

ダーツに挑戦！

甲南大学学生相談室 青柳寛之

2022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。前年度の後期に続いて2回目の実施である（この間「Re アワー」のプログラムとしては何度か実施している）。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「食」の企画を行ってきた。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、2021年度は開催されたものの飲食不可であったので、「食」の企画を避けて「ダーツ」を実施した。2022年度の大学祭はほぼ通常通り（事前予約なし、飲食あり）の開催となったが、「ダーツ」が好評だったこともあり、再び実施することとした。実施日は11月4日（金：大学祭初日）、時間は3時限目の13時00分～14時30分、場所は例年通り、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、学生相談室のホームページやLINE、大学の学内者専用ポータルサイトで行った。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「チラシ、ポスターを見て」が最も多く（3名）、「先生（カウンセラー）に勧められた者が1名いた。ホームページやLINEで知ったという参加者はいなかった。

当日の参加者は、学生が4名、学生相談室スタッフが6名の計10名であった。前年度は学生の参加が10名あったので、かなり少ない印象である。学生の参加者の内訳は、男性2名、女性2名、学年別では1回生1名、3回生1名、4回生2名で、上回生が多めであるのは前年度と同様

だが、前年度3名あたりカレント生の参加がなかったことも記しておきたい。学部別では文系が2学部3名、理系が1学部で1名であった。文系が多いこの傾向は前年度とほぼ同様である。

ダーツの用具等については前年度（青柳, 2023）を踏襲している。要点は、的（まと）の高さや投擲距離を正規ルールより緩やかにしていること、的と矢は市販のものを使用した。ワークとして矢の重さや実際に「刺さる」感触を重視し、鉄針の矢とそれに対応したコルク地の的を用いたことである。

セッティングも大筋では前年度と同様で、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（写真1）。異なるところは、前年度は的の外に「特別的」を複数配置したのだが、今年度はこれに代えて、小さめの回転する的（ルーレット）をスタッフが作製し、通常の的に当たらなかった時に使用した。あらかじめボーナス点や、賞品、「優勝」、「負け」などの目を設定しておいた（「優勝」はゲームバランスを崩すので、

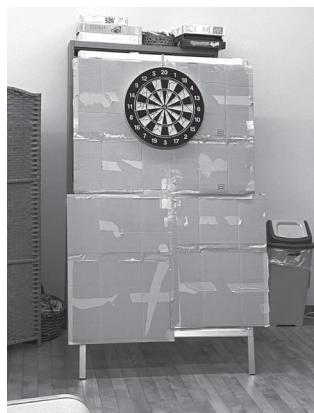


写真1 的のセッティング

実際には用いなかった)。

ゲームのルールやテクニクについては、DARTSLIVE社の「はじめてのダーツ」という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。開始時間よりも早く来る学生もいた(2名)ので、スタッフ(3名)を交えて軽く練習を行った。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、簡単な自己紹介として「今期お薦めのドラマ・本・アニメ」を挙げてもらった。

1回戦はウォーミングアップを兼ねて、「COUNT-UP」の簡易版、ひとり一投を4周行った(写真2)。当たった点数をそのまま加算していく単純なルールである。点数はホワイトボードに記入していった。真ん中の100点に当たった人がいて拍手喝采となったりもしたが、なかなか的(点数の領域)に当たらない人もほぼ同じように楽しんでいただいているように思う。また、2周目で「ルーレット」になった人がいて、見事「イモ」を獲得した(写真3)。これは学生相談室の園芸スペースで収穫されたサツマイモである(写真4)。4周終わったところで点数を集計し、上位3人までを入賞とした。

2回戦は「ゼロワン」の簡易版を行った。101点からそれぞれが投げた点数を減算していき、最初にちょうど「ゼロ」となる点数を得た人が優勝



写真2 1回戦の様子



写真3 特製ルーレット



写真4 賞品のサツマイモ

というルールである。始めは大きく減らしていった、残り20点くらいになったところからはちょうどどの点数を狙っていくのが定石となる。とはいえ、狙って投げることができる腕前の人はいないので、「COUNT-UP」よりも上手下手が表れにくいルールだと言える。最後にぴったり0点となるのが難しい。実際のところ、最後の数回はほとんどの人があと一投で0点を狙えるところまで来ていたので、誰が優勝してもおかしくない状態で、非常に緊張感があり盛り上がった。そして15周目にして見事「ゼロ」となる人が出た。この学生は前年度に引き続き、ホワイトボードの書記を買って出てくれた人である。その後18周まで続け、2位と3位を決定した(写真5)。2位の学生はスコアを考え、コースを狙いながら投げたのが印象的だった。最後には表彰式を行い、あらかじめ用意した賞品を入賞者に贈呈した(写真6)。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	⑬	⑭	⑮	⑯	⑰	⑱
16	97	97	80	80	77	69	69	50	37	27	27	37	37	37	22	20	
87	87	68	65	65	65	45	59	23	23	6	6	6	5	5	5	5	
84	67	57	54	44	29	26	16	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
10	65	43	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
100	97	82	78	74	55	55	55	44	38	14	3	3	3	3	0	24	
84	70	53	50	50	50	50	44	42	40	20	13	13	13	13	3	3	3
96	96	77	77	60	43	27	27	27	13	13	13	13	11	11	11	8	
94	93	85	72	66	55	45	28	26	26	26	12	11	11	0	14	14	
10	92	84	84	57	50	39	31	31	31	24	22	14	6	6	4	4	0

3#

写真5 2回戦の点数表

久し振りに大学祭を通常通り実施したということで、それに関連する話題も出ていた。ひとりの学生は模擬店を担当していてその合間での参加だった。準備が大変で「昨日は2時間しか寝ていない」という。コロナ禍で大学祭の空白期間ができ、段取りがスムーズにっていない様子についての話もあった。もうひとりの学生は大学祭の見回り係とのことで、遅れての参加だった。

ワークの最後に、参加者に「ふりかえり」用紙への記入を求めた。その中からいくつか気づいた点を拾ってみたい。「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は次のようであった。「的に当てられてとても嬉しかった。すごく楽しめた」「初めてのダーツで、すごく楽しくて参加してよかった」のように、まずは楽しかったという感想があった。スタッフから見ても、参加者はそれぞれに楽しそうに興じていた。また「集中力が増し



写真6 賞品の贈呈

た」「心が落ち着いた」という、没頭・集中体験について書いた人もいた。楽しいという体験の中に含まれる、高揚感とはまた違う一側面なのであろう。前年度にあった、技術的な点や、(当たる当たらないに関わる) 心理的ハードルに明示的に触れた記述はなかった。ただ、感想の部分で「みんなうまくて驚いた。去年よりレベルが上がっていた」と書いた人がいた。単純に楽しんでいただけかもしれないが、それ以上どのように思ったのかはわからないが、技術面(上手下手)のことや自己評価に関わる、ダーツの心理的な面に多少とも触れた感想とも考えられる。

大学祭期間中のグループワークとして2年続けて「ダーツ」を実施したが、学生の参加者数は少なかったものの、全体としては好評で満足度も高かった。ワークの満足度を問う質問に対しては、学生の参加者全員が5段階評価の最高点をつけた。前年度のワークではリカレント生の参加があったこともあり、異文化交流的な面もあって、独特の雰囲気を作り出していた。今年度は学生とスタッフのみで、しかも学生の方が少数派だったこともあり、幾分落ち着いた感じではあった。まずは楽しいと感じられる雰囲気となったことにはほっとしている。その「楽しい」の中に幾分かのスリルがあったのではないかと。雰囲気作りの要因としてはスタッフの配慮もあったが、「ダーツの腕」がほどよくばらついていて許容的な傾向が強められたこともあった。ルーレットも大学祭のお祭り気分を盛り上げることができた。改めて、ダーツという素材が大学祭企画として適したものだと思う。

文献・参考資料

青柳寛之 2023 グループワーク・レポート②「ダーツに挑戦!」甲南大学学生相談室紀要 30 85-87
 DARTSLIVE 社 はじめてのダーツ <https://www.dartslive.com/jp/beginner/> (2023年12月8日取得)
 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/> (2023年12月8日取得)