をどういう人かっていうのを見るのが好きなんです。話すときも、最初はちょっと慎重に話しながら、探りを入れながら喋る派なんです。だから、この子は、こういうふうな接し方でいいのかな?とか思いながら喋るとか。この子はあまり、何て言うのかな、高圧的に言った絶対駄目だとか。ちょっとフレンドリー喋った方がいい子なのかな。いろいろ昔からそういう感じで話すタイプなんです。逆に、特に「カーリングを教える」っていうよりもそこを重視しました。会話の中で、みんないろいろ性格を持ってるんで、違う性格なんです。短期間で70%から、80%に上げるってなかなか難しいから、そこは会話の中でやっぱり盛り上げていくっていうのはちょっと考えましたね。(コーチ)

結構あったと思うな。試合を想定して教えてたと思うんだけど、なんだっけ。細かいのをざっくばらんに言うと、例えばテイクのときだったら、足を後ろに引くんだよとか、思い切り蹴るんだよとか。カーリングやってる人はわかると思うんだけど、結局滑って、カーリングは滑ってくんですけど、デリバリーの時、結局離すとき、ストーンを離すときに、力の具合っていうのがほとんど調整されてしまうので、適当にストーンを離すんじゃないと、ある程度一定にした、もしくは自分でコントロールした離し方をしないと、また同じことには繋がらないので、(ストーンを)離すときはすごい重要だから、そこを意識し

てっていうのは何度も言うてました。それと「声」を出すこと。「コール」って呼ばれる「ウエイトジャッジ」とか、そういったところで、大きな声出さないと実際試合になっても聞こえないので。(指導補助者)

ここで注目したのは、「指導補助者」が具体的なカーリングの知識、技術的な内容を多く語っているのに対し、「コーチ」は「会話の中でやっぱりもりあげていく」という対話的関係の構築を意識していたことが推察される。こうした姿は、P. フレイレ (1979) の『被抑圧者の教育学』において提唱されている「課題提起教育」に類似する。「コーチ」は対話を基調とした信頼関係の構築を、「意識的」に実施していたことが推察される。このように学生との対話を重視する姿勢は、前章の学生たちの語りからも裏付けることができる。

4-3. コーチの指導

本節では、「職員 Z」にのみ、「コーチ」による練習の意義を尋ねた。4-1 で提示したように、「コーチ」と「職員 Z」は、ペアで「指導者」として練習に参加することが多かった。この練習に「指導補助者」は参加していなかった。そのため、「コーチ」の部員への指導を直接的に参与観察していた「職員 Z」にのみ、この質問を行った。

やはり、ちゃんと基本的な部分を知ることが一番大事だということがあるので、そこはやはりちゃんとした指導者から学べたっていうのは大きい。そういった意味では、ちゃんとした技術がある人に教えてもらうってことは、やっぱりスムーズにそこは取り込めるし、基本的に「目に見えて上達していく」というのもあったのかなって感じはしますよね。《コーチの練習を指導を見てどう思いました?》個人的にはね、なんていうか投げ方の型みたいなところを追求するのかなっていうふうに思ったんですけど、やっぱりその人、その人のいいところをやはりちゃんと見てるので、どうしても悪いところは直すけど、いいところを伸ばそうという考え方っていう、そこが(並みの指導者と)やっぱり違うんだなっていうところがありましたね。(職員 Z)

「職員 Z」の語りからは、2つの点が読み取れる。第1に「基礎、基本の指導」を重視していた点である。「コーチ」の練習では、デリバリー中心の練習を徹底的に行い、基礎固めを重視していた。どちらかといえば楽しい練習とは言い難いものの、前節で提示した「コーチ」の対話的な声掛け、雰囲気作りにより、学生たちも練習についていくことができているのではないかと推察される。

第2に、コーチの「指導方法」である。コーチは、「その人、その人のいいところをやはりちゃんと見ている」、「投げ方の型みたいなところを追求するのかな」というこの2つの語りは、前節でも引用したフレイレの教育理論(「銀行型教育」と「課題提起教育」の対比)に類似するものと考えられる。コーチが意識的にこの2つの教育理論を実践していたわけではないものの、経験的にこのような「教え方」を採用していたものと推察される。

上述の点は、繰り返しになるが「部員」にも伝わっており、Cくんなどは「コーチ」の指導方法、

教えられたことを鮮明に記憶しており、彼の成長の一助となっていたことを語っている。

4-4. 全体的な練習の様子

本節では、「指導者」らに、「部員」たちの練習の様子や、「ガチ練」中の雰囲気、気づいたことなどを尋ねた。

やっぱり質問してくる生徒(=学生)っていうのか、そういう選手はやっぱり伸びますね。自分で上手くなろうっていう気持ちがある人はやっぱり伸びると思います。逆に運動神経良くても、あんまり興味ない人はやっぱり伸びないですね。「(ストーンの配置を)ここにしたらいいんだろうか?」とか、「ちょっと困ってるんだよね…」っていう感じで質問する人はやっぱり伸びますね。(コーチ)

個人的に感じたのは、やはり何て言うか、自分としては、経験してきてないものを、そこ(=全国大会)にチャレンジしていくわけなので、どちらかと言えば、言われたからやるかなという感じのところがあったと思うんだけど、だけど実際のところは、(練習を)やりだしたら、やっぱり仲間で1つの目標に向かってやっていくっていうのは面白いことなんだなとかっていうところが、やはり見てる中では感じられたというところですよ。(職員Z)

11月ぐらいから、結構、基礎練習、デリバリーとか何回もやってて、デリバリーもちろん上手くなってたんですけど。作戦とかを、自分から考えるようになってきてて、多分余裕が出てきたんだと思うんですけど。あっちから質問するぐらいの、「今のってどこ置いた方がよかったですかね?」みたいな、そういった自分から考える力や、余剰が出てきたかなと思います。(練習補助者)

指導者らの発言から読み取れることとして、当初「言われたからやる」という状況であった部員たちが、徐々に「質問」、「考える」、「仲間で1つの目標に向かう」といった内発的な向上心が芽生え始めたことを伺える点である。見た目にもデリバリー・フォームの安定、身体の柔軟性の向上、試合経験、ルール、作戦の理解が進んだことで、部員たちのカーリングへの向き合い方が変化したことが推察される。

4-5. 指導者として今回のプロジェクトを振り返って

本節では、「指導者として今回のプロジェクトを振り返って」ことについて尋ねた。「職員Z」には、2節と同様の理由から、この質問を行っていない。

教えて教えた人たちがうまくなっていくのも楽しいですね。最近なんか、学生さん教えたときは、やっぱり目に見えて、上手になっているのがわかったんで、そこは楽しかったですね。自分の中で、そうしながら自分でチームを作って、新たに巣立っていくっていう

ふうになると、また楽しいんですけどね。(コーチ)

(全国大会は)結構、様になってたというか。もうちゃんとしたチームとして、それぞれが、それぞれの役割を理解して活躍してたかなって思います。話にならなかったとか、そういうわけではないです。ちゃんとカーリングをしました確かに、最初は「無茶かな」って思ったんですけど。意外と何とかなるもんで。ちゃんとカーリングプレーヤーとして、最低限、それ以上は成長できたかなと思います。ナイターリーグで対戦もしたりして、ちゃんと形にもなって、よかったかなって思います。自分、コーチとして教える立場として、参加したんですけど。やっぱりカーリングを教えるのって難しいなというか、奥深いなって思いましたね。結構、自分はそのカーリングに対して知識があつて、経験があつて、それをそのままトレースするように伝えたいんですけど。やっぱり体のバランスを取るだけでも、本人たちは必死なのでそんな中で、例えば、細かいデリバリー左足がもうちょっと中とか、リリースはもうちょっと優しくとか、そういったところを細々として伝えてもあまり伝わらないというか本人が個人の効果として現れないなと思って。短期集中つてのものあるにしても、伝え方とか、そういった工夫がやっぱり必要だなと思いました。(練習補助者)

ここで注目したいのは、2点である。第1に、「指導補助者」の全国大会の振り返りである。前掲のとおり彼は自身の経験から、今回のチームと学生カーリング界のレベルを一番把握していた。その彼が「最初は無茶かな」というレベルから「本プロジェクト」はスタートしていた。その彼が「結構、さまになっていた」、「ちゃんとカーリングしていた」と一定程度認める発言をしている。彼自身も、初心者に教え、成長を見守る過程を通して、部員たちの実力の高まりを実感したものと推察される。

第2に、「指導者自身の学び、楽しさ」についてである。前章の検討の結果、初心者の部員たちの多くは、「カーリングの楽しさ」を学んだことが推察された。本節で提示した結果から、指導者たちも「楽しさ」、「一定程度の成果」、「学び」があったことが推察される。つまり、指導者たちも学び、彼らの成長にもつながったことが推察される。

特に「指導補助者」は、「やっぱりカーリングを教えるのって難しいなというか、奥深いなって思いましたね」と自身の指導方法、教え方を自問自答し、実力不足を感じていた。同時に「伝え方とか、そういった工夫がやっぱり必要」と、「コーチ」や筆者をはじめとする「要所、勘所を抑えた指導」を経験したことで、今後の彼自身の成長が期待できる。つまり「本プロジェクト」は、「地域の若手指導者への経験の伝承機会」にもなったことが示唆される。

4-6. 今後の課題

本節では、「指導者としてみた場合の今後の課題」ことについて尋ねた。

大会のときに、大学の大会の時に【Bくん】が泣いていましたよね。あれですよ。負けたときに悔しいと思えるかっていう、そこまで思ってたならやっぱり皮剥けてきますよね。

初心者を中心としたゼロからの「全日本大学対抗カーリング選手権大会」への挑戦
～e スポーツを活用したリアル・スポーツへの接続可能性の検証～

どうしなきゃいけないかっていうことを、多分自分も考えるし、そういうのを見ちゃうと、教える方ちょっと熱くなりますよね。次は勝たせてやりたいっていうような気持ちになるから。それがどうどうすればいいか、その他の選手に浸透すればいいんですね。(…中略…)

「勝ちたかったしょ」っていうような話をしたかったですけど、なかなか。やっぱりそういうのがないと、やっぱり上には行けないですね。悔しいという思いにならないと。(コーチ)

これはしょうがないことなんだけど、もっと早く、例えばゲームができる状態に持って行って、選考されたメンバーと、選考されなかったメンバーとやっぱりゲーム形式でね。もうちょっと経験を積んでいけば、どっちも伸びたかなという感じがしますね。結局、ゲームができるところまで持っていこうというところが目標だったので、もうちょっと早い段階でゲームができる状態になって、お互い、どんどん、どんどんゲームが楽しいというところに繋がっていけば、結果的には、これはちょっとカーリングって面白いんだなと、やっていきたいなということに繋がる学生が多かったのかなっていう感じはします。(職員Z)

具体的に言うと。スイープが結構カーリングの中で多く使うんですけど、スタミナ勝負なので。ずっと力を込めてる状態での無酸素じゃないけど、ずっと力を入れた状態っていう場面が、カーリングは何回もあるので、そのトレーニングはしんどい。スイープを強化するためのトレーニングってのがしんどいです。本人たちもスイープの効果が、どこまでか理解してるかわかんないですけど。これがしんどいですね。《もう一段上に上がるためには何をどうすればいいですか》そうっすね。全体的に必要なんですけど。スイープかな？、あとデリバリー強化です。もうちょっとデリバリー強化したいかな。その後ですかね、スイープ、細かい調整としてね。ストーンの曲がりとかも。繰り返しやっていきたいですね。(練習補助者)

ここで注目したのは、3つである。まず第1に、「チームとしてのさらなる一体感」の醸成である。コーチがいうように、「負け」や「涙」を通じてチームがさらに成長する、すなわち「負けから学ぶ」という話は、このチームがより強くなるためには必要なことの1つであろう。第2に、技術的なさらなる向上である、この点は「練習補助者」が強く主張している。最後に、第3の点として「職員Z」が言うように早期のチームの組織化、多様な経験は、チームがさらなる「高み」を目指すうえで必要なことである。また同時にそれは、「練習補助者」が言うように、「しんどい練習」を行うことも必要とされる。

この第3の点は、今回の「即席チーム」の難しさである。部員たちは、さほど辛い練習がなく、楽しめたという発言などからも、いわゆる「キツイ」、「しんどい」練習は、彼らの気持ちをカーリングから話す端緒となりかねない。また、早期のチームの組織化という点も、「3か月のガチ練」という部員確保の謳い文句と逆行してしまう。ここに今回の「即席チーム」としての難しさと、今後の課題が

表出していると考えられる。

おわりに

本稿の目的は、育英館大学カーリング部を事例に、テレビゲームを授業で実施し、そこから全国大会出場に向けた取り組みをインタビュー調査とアクションリサーチによって検証することであり、そこから今後のカーリングの普及、発展に向けた糸口を掴むことであった。この中でも、筆者の問題意識は、以下の2つであった。第1に、カーリング部に参加している学生たちはどのような多面的な学びをしているのか、第2に、「eスポーツとカーリングの接続」は、学生たちにとって、どのような学びと可能性が見られるのかについてであった。

第1の学生たちの「多面的な学び」という点では、今回のプロジェクトを多くの学生(部員)が「楽しかった」と述べている。カーリングの楽しさ、1つの目標に向けて努力をすることの大切さを伝えられた点で一定の成果をあげられたといっても過言ではない。同時に部員たちは、カーリングのスイープ時のハードさ、デリバリー・フォームの安定に体幹や柔軟性が欠かせないことなど、見た目以上の難しさを実感することとなった。「競技レベルのカーリング」の一端を垣間見ることができたのは、ここまで練習を積み重ねたからこそその成果である。

また、ナイターリーグ、大会を通じて、カーリングが地域住民(小学生~80代まで)多様な年齢層の人に愛好され、「生涯スポーツ」や「ニュースポーツ」としての側面を持つことも体感できたことも1つの学びになったと推察される。

さらに、今回は日曜日に練習を実施し、「コーチ」から国内トップレベルの指導を受けることができた。そのため多くの部員が「上手くなった」と自身の成長を実感できていた。この裏には3章で提示したように、「コーチ」らの「会話」を中心とした積極的なコミュニケーションの努力があったことは言うまでもない。相互の信頼に基づくコミュニケーションこそが、「本プロジェクト」の要の1つである。

第2の「eスポーツとカーリングの接続」の可能性についてである。3・5で検討したように、カーリングの「イメージ」、「ルール」、「ストーンの回転」の理解などの内容を、教科書的、座学的な説明を抜きにして、テレビゲームでいきなり体験しながら学べる点は、導入教材として有用に使える可能性が示唆される。ただし、高額な初期費用を必要とするため、35人学級などで導入するには課題も散見される。タブレット端末や、ボードゲームなど、多くの児童・生徒、学生が同時に楽しめるような教材の開発が期待される。

最後に、「本プロジェクト」の実践的な限界として、「チームマネジメント」の難しさが露呈された。語りの中でも、「もう少し早い段階から」、「チームを早くに作って」などの意見が散見された。しかしながら、筆者の私見では、「3か月という『割り切り』の中で最大限の成長」を促せたのが、「本プロジェクト」の成果であると考えられる。ここでいう「割り切り」とは、各自のやりたいこと(スポーツ、恋愛、アルバイトなど)がある学生たちを、これ以上長期にわたって「囲い込む」ことは、マイナスの面が大きいと考えたからである。おそらく「早期の選抜」を実施した場合、控え学生(=部員)のモチベーション低下は避けられない。また、これ以上「長期間の参集」を求めると、欠席しがちな学生への風当たりが強くなり、ますますチーム練習へ参加しにくくなり、「真面目組」、「幽霊組」のような二極化を生

みかねない。以上を総括すると、このような即席チームとしての難しさは、「練習」、「勝負」以前のところにあるというのが筆者の見解である。同時に勝負は「上のレベル」や、「勝ち」を求めたいという人も一定数おり、「参加することに意義がある」という目標設定では、上位進出を目論む競技性の高い部員からは不満が募ることも容易に想像できる。このようなチームの目標設定は、一枚岩である競技性の高いチームとは異なり、「本プロジェクト」のような「即席チーム」であればこそ、多様で難しい部分であると考えられる。

末筆に本稿の限界と、今後の展望について述べたい。最初に本稿の限界についてである。本稿は、育英館大学という1つの大学、1つのチームの実践にコミットし、その一連の動きを時系列にまとめたものである。しかしながら、筆者が指導者、大学教員という立場である以上、対象者である部員との距離感、関係性に大きな影響を与えている点は否定できない。また、カーリングは、研究の蓄積がまだまだ不十分な領域である。そのため、十分な論証がなされているとは言えない部分が多数散見される。今後は、他の近接領域の先行研究、そこから得られる示唆を取り入れていく必要性もあるだろう。

今後の展望は2つある。第1に、「カーリングの指導方法の探求」である。現在のカーリング界は、どこのチームも同じ、似たような練習、コミュニケーションの方法であり、良くも悪くも「マニュアル」的な指導方法が大半である。こうした点はカーリングの「後発性」に起因する部分が多きいと考えられる。今後は、カーリングの特徴に合わせた指導方法、初心者が楽しめるリードアップゲームの考案や、他のスポーツの戦術、作戦、研究成果の引用など、より学際的な議論が必要になると考えられる。また、教師、部活顧問向けの「指導書」も充実しているとは言えないため、今後の研究の蓄積が望まれる。さらに幼児、低学年の児童などルール、競技を重視するよりも、「遊びながらカーリングを行う」ことなど取り入れた授業方法についても検討が必要と考えられる。

第2に、「他地域における調査」の実施である。特に北海道南富良野町は目黒、寺田、山口など3名のオリンピックを輩出している。また、北海道名寄市などはジュニアレベルから世界大会で活躍する選手を輩出している。ここ数年は世界ジュニアカーリング大会でのメダリストも誕生している。道外に目を向けてみると、長野県軽井沢町では長きにわたり継続的な選手強化が進み、国内トップクラスの選手を多数輩出している。2023年2月の日本カーリング選手権大会においても、男子は2連覇、女子は準優勝などその活躍は記憶に新しいところである。このように地域の中に埋め込まれたカーリングの実践にこれからも着目することは、今後の日本のカーリング界の発展に寄与するものと推察される。

●参考文献

北海道カーリング協会 <http://www.curling.hokkaido.jp/> (閲覧日：2023年2月2日)

J.コークリー, P.ドネリー (=訳橋本政晴), 2011, 「第9章 スポーツとメディア—お互いの存在抜きに生き残ることはできるのか?」, 『現代スポーツの社会学—課題と共生への道のり— (=前田和司, 大沼義彦, 松村和則共編訳)』, 南窓社 (東京) : pp.198-224.

公益社団法人日本カーリング協会, <http://www.curling.or.jp/> (閲覧日：2023年2月2日)

公益財団法人日本オリンピック委員会, 「カーリング」 (閲覧日：2023年2月11日)

<https://www.joc.or.jp/sports/curling.html>

- 榊井文人, 柳等, 伊藤毅志, 2018, 「工学的アプローチによるカーリング戦術支援 (特集 冬季オリンピック・パラリンピックを支える科学技術)」, 『化学工学』 82 (2), 84-87.
- 本橋麻里, 2019, 『0 から 1 を作る～地元で見つけた, 世界での勝ち方』, 講談社現代新書, 東京.
- 仲野隆士, 2006, 「ニューススポーツの人口動態」『体育の科学』 56 (5) : 361-365.
- 野々宮徹, 1993, 「ニューススポーツへの接近」, 野々宮徹研究代表, 『ニューススポーツとは何か そのスポーツ史的研究(水野スポーツ振興会助成金研究成果報告書 平成4年度)』, ニューススポーツ研究会, 名古屋 : 3-16.
- 大沼義彦, 1998, 「北海道の地域スポーツ」, 須田力編『北方圏住民の生活とスポーツ』, 共同文化社, 札幌, pp133-178.
- 大沼義彦, 2010, 「小さな町の大きな挑戦」, 石井隆憲, 田里千代=編著『知るスポーツ事始め』, 明和出版, 東京, pp2-6.
- P. フレイレ, 1979, 小沢有作, 楠原彰, 柿沼秀雄, 伊藤周訳 = 『被抑圧者の教育学(A.A.L.A 教育・文化叢書4)』, 亜紀書房 (東京).
- 笹瀬雅史, 1992, 「地域に根ざす生涯スポーツの展開と動向」『文化女子大学室蘭短期大学研究紀要』 15 : 14-30.
- スポニチアネックス, 「みんなのカーリング」 売れ行き絶好調! ロコ快進撃で品切れ続出
<https://www.sponichi.co.jp/entertainment/news/2022/02/20/kiji/20220220s00041000083000c.html>
- 佐美俊輔, 2021-a, 「地方都市における『e スポーツ』を活用したまちづくりへの試論 ～『サードブレイス』論を手掛かりに～」, 稚内北星学園大学紀要 22 : 81-99.
- 2021-b, 「『主体的, 対話的で深い学び』に向けた教材としての『カーリング』の可能性～『免許状更新講習』における『カーリング』を活用した授業展開～」, 稚内北星学園大学紀要 22 : 55-80.
- 東原文朗, 2019, 「よそでおこなわれていないスポーツを振興していたら, まちづくりにつながった! 育つべくして育ったカーリング娘」, 松橋崇史, 高岡敦史=編著『スポーツとまちづくりの教科書』, 青弓社, 東京, pp.118-122.
- 上野裕暉, 榊井文人, 柳等, 平田洗介, 2014, 「カーリングインフォマティクスにおける試合情報解析のために-ポータブル戦術支援 DB システムの改良-」, 情報処理学会, 『第 76 回全国大会講演論文集』, 2014(1), 627-629.
- 山本雅人, 伊藤毅志, 榊井文人, 松原仁, 2018, 「カーリングと AI」, 『情報処理』 59 (6), 500-504.

●謝 辞

本稿は, JSPS 科研費 [JP22K17734](#) 「『通年型施設』の完成を契機とした地方のカーリング普及・拡大・選手強化の実証的研究 (研究代表者: 佐美俊輔)」による助成を受けました。研究経費の助成に感謝申し上げます。また特定非営利活動法人稚内カーリング協会, 稚内市みどりスポーツパーク, 稚内市総合型地域スポーツクラブ「みどりスポーツクラブわかかない」のご協力に感謝いたします。末筆にな

りましたが、調査へ協力してくれたカーリング部員、「全国大会」を目指した学生を支援してくれた「指導者」の皆様にも御礼申し上げます。

●英文タイトル

Challenge to "All Japan Intercollegiate Curling Championship" from scratch, mainly by beginners : Verification of the possibility of connecting to real sports using e-sports

●英文要約

In December 2022, the Ikueikan University curling team participated in the 13th All-Japan Intercollegiate Curling Championship. At the beginning of the school year, the University's curling team was in a critical situation in that it was unable to field a team. The team, consisting mainly of beginners who had taken a "curling class," worked closely with coaches to teach them how to play curling in earnest, and as a result, the team reached a level where it could compete in national tournaments.

This paper is an attempt to summarize the one-year-long movement of the students, mainly those who started curling from "zero," in terms of the flow of practice, their thoughts on curling, etc., mainly through action research and interview surveys. One of the most notable points is that the students who started from "zero" played a video game called "Minnano-Curling" in their first class. This paper is one of the examples of applying the contents learned in "video games" to "real sports" in today's world, where e-sports are attracting more and more attention.

The purpose of this paper is to verify, through interviews and action research, the efforts of the Ikueikan University Curling Club to implement a video game in the classroom and to participate in a national curling tournament. The purpose of this paper is to grasp clues for the future diffusion and development of curling.

●英文キーワード

Curling

Video game

e-sports

Coaching

Minnano-Curling (Nintendo Switch Software)

