

③大学スポーツによる地域振興等の推進事業【学内活性型】

大学名	東洋英和女学院大学
-----	-----------

実施計画名	女子大学生のウェルビーイング向上を目的としたデジタルスポーツ（スポーツダーツ）による学内コミュニティ再生および学内活性化事業
事業概要	①デジタルスポーツ機器を活用した日常的な交流機会の創出 学内ラウンジに最新のデジタルダーツマシンを設置し、無料開放等を行うことで、運動習慣のないノン・スポーツ層の学生が日常的に身体を動かし、自発的な対面コミュニケーションが生まれる動的な交流拠点（キャンパス・リビングルーム）を創出する。 ②学生主体による学内イベント・初心者講習会の実施 学生主体の「運営委員会」を組織化し、学内ミニコンペや外部プロインストラクターを招聘した講習会等を定期開催することで、これまでスポーツに縁のなかった学生の課外活動への参加を促進し、新たな学生コミュニティを形成・拡大する。

■対象地域が抱える課題

対象地域	学内
①孤立化とQOL低下 SNS依存や孤立感から、学内での自発的な人間関係の広がりや欠き、メンタル不調や退学リスクの予備軍となっている。 ②スポーツ実施率の低迷 運動部所属学生はわずか49名(6.3%)。残る約94%の学生は日常的な運動機会を持たない。 ③コミュニティの偏り 全学の約75%(約556名)が学内の固定コミュニティに属しておらず、キャンパス内での「居場所」を求めている。	

■活用する大学スポーツ資源

①大学施設の活用
ラウンジスペースを活用し、いつでも・誰でもスポーツに携われる環境を構築
②課外活動未所属の学生556名
「固定のコミュニティを持たない潜在層」を活性化の主役として巻き込む

■主な参加者・想定人数

区分	内容	人数
管理者（大学職員）	学生支援課職員	1名
運営委員会（学生）	のちのダーツ同好会メンバー	30名
利用者（学生）	一般学生（全学生の約3割を想定）	230名

■期待される事業効果

 学生のウェルビーイング（QOL）向上 対面対戦 ↔ 会話・ハイタッチ ↔ 孤独感の解消	KPI:利用者満足度 90%以上
 日常的なスポーツ実施率の向上 ラウンジに立ち寄る > 3分プレイ > 日常の運動習慣化	KPI:延べ利用者 1000名以上
 課外活動参加者の増加 無所属層556名 > 運営委員会 > 新規公認団体設立	KPI:運営学生数 30名以上

■事業の実施体制図（学内体制に留まらず、地域の組織・団体との連携体制も示すこと）

