

〈実践報告〉

## 中学・高校生の女子ラグビー選手を対象とした

### オリンピック教育の実践

#### —COVID-19 感染拡大前後の活動事例—

兼松由香\*

#### 1. はじめに

公益財団法人日本ラグビーフットボール協会（以下、JRFU）における女子セブンズユースアカデミー（以下、女子ユースアカデミー）は、2019年以降オリンピック教育を活動プログラムに導入している。本稿では、女子ユースアカデミーにおけるオリンピック教育の実践について、新型コロナウイルス感染症（以下、COVID-19）感染拡大前後の活動を事例に報告する。

2009年に国際オリンピック委員会（以下、IOC）は、2016年と2020年のオリンピックで7人制ラグビーフットボール（以下、セブンズ）を正式種目に採用することを決定した<sup>1)</sup>。オリンピック史上、ラグビーフットボール（以下、ラグビー）が男女共に採用されるのは、これが初めてである<sup>2)</sup>。日本の男女の代表チームは、2016年のリオデジャネイロオリンピック（以下、リオ大会）、2021年の東京オリンピック（以下、東京大会）の2大会に連続出場している。

セブンズがオリンピック種目に決定した年に、JRFUで初めて開催されたのが、「セブンズアカデミー」である。「セブンズアカデミー」とは、ジュニア、ユース世代（小学生～高校生）から世界と戦える可能性を秘めたタレントを発掘し、育成・強化に取り組む活動として始まった事業であり、世界基準の「識別」プログラム<sup>3)</sup>である。このようなアスリート育成パスウェイは、近年国内外において注目されており、独立行政法人日本スポーツ振興センター（以下、JSC）はオーストラリアの取り組みをモデルにした「日本版FTEM」を開発した<sup>4)</sup>。セブンズアカデミーはこの「FTEM」における「T（タレント）：スポーツタレントの顕在化・検証・練習と到達・躍進と称賛」の段階に位置づくと考えられる。

「女子セブンズアカデミー」は、2015年の第29回から「女子セブンズユースアカデミー」に名称が変わり<sup>5)</sup>、中学1年生から高校3年生の選手を対象に継続的に活動が実施されてきた。2021年12月時点で、女子ユースアカデミーの活動回数は75回にのぼる<sup>6)</sup>。

女子ユースアカデミーの活動は、女子セブンズ日本代表選手の育成において重要な役割を担っていると考えられる。リオ大会・東京大会の出場選手をみると、半数以上の選手が、女子ユースアカデミー出身者である。東京大会出場選手の平均年齢が22歳<sup>7)</sup>であることから、同アカデミー修了後に、日本代表候補（Sevens Development Squad、以下、SDS）を経て、数年以内に日本代表選手に選出されていることがわかる。中には、女子ユースアカデミーの対象年齢（18歳まで）に、SDSおよび日本代表選手に選出されている選手もいる。こうした日本代表チームの選手層の若年化を受け、女子ユースアカデミーでは、競技力向上だけでなく、オリンピック出場選手（以下、オリンピック）の育成に必要な教育プログラムの開発に努めている。そして、2019年に新たに導入されたプログラムの一つがオリンピック教育である。

オリンピック教育とは、オリンピズム<sup>8)</sup>の教育・学習に関するもの<sup>9)</sup>であるが、その概念の定義は

---

\* 東海学園大学スポーツ健康科学部

数多く存在する<sup>10)</sup>。近代オリンピックの創始者であるピエール・ド・クーベルタン（以下、クーベルタン）は、オリンピックに教育的価値を期待したが<sup>11)</sup>、オリンピック教育を定義づけてはいなかった<sup>12)</sup>。オリンピズムとは、クーベルタンが主張したある種の人生哲学であり、その中でスポーツは人間の理想像をめざすための重要なツールに位置づけられた。クーベルタンは、若者が自分自身を高めようと努力する中で、自分を律し、自分に打ち勝ち、提唱したオリンピックのあるべき姿であり、それは、スポーツを通して心身を向上させ、さらには自分の力の限界をも知るために、芸術・音楽・文学的活動などとともに、スポーツが替えがたい経験になると考えた<sup>13)</sup>。また、クーベルタンは「それ（オリンピズム）をつくり上げていくための方法は数多く存在する」という言葉を残している<sup>14)</sup>。なお、オリンピック教育という語自体は、オリンピズムをより広く普及するために、学校教育との融合をめざして1960年代に造語されたものである。また、IOCはクーベルタンの構想を引き継ぎ、オリンピズムを掲げてきた。つまり、オリンピック教育とは、広い意味では、IOCが掲げたオリンピズムを普及することであり、その実践方法は多種多様であると考えられる。

国内におけるオリンピック教育は、近年さまざまな組織、教育機関で実践されている。なかでも、2020年のオリンピックの開催都市である東京都では、2016年度から都内全ての公立学校でオリンピック・パラリンピック教育（以下、オリパラ教育）を展開している<sup>15)</sup>。また、公益財団法人日本オリンピック委員会（以下、JOC）は、2011年以降継続的に「オリンピック教室」を開催している。この教室では、オリンピックが講師となり、中学2年生を対象に、オリンピズムやオリンピックの価値（以下、オリンピックバリュー）を身近に感じてもらうことを目的に実技と座学の授業が行われている<sup>16)</sup>。東海学園大学でも、2014年から2019年まで実践型教育プログラムとして「とうがく競技祭」が実践された<sup>17),18)</sup>。これは、高等教育機関における学部規模での実践報告としては初といわれている<sup>19)</sup>。このように、オリンピック招致から開催までの期間に国内においてオリンピック教育の実践がみられる一方、來田（2020）は、これらが「大会盛り上げ教育」に終わってしまうことを懸念している<sup>20)</sup>。また、これまでの国内の実践報告の多くは、教育機関によるものであり、オリンピックを輩出する競技団体からの報告はみられない。

そこで、本稿では、JRFU女子ユースアカデミーにおけるオリンピック教育の実践を報告する。本報告の対象期間である2019年と2020年は、COVID-19感染拡大前後にあたる。したがって、本報告は、1) 競技団体として行なった取り組みと2) COVID-19感染拡大前後の活動形式の違いによる教育効果の比較、という2つの側面を持ち、教育実践報告としての意義を有すると考えられる。

## 2. オリンピック教育のプログラムの概要

本プログラムの構成は、2019年から女子ユースアカデミーのヘッドコーチを務めている筆者が行なった。以下に、本プログラムの概要を述べる。

### (1) プログラムの目的

女子ユースアカデミーの構成員は全国の中学・高校から選出された女子ラグビー選手たちである。主な活動は、2月から始まり、12月に修了する。1年ごとにアカデミーの構成員は再編成され、約半数の選手が入れ替わる。

アカデミーの活動にオリンピック教育のプログラムを導入した目的は、この活動を通して、オリンピズムを理解し、体験できる人間＝『オリンピック』を育成することである。オリンピック出場の有無に関わらず、アカデミーで活動した全ての選手が『オリンピック』となり、アカデミー修了後もラグビーを通して体得したオリンピズムをいかし、社会に貢献できる人間に成長することを目指している。

## (2) プログラムの構成

東京都教育委員会 (2016) は、オリパラ教育の取組の基本的枠組として「4 × 4 の取組」を示している。「4 × 4」とは、「オリンピック・パラリンピックの精神」「スポーツ」「文化」「環境」の4つのテーマと「学ぶ (知る)」「観る」「する (体験・交流)」「支える」の4つのアクションを組み合わせたもの<sup>21)</sup>である。本研究では、このオリンピック教育の学習プロセスをベースに、以下のとおりに活動を展開した。

Step1 「学ぶ」：オリンピックバリュー、オリンピズムについて学ぶ。

Step2 「触れる」：オリンピックに関する歴史資料に触れる。

Step3 「創る」：オリジナルのチーム (女子ユースアカデミー) の作品を創る。

Step4 「伝える」：ラグビーを通して他国の選手たちと交流し、お互いの想いや自国の文化を伝え合う。

上記4つのアクションを通して、1) オリンピックに関する基礎的な知識を習得し (インプット)、2) 1) で習得したことを活かした表現活動およびオリンピズムを体現する (アウトプット)。

## (3) 活動実施日・活動名・場所・参加者

2019年の女子ユースアカデミーは、12月にニュージーランドで開催される World School Sevens に向けて、1～2ヶ月に1度、3泊4日の合宿を行なった。2020年も、同様の年間計画をたてていたが、COVID-19 感染拡大により、3月以降の活動は全てオンライン形式への変更を余儀なくされた。

オリンピック教育の活動は、両年共にアカデミーの年間プログラムの後半にあたる9月から12月に実施した。表1に、2019年と2020年のアクション別による活動実施日、活動名、場所、参加者について示す。具体的な実践報告については、次章に述べる。

表1. 2019年と2020年の女子セブンズユースアカデミーにおけるオリンピック教育の概要

	2019年	2020年
Step1 学ぶ	9月13日 「第64回女子セブンズユースアカデミー」 国立スポーツ科学センター 11名(中学3年生～高校3年生)	9月22日・27日 「第68回女子セブンズユースアカデミー」 オンライン 25名(中学3年生～高校3年生)
Step2 触れる	11月20日 「第66回女子セブンズユースアカデミー」 日本オリンピックミュージアム 19名(中学3年生～高校3年生)	11月1日 「第69回女子セブンズユースアカデミー」 オンライン(中京大学スポーツミュージアム)*1 25名(中学3年生～高校3年生)
Step3 創る	11月20日～23日 「第66回女子セブンズユースアカデミー」 朝霞自衛隊体育学校 19名(中学3年生～高校3年生)	11月1日 「第69回女子セブンズユースアカデミー」 オンライン 25名(中学3年生～高校3年生)
Step4 伝える	12月8日～15日 「U18女子SDSニュージーランド遠征」 ニュージーランド・オークランド 12名(高校1年生～高校3年生)	12月26日 「JSC-JRFU連携 ヨルダン×日本女子ラグビー選手オンライン交流」*2 オンライン 18名(中学3年生～高校3年生)

\*1：中京大学スポーツミュージアム副館長の來田享子氏、学芸員の伊東佳那子氏、中京大学大学院の石原康平氏の協力を得て実施

\*2：日本ラグビーフットボール協会普及育成委員会国際協力部門の二渡一行氏の協力を得て、日本スポーツ振興センターと協同で実施

### 3. 2019年のオリンピック教育の実践

2019年は、「学ぶ」「触れる」「創る」の活動を国内合宿で、「伝える」の活動をニュージーランド遠征で行なった。以下、アクション別に教育実践の内容を示す。

#### (1) 学ぶ

この活動は、スライドやワークシートを用いた講義形式で行なった。選手たちは、オリンピックシンボルに関するクイズやオリンピックバリューに関する設問に答えた。この講義を実施した場所は、合宿会場の国立スポーツ科学センター内であった。この施設や、隣接する味の素ナショナルトレーニングセンターは、多くの日本代表強化指定選手が利用する施設である。施設内のいたるところにオリンピックシンボルが掲げられ、選手たちはこのシンボルを必然的に目している。しかし、このシンボルがどのように5つの輪で構成されているのか、1つ1つの輪や下地の白を含む6色が表す意味について、ほとんどの選手が知らなかった。この活動を通して、オリンピックイズムやオリンピックバリューを知り、改めて自分たちが目指すオリンピックの意義について学んだ。

#### (2) 触れる

(1) で学んだオリンピックの基礎的な知識をさらに深めるため、日本オリンピックミュージアムに訪れた。このミュージアムでは、「知る」「学ぶ」「感じる」「考える」をコンセプトとした展示コーナーや、「試みる」の体験コーナーが設置されている。選手たちは、オリンピックに関する展示物や体験を通して、実際に自分の身体でオリンピックの歴史やオリンピックの身体運動に触れた。

#### (3) 創る

この活動では、オリンピックシンボルを描いたオリンピック旗に倣い、アカデミーのシンボルとなる『アカデミー旗』を創作した。選手たちが話し合っ考えた旗のデザインは、中央に「和」という漢字、その周りに選手・スタッフ全員の手形という構成であった。「和」という漢字からは、チームの「わ」、日本の「和」、平和の「和」などが連想させられる。大きな白い布いっぱい、絵具を使って描き、世界に一つだけのオリジナルの旗が完成した。

翌月には、ニュージーランドで World School Sevens が開催され、本アカデミーから選出された12名の選手が出場した。この遠征には、『アカデミー旗』を持参し、試合会場のチームエリアや試合中のベンチ、また試合後の表彰式でもチームのシンボルとして掲げられた。

#### (4) 伝える

ニュージーランド遠征では、主に2つの「伝える」活動を行なった。

一つ目は、対戦する相手国に関するプレゼンテーションである。選手たちは4つのグループに分かれ、フィジー、ニュージーランド、サモア、オーストラリア、それぞれの国について、事前に調べ学習を行なった。競技者として対戦相手を戦術的に分析することとは異なり、対戦相手を理解し、交流を深めるために、相手国の文化や言語について知る努力をした。選手たちはグループごとで学習したことをスライドや動画にまとめ、大会前のチームミーティングで発表した。

二つ目は、原住民族であるマオリ族の方たちとの交流である。訪問先の Marae で、マオリ族の方から、マオリ族の挨拶の仕方やマオリ語の歌を習った。また、選手たちは日本の歌とダンスを披露し、お互いの文化を伝え合った。

以上、2019年の女子ユースアカデミーのオリンピック教育では、講義形式でオリンピックイズムやオリ

ピックバリューについて学び、ミュージアム鑑賞でオリンピックの歴史やオリンピックの体験に触れる活動を行なった。そして、2つの活動で体得したことをいかした表現活動と、海外遠征を通して他国の人々と互いの文化や想いを伝え合う交流活動を行なった。

## 4. 2020年のオリンピック教育の実践

2020年の女子ユースアカデミーは、前年同様3泊4日の合宿を2月から開始した。しかし、2月中旬以降、国内のCOVID-19感染者数が徐々に増加し<sup>22)</sup>、3月11日にはWHOがパンデミックを認定<sup>23)</sup>した。それらを受け、本アカデミーの活動は、3月以降オンライン形式に変更が余儀なくされた。それに伴い、オリンピック教育のプログラムは、オンライン形式で4つのアクションを実践する方針で再考した。

オンライン形式では、WEB会議システムであるZoomを活用した。Zoomにはいくつかの特徴がある。良い面としては、1)参加者がいつでもどこでも参加できる(移動にかかる時間や費用の削減)、2)ブレイクアウトルーム(グループ分け機能)を活用し、話し合う参加者の人数や時間を設定できる、などがある。一方、1)参加者が多い場合、参加者全員の顔が画面に映らない、2)参加者が多いと画面に映る1人あたりの範囲が小さくなるため、誰が発言しているかわかりづらい、3)1人ずつしか発言できない、4)3)を配慮し、発言者以外が音声をミュートにすると音声による反応が伝わらない、5)インターネット環境が不安定な場合、ビデオや音声がかかる、の5つの問題点が挙げられる。そこで、本プログラムでは上記5つの問題点に対し、表2に示した工夫をしながら活動を行なった。以下、アクション別に教育実践の内容を示す。

表2. オンライン形式の活動における問題点と工夫

	問題点	工夫
1	参加者が多い場合、参加者全員の顔が画面に映らない	こまめに「ブレイクアウトルーム」を活用し、お互いの顔を見ながら会話する機会を作る
2	参加者が多いと画面に映る1人あたりの範囲が小さくなるため、誰が発言しているのかわかりづらい	発言者には「スポットライト」機能を活用し、参加者全員の画面上で発言者が全画面表示になるよう随時設定する
3	1人ずつしか発言できない	ある設問に対し、同時に回答を求める場合、各自準備した <u>白い紙に黒の太いペン</u> で記入し、ビデオに映すよう指示する
4	発言者以外が音声をミュートにすると音声による反応が伝わらない	全員の反応を共有するため、「反応」機能を活用するよう随時促す
5	インターネット環境が不安定な場合、ビデオや音声が乱れる	あらかじめ、参加者全員のインターネット環境を把握し、不安定な参加者に対しては随時「ビデオオフ」にするよう促す

### (1) 学ぶ

2019年と同様に、選手たちは画面共有したスライドを見ながら、オリンピックに関する7つの設問<sup>24)</sup>に回答した。設問内容は以下に示す。

- 問1. 『オリンピック』から思い浮かべる言葉を3つ書きましょう。
- 問2. 近代オリンピックの創始者は誰でしょう？
- 問3. オリンピックマークを描いてみよう。
- 問4. 5輪の「輪」は何を表していますか？
- 問5. オリンピックマークの(5つの輪の)色は？全部で何色(しよく)？

問6. オリンピックマークの（下地を入れた）6色は何を表していますか？

問7. オリンピックのモットーは何ですか？

選手たちは、1人1人が用意した白い紙に黒の太いペンで大きく答えを書き、合図で一斉にカメラに向けて回答を提示した。スタッフは、スクリーンショットを利用し、全員の回答を記録した。

問1の回答結果を表3、問2から問7の回答結果を表4に示した。

表3. 『オリンピック』から思い浮かべる言葉

言葉	回答数
メダル(金メダル、銀メダル、銅メダル、金、銀、銅)	19
世界(世界的、世界中の人、世界の人と交流する、いろんな国、国境、さまざまな国の人)	9
五輪(オリンピックシンボル)	4
平和(世界平和)	4
勝ち負け(勝敗を競い合う、ランキング、優勝)	4
感動	4
スポーツ	3
卓越	2
友情	2
敬意(敬意尊重)	2
多人数(たくさんの方が関わる)	2
日本代表	2
4年に1度、国民が応援する、勇気、目標、情熱、公平、祭典、スポーツに限らない、人権、感謝、聖火ランナー、希望、涙、交流	各1

n=24(1名につき回答数3つ以内)

表3の結果、最も回答数が多かったのは「メダル」に関する言葉、次に多かったのは「世界」や「国」が含まれた言葉であった。「メダル」に関する言葉を回答した選手の数が過半数であったことから、参加した選手のほとんどがオリンピックから「メダル」を思い浮かべた。

表4. オリンピックに関する設問の回答結果

問	正答数	正答率(%)
2	10	42
3	14	58
4	12	50
5-①	24	100
5-②	10	42
6	6	25
7	0	0

n=24

表4の結果、オリンピックに関する設問に対し、正しい回答ができた選手数は、設問5-①を除いて、全体の6割以下であったことがわかる。5-①のオリンピックシンボルの色についての設問は、「青・黄・黒・緑・赤」と全員が回答できた。しかし、五輪の形（鎖のようにつながっている）や1つ1つの輪や下地の白を含めた6色が表しているもの（世界中の国の国旗）については、4割以上の選手が理解していなかった。

以上の設問の答え合わせをした後、過去のオリンピックの事例<sup>25)</sup>を2つ紹介した。そして、ブレイ

クアートルーム機能を活用し、選手たちは問1で回答した「オリンピックから思い浮かべる言葉」をグループ内で共有し、最後に、オリンピックバリューについて話し合った。グループで話し合った結果を表5に示す。

表5. オリンピックのバリューに関するグループディスカッションの結果

オリンピックの価値	回答数
世界への発信(代表だからメッセージを伝えられる)	2
つながり(世界の繋がり)	2
平和(世界平和)	2
聖火(聖火ランナー)	2
メダル(金メダル)	2
情熱	1
勇気	1
祭典	1
自分やチームを高め合う	1
交流	1
感動	1
フェアプレー	1
卓越	1
友情	1
敬意尊重	1
五輪	1

7グループの回答数各3つ

表3と表5を比較すると、表3では「メダル」や勝敗に関する回答数が著しく多かったのに対し、表5では全ての回答数に偏りがなく、表3にはなかった「世界への発信」「つながり」や「フェアプレー」「自分やチームを高め合う」といった新たな回答もみられた。この結果から、はじめに各選手が『オリンピックから思い浮かべた言葉』と、最後に選手たちで話し合った『オリンピックバリュー』が異なることがわかる。

以上のことから、オリンピックに対して「メダル」や勝敗を競い合うことをイメージしていた多くの選手たちは、オリンピックに関する知識学習や2つの事例紹介を通して、オリピズムやオリンピックバリューについて理解したと考えられる。

## (2) 触れる

この活動は、中京大学スポーツミュージアムと連携し、カーリングユース選手たちと合同で実践した。ミュージアムのオンライン鑑賞は、iPadのカメラ機能とパソコンのZoomをビデオキャプチャーで連動させる方法を用いた。この方法によって、ミュージアム内をカメラで映しながら、学芸員からの解説を受けることが可能となった。

ミュージアム鑑賞の最後は、オリンピック参加メダルについて学芸員から説明を受け、『オリジナルの参加メダルを作ろう!』というテーマでワークショップを行なった。オリンピックの参加メダルとは、選手、コーチ、役員など大会に関わったすべての人が手にすることができるメダルである。オリンピックは、オリンピックで他国の選手たちと出会い、フェアに競い、互いを認め合った証として、全員が同じ参加メダルを手にする。すなわちこの参加メダルは、オリピズムの象徴といえる。ラグビーとカーリングの選手たちは混合でグループに分かれ、それぞれのグループでメダルのデザインについて話し合った。そして、最後にそれぞれのグループで描いたデザインを画面上で共有しながら、デザインに込められた想いを伝え合った。

### (3) 創る

選手たちは、同じ場所で同じ目標に向かって切磋琢磨することができない1年間を過ごした。しかし、オンラインを介してつながり、お互いを高め合う努力をした。そこで、オリンピックが手にする参加メダルに倣い、離れていても全員が手にすることができる『アカデミーメダル（以下、アカデミーバッジ）』を創作することとした。選手たちは、これまでの2つの活動で習得したことを活かし、デザインについて話し合った。出来上がったデザインをもとに、スタッフがアカデミーバッジを制作し、オリンピックの参加メダル同様、選手・スタッフ全員の元に後日届けられた。そのバッジのデザインには、場所が離れていても同じ夢で繋がっているという選手たちの想いや絆が表現されていた。

### (4) 伝える

COVID-19 感染拡大により、ニュージーランドで開催予定であった World School Sevens に出場できなくなった。そこで、スポーツ庁の委託事業として JRFU と JSC が連携し、ヨルダンの女子ラグビー選手たちと女子ユースアカデミーの選手たちの交流が実現した。ヨルダンと日本の時差は7時間であるため、活動は日本時間 21 時から1時間、Zoom を活用して実施した。ヨルダンの参加者は女子ラグビー選手とスタッフの計6名であった。

はじめに、女子ユースアカデミーの選手たちが、日本の文化やアカデミーでの活動について英語で発表した。これまでのオリンピック教育の3つのアクションで体得したことをいかし、日本とヨルダンの国旗の色全てが五輪の色に含まれていること等を英語で伝えた。次に、3つのグループに分かれて自己紹介や質疑応答を行い、最後に、お互いが発見したことや共通点を伝え合った。

以上、2020年の女子ユースアカデミーのオリンピック教育は、2019年と同じ4つのアクションで構成されたプログラムをオンライン形式で実践した。2019年とは内容が異なる部分があったものの、講義やスポーツミュージアムで学んだことを、表現活動でいかすことができた。また、COVID-19 感染拡大により国際大会への出場は叶わなかったが、オンライン形式で他国の選手たちと交流し、スポーツを通してお互いの文化や想いを伝え合うことができた。

## 5. おわりに

本稿では、JRFU 女子ユースアカデミーで行われた2019年と2020年のオリンピック教育の実践について報告した。以下に、競技団体としての取り組みの成果を述べ、COVID-19 感染拡大前後の活動形式の違いによる教育効果を比較する。

本プログラムは、オリパラ教育の取組の基本的枠組である「4×4の取組」の学習プロセスをベースに、「学ぶ」「触れる」の活動でインプットしたものを、「創る」「伝える」の活動でアウトプットする構成で行なった。2019年と2020年の活動をみると、活動形式は大きく違ったものの、選手たちはオリンピックに関する基礎的な知識を講義で学び、ミュージアム鑑賞を通してさまざまな視点からオリンピックの歴史に触れた。また、表現活動では「スポーツ（ラグビー）」と「つながり」「平和」「仲間」等をリンクさせた作品を完成させた。さらに、実際の試合やオンラインによる他国の選手たちとの交流を通して、互いの文化や想いを共有し、理解し合った。この取り組みは、競技団体によるオリンピック教育の実践が、競技力向上だけでなくスポーツを通して「オリンピズムを理解し、体現できる選手の育成」に役立つことを示唆している。

また、COVID-19 感染拡大前後の活動を比較すると、感染拡大後は移動を伴う合宿や大会は全面的に中止となり、活動の範囲は著しく縮小した。しかし、そのような中であっても、オリンピック教育は感



染拡大前と同様4つのアクションの活動をオンラインで展開した。教育効果については、2019年同様に4つのアクションを通して随所にみられた。なかでも、知識学習では、講義前後の選手たちの回答からオリンピックバリューやオリンピズムに関する理解が深まったことが観察できた。また、ミュージアムで学んだオリンピックの参加メダルと同様に、オンラインで深めた絆を象徴するオリジナルバッジを選手・スタッフ共同で創作することに成功した。このように、オンライン形式では実際に体を使って「触れる」ことや集まって「創る」ことはできないが、インプットしたオリンピズムやオリンピックバリューを、オンラインを介してアウトプットするという教育効果はみられた。

さらに、オンライン形式によってコミュニケーションの充実や幅広い交流の機会の設定といった新たな利点も見つかった。中でも、女子ユースアカデミーの活動拠点から離れた場所にあるミュージアムの鑑賞や大会で対戦する機会がなかった他国の選手たちとの交流は、オンラインだからこそ実践可能となったといえよう。これらは、オリンピック教育だけでなく、他の教育プログラムにおいても援用できると考えられる。

以上から、本報告は、オリンピック教育を競技団体がオンライン形式で実施することによって、一定の教育効果が得られることを示す好事例の一つになると考えられる。しかし、本実践は競技、年齢、性別が限定された対象者に対し、参考となる先行事例のない中で、探索的に行なったものである。したがって、JOCが実施しているオリンピック研修会やナショナルコーチアカデミーにおける講習内容等との関係性を踏まえながら、競技団体が促進する若年期のアスリートを対象とした教育内容について今後も検討を続ける必要がある。こうした検討は、統括する競技の違いにかかわらず、様々な競技団体が実践することができる対面・オンライン形式を併用した新たな教育プログラムの開発に資すると考えられる。

## 謝辞

本報告にあたり、この活動を共に行いました選手およびスタッフ、活動にご協力いただきました中京大学スポーツミュージアム、日本スポーツ振興センター、日本およびヨルダンラグビーフットボール協会の関係者の皆様に心より感謝申し上げます。

## 注および引用参考文献

- 1) World Rugby (2014.11.9) The History of Rugby Sevens、  
<https://www.world.rugby/sevens/history-of-sevens> (2021.1.10 閲覧)
- 2) 男子15人制ラグビーは、1900年(パリ)、1908年(ロンドン)、1920年(アントワープ)、1924年(パリ)のオリンピックで実施された。
- 3) 公益財団法人日本ラグビーフットボール協会(2009.11.24) 男女62名が参加。第1回「セブンズアカデミー」開催レポート、  
<https://www.rugby-japan.jp/news/2009/11/24/4339> (2021.11.26 閲覧)
- 4) 衣笠泰介他(2019) 我が国のスポーツとアスリート育成における国際的な包括的枠組みの適用:「日本版FTEM」の開発、Journal of High Performance Sport、第4巻、pp.127-140。
- 5) 公益財団法人日本ラグビーフットボール協会(2009.5.27)、第29回女子セブンズユースアカデミースケジュール・メンバー、  
<https://www.rugby-japan.jp/news/2015/05/27/7798> (2021.11.26 閲覧)
- 6) 公益財団法人日本ラグビーフットボール協会(2009.11.7)、レポート:第75回女子セブンズユースアカデミー、

- <https://www.rugby-japan.jp/news/2021/11/07/51028> (2021.11.26 閲覧)
- 7) Rugby Republic2021 編集部 (2021.7.28) 平均年齢 22 歳、サクラセブンズ、東京オリンピック最終登録メンバー発表、  
<https://rugby-rp.com/2021/07/28/sevens/69107> (2021.11.26 閲覧)
- 8) ここでは、文献上、オリンピズムについてはオリンピック精神、オリンピックの理念などの表記が用いられている場合もあるが、本稿ではオリンピズムに統一した。
- 9) ローラント・ナウル (2016) オリンピック教育、p29.
- 10) 前掲、オリンピック教育、p.28.
- 11) 來田享子 (2020) 「オリパラ教育」を考える—ジェンダーと SDGI の視点から—、SEXUALITY、No.097、pp28-37.
- 12) 前掲、オリンピック教育、p.23.
- 13) 前掲、「オリパラ教育」を考える—ジェンダーと SDGI の視点から—、pp28-37.
- 14) 前掲、オリンピック教育、P.24.
- 15) 東京都教育委員会 (2016) オリンピック・パラリンピック教育実践事例集、p.1.
- 16) 公益財団法人日本オリンピック委員会、オリンピック教室、  
<https://www.joc.or.jp/event/class.html> (2021.11.26 閲覧)
- 17) 木村華織他 (2015) 「競技祭」を教材としたオリンピック教育の実践教育活動—「とうがく競技祭 2014」実践報告—、東海学園大学教育研究紀要、第 1 号、pp.53-71.
- 18) 東海学園大学スポーツ健康科学部ホームページ、とうがく競技祭 2019、  
<https://www.tokaigakuen-u.ac.jp/academics/news/detail.html?id=730> (2021.1.9 閲覧)
- 19) 依田充代他 (2017) オリンピック・パラリンピック教育の現状と課題、オリンピックスポーツ文化研究、No.2、pp31-35.
- 20) 前掲、「オリパラ教育」を考える—ジェンダーと SDGI の視点から—、pp28-37.
- 21) 東京都教育委員会 (2016) 「東京都オリンピック・パラリンピック教育」実施方針、pp3-5.
- 22) NHK、日本国内の感染者数、  
<https://www3.nhk.or.jp/news/special/coronavirus/data-all/> (2021.11.26 閲覧)
- 23) 朝日新聞 DIGITAL (2020.3.12) WHO の「パンデミック」認定、慎重姿勢を転換した理由、  
<https://www.asahi.com/articles/ASN3D6FDCN3DULBJ00Y.html> (2021.11.26 閲覧)
- 24) 2019 年の「学ぶ」活動では、問 7 は設問しなかった。
- 25) ここでは、1) 平昌オリンピック (2018 年) の小平選手とイサンファ選手の友情、2) メキシコオリンピック (1968 年) のブラックパワー・サリュート、の 2 つの事例を紹介した。