

グループワーク・レポート? 「ダーツに挑戦！」

著者	青柳 寛之
雑誌名	甲南大学学生相談室紀要
巻	30
ページ	85-87
発行年	2023-02-28
URL	http://doi.org/10.14990/00004501

ダーツに挑戦！

甲南大学学生相談室 青 柳 寛 之

2021年度後期のグループワークとして「ダーツに挑戦！」を実施した。例年後期のグループワークは大学祭に日程を合わせ、たこ焼きや芋煮など大学祭の雰囲気に合わせて企画を行っている。しかし新型コロナウイルス感染症のため2020年度は大学祭自体が中止となったため、心理学的テーマである「カラーセラピー」を実施した。2021年度は大学祭は実施されたものの、飲食は不可であったので、それに合わせて幾分か祭りの雰囲気を持つ「ダーツ」を実施した。実施日は10月29日（金：大学祭初日）、時間は4時限目の14時40分～16時10分、場所は感染状況を睨みながら例年通りに戻し、学生相談室内のサロン室で開催した。

参加者の募集は従来と同様、ポスター、チラシ、学生相談室のウェブサイト、大学ポータルサイト（MyKONAN）で行った。人数の事前把握と感染防止対策のため、予約制とした。後で実施したアンケートによると、この行事を知ったきっかけは「先生またはカウンセラーに勧められ」た者が最も多く（4名）、次いで大学ポータルサイトで知った者が多かった（3名）。

当日の参加者は、学生が10名、学相スタッフが5名の計15名であった。学生の参加者の内訳は、男性9名女性1名、学年別では1回生1名、2回生1名、4回生4名、大学院生1名、リカレント生3名と、上回生の割合が高いのと、リカレント生が多かったのが特徴であった。学部別では文系が3学部4名、理系が1学部1研究科で3名であった。

次にダーツの用具等について説明する。競技ダーツでは的（ま）の高さや投げる距離が厳密

に決まっているが、ここではかなり緩やかにしている。的と矢は市販のものをそのまま使用した。ただ、最近は矢の先端がプラスチック、的もそれに対応したものを使用することが多いようだが、ワークとしては矢の重さや、実際に「刺さる」感触も重要と考え、あえて鉄針の矢とそれに対応したコルク地の的を選択した。

セッティングは、大きな立て看板用の板に緩衝用の段ボールを貼り、的を吊した。加えて、スタッフの発案により、的の外に「特別な的」を複数配置した（写真1）。これは、いわば「くじ引き」のようなものであり、よい内容のものもあればそうでないものもある。大学祭ということを意識して少し遊びの要素を導入した。

ゲームのルールやテクニックについては、DARTSLIVE社の「はじめてのダーツ」という

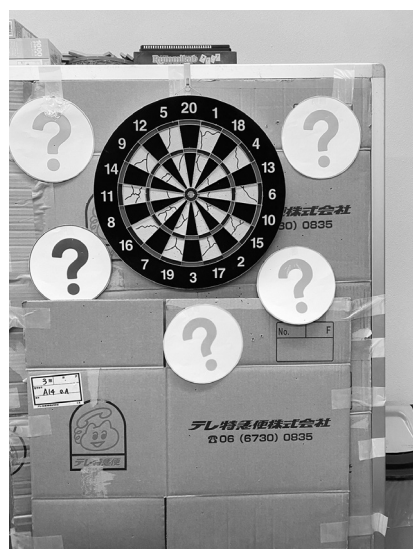


写真1 ダーツの的

ホームページを参考にした。

次に当日の様子について述べる。当日は開始時間よりも早く来る学生も多かった（5名ほど）ので、練習と称して上述のホームページを示しながら、ダーツを投げて肩を暖めた。ダーツが初めての人が半数ほどで、やはり初めて投げる際は戸惑いが見受けられた。一方では、すでに投げ方がサマになっている参加者もいた。

開始時間になったところで、筆者がダーツについての説明（由来と歴史：日本ダーツ協会のホームページを参考にした）を行った後、簡単な自己紹介を行った。そしてゲームに入ったが、まずはウォーミングアップということで、ひとり2回投げるのを3周行った。ゲームの種類としてはCOUNT-UPの簡易版ということになる。点数はホワイトボードに記入していった。全体の雰囲気としては、戸惑いながら投げたり、的のどこに当たると何点になるかを学びながらという感じであった。特別に上手で、コンスタントに高い点を取り続ける人がいたわけではなく、それぞれ点数にはかなりムラがあったので、点差がつきすぎて白けてしまうということはなく、ワイワイと盛り上がっていた。

次に本番ということで、COUNT-UPを基本としたやり方は同様に（1投×3周）、全体を2チームに分けて対抗戦とした（写真2）。チームは、現役学生チームと、スタッフとリカレント生



写真2 チーム対抗戦の様子

からなるシニア連合チームとした。この回から上述の「特別的」が貼られた。この「特別的」は、「一歩前に出てもう一投」「スタートに戻る」「あみだチャレンジ」など、内容に特別感があって面白く、もともとは本来の的を外したときの救済措置的な役割を想定していたのだが、特に後半、こちらを狙う参加者が何人か出て、大いに盛り上がった。その一方で、多数派はやはり通常通り点数を重ねようとしており、このように複数の参加の仕方があるのも重要だと思われた。

勝負は僅差で現役学生チームの勝利となり（写真3）、用意された景品が配られた。

口頭でのシェアリングは行わなかったが、ダーツを通じてそれぞれの体験があったように思う。上のように、点数よりも全体の盛り上がりを楽しんだ人もいれば、終始落ち着いて黙々といった風で投げていた人もいた。また、当初から点数計算だけで参加する（投げない）ことを表明していた学生もいた。結局、チーム戦の時に現役学生チームの人数が足りないので加わるようになったが。

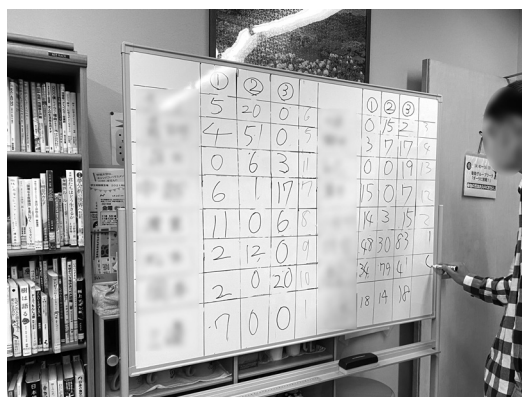


写真3 僅差で現役学生チームの勝利

グループワークのプログラムとして、ダーツがもつ性質を改めて考えると、かなり繊細な運動のコントロールが必要で、その結果が点数、ひいては勝敗としてハッキリと示されることが挙げられる。評価懸念のある人にとってはしんどい側面をもつかもしれない。それを考慮して、ダーツを投

げることを楽しむ雰囲気をつくることを心がけた。「特別な」の設置はそのひとつであるが、スタッフの声のかけ方にしても、点数的には芳しくなくても必ず肯定的なニュアンスを含んだ反応をするよう心がけた。実際のところ、矢が的を吊した板を越えて壁に刺さりかけたことも何度かあったが、その時の周囲の驚きと笑いは肯定的なものであったと思う。また、シニアの方の、楽しんで競争する感じも有難かった。

参加者（学生）への「ダーツを体験してみて、どんなことを感じたり考えたりしましたか？」という質問に対する回答をいくつか挙げてみる。「思ったより汗をかいた」「とても新鮮な気分で楽しめた」「和気あいあいといい感じでした」「心も体も軽くなった」「チーム制は面白い」などは全体的な雰囲気よさや楽しさについての感想であろう。「少しの調節が大事だと思った」「始める前は難しいと思っていたが、意外とうまくできた」は技術的な気づきを含んでいるが、後者は上で述べたような、心理的ハードルがあることをうかがわせる。「大勢とやることで競争心が生まれた」は複数の人とダーツを行ったことから生じた心の動きについての、この人なりの発見なのではない

かと思う。「悪行って楽しいな」と書いたのは、「特別な」を狙った学生である。また「計算で盛り上がってくれて嬉しかった」は、点数計算をしてくれた学生である。特に最後はチーム間の得点差が僅差で、最終的な合計点が出るときにかなり盛り上がったので、それを指しているのかもしれない。

全体としては好評で満足度も高く、和気あいあいとした雰囲気の中でそれぞれの体験ができたのではないかと感じている。ダーツはやっていることがシンプルで、その結果がハッキリと表れるため、非常に心理的な競技であると改めて感じさせられた。レスポンスのあり方を含む雰囲気作りが重要であることもよくわかった。様々な参加の仕方が可能で、シンプルな楽しさもあることから、例年の大学祭企画の食関連のプログラムができなかった分を埋めることが十分にできたのではないかと思う。

文献・参考資料

DARTSLIVE 社 はじめてのダーツ

<https://www.dartslive.com/jp/beginner/>

公益社団法人日本ダーツ協会 ダーツの歴史

<https://www.darts.or.jp/darts/history/>