

学生が主導するフライングディスク競技のマネジメント評価

——学生主導のアルティメット大会を事例として——

The Management Evaluation of the Flying Disc Games with Students' Initiative : A Case Study of the Ultimate Flying Disc Games with Students' Initiative

大 島 寛 彦 次 佳

Hiroshi OSHIMA

Kei HIKOJI

(近畿大学経営学部)

(和歌山大学教育学部)

2013年10月4日受理

Abstract

The purpose of this study is to evaluate the management of the Flying Disc Games with students' initiative and to discuss the outcomes of the event management with students' initiative. For the university students, playing a central part in planning to host a competition is a good opportunity to learn the function for building new human relationships through sports. Additionally, they try to support the popularization and spread of sports, so they can gain some social experiences. As for the playing Ultimate, judges are not necessary because players make judgments by themselves (i.e. "self-judge"). So the management of the Ultimate competitions is easier than the other sports. This study focus on these factors and suggest a reference program for managing a project for sport with university students.

I. はじめに

世界フライングディスク連盟(2013)によると、フライングディスク競技は現在10種目(ディスタンス・MTA・TRC・アキュラシー・ディスクソーン・ディスクゴルフ・DDC・フリースタイル・GUTS・アルティメット)が公認されている^{①)}。日本アルティメット協会の調査(2013)では日本における競技者数は約3000人で、そのうちの2000人が大学生である。アルティメットは大学生に最も人気のある種目で、国内では60校、男女100チームを超える。文部科学省(2011)では2012年度から中学校学習指導要領(保健体育)にゴール型種目としてアルティメットを取り上げ、アルティメットはフライングディスクの代表的な種目として普及している。2009年7月にチャイニーズタイペイの高雄市で開催されたワールドゲームズでは、日本代表チームが銀メダルを獲得した。また2012年7月に堺市で開催された世界選手権では日本代表女子チームが金メダルを獲得し、日本の競技レベルの高さを伺うことができる。日本フライングディスク協会は、GUTS・アルティメット・個人総合の3種目の全日本選手権を運営しているが、アルティメットについては、その人気の高さを鑑み、企業が事業マネジメントを行い、2013年には60以上の大会を運営している。中でも株式会社クラブジュニア^{②)}がマネジメントするアルティメット・ドリームカップ2013では、オープン、ウィメン、ミックス3部門の合計140チーム・2149名のプレーヤーが参加する国内

で最も大きな大会となっている。この大会の大学生の参加を見ると、オープン47大学、ウィメン32大学、ミックス2大学の合計81大学の参加があり、全体の65%を占めている(クラブジュニア、2013)。

アルティメットは、ルールブック(日本アルティメット協会、2013)の第1章に掲げる「ゲームの精神」に則り、審判を置かず自己審判制でおこなうスポーツであり、選手同士がセルフジャッジで競技する点が他のスポーツと大きく違うところである。ほとんどの競技は、一つのゲームに複数の審判を要するが、アルティメットは、審判を置かないため、コートサイドの選手がスコアシートに点数を記載する。タイムアウトの時間管理も、コートサイドの選手がストップウォッチを使って計時する。それぞれのチームがこれらの役割を分担し、ゲーム管理も選手同士が行っている。本部スタッフは、主に大会が安全かつ順調に進行するようゲームを管理する。そのためスタッフの数は、他の競技より少ない。このような理由により、他のスポーツよりも比較的容易に大会をマネジメントすることができる。

これに伴い、各都道府県協会も事業マネジメントを考える際に、アルティメットを実施することが多くなっている。また、日本フライングディスク協会は各都道府県協会に対して、その年度の登録会員ひとりにつき1000円を還付しており、各都道府県協会は、この還付金をもとに様々な事業を実施している。

山下、原田(2005)はスポーツマネジメントを三つに

大別している。

- ①スポーツの将来的ビジョンを持った組織を確立し統括する「組織マネジメント」
- ②諸資源を調達・活用して、人々の条件に合わせてスポーツの環境や機会を提供する「事業マネジメント」
- ③スポーツ活動の質やチーム・選手のパフォーマンスなどを高めるために、選手の対面的な関係を取りまとめる「現場マネジメント」

筆者は、和歌山県フライングディスク協会アドバイザリー・スタッフとして創設以来その運営に携わっており、事業を計画する際には、アルティメットをマネジメントすることを推し進めてきた。特に大学生が中心となって事業を行うことは、スポーツをめぐる人と人との関係をうまく創り出す機能を学ぶことができる。また、スポーツの普及とスポーツの生活化を目指すことで、社会的な経験の獲得につながると考えた。そうした中、2005年度になって和歌山県内の大学でアルティメットの活動が活発化したのを契機に、学生と共に2006年度から2010年度までの5年間、和歌山県紀の川市粉河運動場においてアルティメットの事業マネジメントを実施した。本稿の目的は、学生の主導によるフライングディスク競技のマネジメント評価を行ない、学生と共にイベントをマネジメントする意義を明らかにするものである。

Ⅱ. 研究方法

1. 学生事業部の組織

アルティメット大会の事業計画と進行方法を明確にするため、和歌山県フライングディスク協会に所属する学生と5つの学生事業部を作り役割を明確にした。

●広報部

大会の開催要項を作成し、協賛企業やメディア、学生連盟等に大会をアピールする。
大会中の写真撮影を行い、協賛会社への報告資料を作成する。

●総務部

大会で使用する施設を調査し、現場やその周辺施設を視察する。
大会エントリーの受付を行う。
トレーナーの手配や大会中のけがや事故に対応し、保険関係の業務を行う。

●財務部

大会に必要な物品や事業に係るものを挙げ、予算書を作成する。
物品の購入を行う。
金銭の出し入れを管理し、大会終了後は収支報告書を作成する。

●競技運営部

大会の対戦表を作成し、大会スケジュールを決定する。

コート設営を行い、大会中は、運営と進行を管理する。

●指導普及部

大会でフライングディスク競技11種目の紹介やイベントを企画運営し、フライングディスク競技の普及活動を行う。

2. 事業計画と進行の実際

学生は月1回学生連盟の会議に出席するため、そこで大会開催に必要な情報を入手・交換することができる。また開催要項を配布し、大会参加者を募ることも可能であるため、事前に参加者数を予測することもできる。多くの参加者を集め、より良い大会を開催するために必要な情報を学生連盟の会議を通じて獲得し、和歌山県フライングディスク協会の学生事業部でミーティングを行い、事業計画と運営方法を決定した。

●会場のアクセサビリティ

会場の選定には、環境条件と交通利便性を考えた。どこの施設が芝生のグラウンドを何面保有しているかを調べ、最適のフィールド探索と現地視察を行った。その際、車両移動の利便性とコンビニやスーパーなどが近くにあり、栄養や水分補給の調達が容易であるかも確認した。

●日程の調整

開催日については、近隣の都道府県協会が同じ日程で大会開催を予定していないかを調査した。また、学生連盟の会議に出席し、各大学に行事が入っていないかを調査した。

●フィールド数と大会規模

使用できるフィールド数に応じて最大受け入れチーム数と1ゲームあたりの試合時間を見積もった。エントリー数が少ない場合は、参加料収入とグラウンド使用料支出の収支バランスにも影響するため、使用フィールド数を減らすか中止を選択しなければならない。そのため、会場のアクセサビリティ、日程の調整、フィールド数と大会規模は、大会を開催する上で、特に重要な項目であることが分かる。

●協賛の依頼

協賛については、フライングディスク関連会社に依頼し、参加賞や入賞賞品などの協賛を依頼した。地元の協力会社を探し、参加者が満足できる賞品をそろえるよう努めた。

●大会要項の作成と大会告知

大会告知については、学生連盟の会議で大会要項とエントリー用紙を配布し、メールでも各チームの責任者に大会要項とエントリー用紙を送り、メールでエントリーできるようにした。また、web上でも情報を開示し、大会要項の確認とエントリーを容易にできるように心がけた。

●予算書の作成と大会準備

予算書については、収入ベースである参加料収入

と支出の項目を照らし合わせ作成した。大会前日にはコートや本部の設営、備品の準備など大会当日の動きに合わせて必要な物品を挙げ、漏れが無いかを確認した(表1)。また、事故発生に備え、関係機関の連絡先等をリストアップした。

表1 アルティメット大会備品リスト

備品リスト	数量	備考
自動体外式除細動器(AED)	1	2009年より配備
100Mメジャー	4	
50Mメジャー	4	
ストップウォッチ	11	
ホーン	1	試合開始合図用
拡声器	2	
スコアボード	7	
マジック	2	
ボールペン	10	
コーン	40	
ライン用粉体	12	1袋:20kg
ライン引き	5	
釘	100	
イス	8	
机	6	
得点表	100	

●大会当日の動き

大会当日の動きでは、エントリー受付のあと、ゲームの進行を管理し、故障者の対応に備えることが主な仕事である。特に、熱中症対策に重点を置き、開会式で参加者全員に対してトレーナーから熱中症の防止に関する指導を実施した。コートサイドの声援は、時には熱中症寸前のプレーヤーを必要以上に頑張らせる場合がある。ラリーが長く続いた場合には、熱中症に陥る危険性が高くなるため、コートサイドから見ていて様子がおかしいプレーヤーが出たらインジャリー・タイムアウトをコールし無理をさせないことを選手に依頼した。

●閉会と後片付け

閉会時には、協賛会社への報告資料作成に備え、協賛品とともに受賞者をデジタルカメラで撮影した。また、会場内にゴミを放置しないようお願いし、学生連盟にも清掃協力を依頼した。今後も施設を借用するためには、会場の美化は欠かせないものである。

●関係者への挨拶

施設管理者へのあいさつと大会の報告を行い、協賛会社へは大会の様子がわかる写真と礼状を送付した。

●収支報告と反省

収支報告書の作成は、財務部が行い、スタッフ全員で内容を確認。反省事項を挙げ、次の大会の参考

資料となるよう整理した。

Ⅲ. 結果および考察

2006年度から2010年度の参加者数と大会収支における考察(図1)、(表2-表6)。

2006年度の参加者は164名であったが、年々参加者数は増加し、2009年度は443名の参加となった。2006年度は、参加者は164名で他の年と比較すると少ないことがわかる。これについては、大会後の日本フライングディスク協会への大会スケジュール調査で愛知県フライングディスク協会主催のアルティメット大会が同じ日程で開催されていたことがわかった。

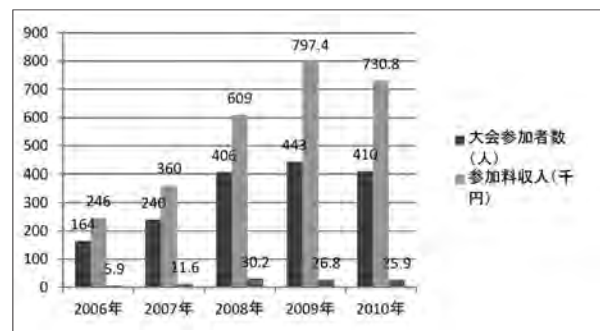


図1 2006年度-2010年度の大会参加者数と参加料収入および利益

2007年からは情報収集の範囲を近畿圏だけでなく西日本全域に広げるようにした。また、2008年度からは学生の試験期間を照合し、大会開催をドリームカップ前の冬の日程から学生の前期試験前の春の開催に変更した。このことも増加理由のひとつと考えられる。参加料収入については、参加者の増加とともに増え続けた。2009年は、ケガの予防や応急処置に対処できるようトレーナーを雇い、救命機器として自動体外式除細動器(AED)を配備したため、それらに係る費用が計上され、利益は減った。

日本フライングディスク協会(2008年理事会報告)によると、新規参入のスポーツマネジメント会社が開東においてアルティメット大会を開催した。当初は多くの参加者を集め、事業マネジメントへの取り組みは、成功するかに思われたが、開催するごとに参加者は減りアルティメット事業部は半年で解散となった。理由として、大会参加費の高さ(5000円)と開催場所(埼玉県熊谷市、茨城県波崎町など)の利便性の低さが報告された。学生でも気軽に参加できる参加費と開催場所があれば、多くの学生の参加が見込まれたと予測できる。

和歌山大会においては

- ①和歌山県紀の川市粉河運動場という比較的高速道路に近く利便性が良い場所であったため400名を超える参加者の獲得があった。
- ②宿泊場所は近隣の紀北青少年の家が1000円~1500円と低料金で利用できた。

表2 2006年度アルティメット和歌山大会収支報告書

2007. 2. 25

収入			
大会参加費	一人：1,500円	参加人数：164人	246,000
			収入合計：246,000円
支出			
項目	備考	数量	支出(円)
野球場A	一日：12,600円	2	①25,200
野球場C	一日：12,600円	2	②25,200
ソフトボール場B	一日：10,500円	2	③21,000
ソフトボール場D	一日：10,500円	2	④21,000
粉河運動場使用料金			①+②+③+④=92,400
大会賞品			20,000
保険	一人：194円	164人	31,816
スタッフ交通費	一人一日：3,000円	12	36,000
備品(ライン用粉体)	1袋(20kg)	6	6,000
			支出合計：186,216円
			利益：59,784円

表3 2007年度アルティメット和歌山大会収支報告書

2008. 3. 1-2

収入			
大会参加費	一人：1,500円	参加人数：240人	360,000
			収入合計：360,000円
支出			
項目	備考	数量	支出(円)
野球場A	一日：12,600円	12,600×2	①25,200
野球場C	一日：12,600円	12,600×2	②25,200
ソフトボール場B	一日：10,500円	10,500×2	③21,000
ソフトボール場D	一日：10,500円	10,500×2	④21,000
多目的運動場	一日：5,250円	5,250×2	⑤10,500
粉河運動場使用料金			①+②+③+④+⑤=102,900
大会賞品			30,000
保険	一人一日：60円	60×2×240人	28,800
スタッフ交通費	一人一日：3,000円	3,000×24	72,000
備品(ライン用粉体)	一袋(20kg)：1,000円	1,000×10	10,000
			支出合計：243,700円
			利益：116,300円

表4 2008年度アルティメット和歌山大会収支報告書

2008.7.5-6

収入			
大会参加費	一人：1,500円	参加人数：406人	609,000
			収入合計：609,000円
支出			
項目	備考	数量	支出(円)
野球場A	一日：12,600円	2	①25,200
野球場C	一日：12,600円	2	②25,200
ソフトボール場B	一日：10,500円	2	③21,000
ソフトボール場D	一日：10,500円	2	④21,000
多目的運動場1	一日：5,250円	2	⑤10,500
多目的運動場2	半日：3,150円	1	⑥3,150
粉河運動場使用料金			①+②+③+④+⑤+⑥=106,050
大会賞品			50,000
保険	一人一日：60円	2日×406人	48,720
スタッフ交通費	一人一日：3,000円	30	90,000
備品(ライン用粉体)	一袋(20kg)：1,000円	12	12,000
			支出合計：306,770円
			利益：302,230円

表5 2009年度アルティメット和歌山大会収支報告書

2009.6.27-28

収入			
大会参加費	一人：1,800円	参加人数：443人	797,400
			収入合計：797,400円
支出			
項目	備考	数量	支出(円)
野球場A	一日：12,600円	2	①25,200
野球場C	一日：12,600円	2	②25,200
ソフトボール場B	一日：10,500円	2	③21,000
ソフトボール場D	一日：10,500円	2	④21,000
多目的運動場1	一日：5,250円	2	⑤10,500
多目的運動場2	半日：3,150円	1	⑥3,150
粉河運動場使用料金			①+②+③+④+⑤+⑥=106,050
大会賞品			50,000
保険	一人一日：188円	2×443人	166,568
トレーナー謝金	一日：30,000円トレーナー2名		60,000
トレーナー宿泊代	一人一泊6,930円	2	13,860
AEDレンタル	一日：5,000円	2	10,000
スタッフ交通費	一人一日：3,000円	36	108,000
備品(ライン用粉体)	一袋(20kg)：1,000円	12	12,000
水代	初日：1,452円、二日目：730円		2,182
			支出合計：528,660円
			利益：268,740円

表6 2010年度アルティメット和歌山大会収支報告書

2010. 6. 26-27

収入			
大会参加費	一人：1,800円	参加人数：410人	738,000
			収入合計：738,000円
支出			
項目	備考	数量	支出(円)
野球場A	一日：12,600円	2	①25,200
野球場C	一日：12,600円	2	②25,200
ソフトボール場B	一日：10,500円	2	③21,000
ソフトボール場D	一日：10,500円	2	④21,000
多目的運動場1	一日：5,250円	2	⑤10,500
粉河運動場使用料金			①+②+③+④+⑤=102,900
大会賞品			50,000
保険	一人一日：161円	161×2×417人	134,274
トレーナー謝金	一日：30,000円トレーナー2名		60,000
トレーナー宿泊代	一人一泊6,930円	2	13,860
AEDレンタル	一日：5,000円	2	10,000
スタッフ交通費	一人一日：3,000円	31	93,000
備品(ライン用粉体)	一袋(20kg)：1,000円	12	12,000
氷代	初日：1,452円、二日目：930円		2,382
			支出合計：478,416円
			利益：259,584円

- ③グラウンド使用料が低料金であったため参加費を1500円～1800円に抑えることができた。また地元企業の協賛品を参加賞として配布することができた。
- ④大会開催を学生の試験期間を外し、ドリームカップ前にすることでドリームカップに出場するプレイヤーのウォームアップ大会として参加する大会となった。

Ⅳ. まとめ

学生がイベントのマネジメントに取り組むメリットは、月1回開催される学生連盟の会議で大会の案内と参加の呼びかけが同時にできることである。各大学から参加・不参加の回答をその場で得られることは大きなメリットである。結果の中でも述べたように、参加主体である学生が、自身が参加し易い大会を作り上げたことは、まさに学生がイベントをマネジメントすることの大きな成果であり、高く評価することができるだろう。未だメジャースポーツとは遠い存在であるフライングディスク競技において、学生の間での普及・振興という意味でも、このような学生の視点に立ったイベントマネジメントは、非常に重要な意味を持つだろう。

一方で、学生が積極的に事業マネジメントに取り組むことで、企画することの楽しさやコミュニケーション能力の向上を期待することもできる。そうした中で、

職業意識の醸成やマネジメント能力の獲得は大きなスキルとなるだろう。イベントの運営を通して、ケガや事故を未然に防ぐことに関心を深めることも、危機管理についても十分に理解する契機となるとともに、広い視野を持った行動につながり、参加した学生が次年度の新生にノウハウを伝えるシステムを構築することにより、学生のコミュニケーション能力の向上と、学生と学生の相互教育、学習の場を提供することにつながった。

大会開催できる場所を見つけ、多くの大学が参加できる日程を割り出し、大会を実際に運営する。大会終了後は、自分たちのおこなったことを反省し、内容を改善する。そして、次年度のメンバーに大会運営のノウハウを引き継ぐ。新しいメンバーで前年度の反省を踏まえ、改善内容を参考に、より良い計画を立てる。

2006年度から2010年度までの5年間、学生と共に手探りであったが、スパイラルアップさせながらアルティメットの事業を展開することができたことは、ひとつの成果と言うことができよう。ディスクとフィールドがあれば学生の手でアルティメットの大会を運営することは可能である。学生によるイベントのマネジメントが学生の手でより進化していくことを期待したい。

Ⅴ. 注

- 1) アキュラシー：7箇所から4投ずつターゲットを狙い、28

投中何投的中したかを競う。ダブルディスクコート：それぞれのチームの2人のプレイヤーがディスクを投げ、相手コートに決まるか相手がミスをした場合に得点が入る。2枚同時に相手に触れさせると2点獲得できるコートゲーム。ディスタンス：ディスクをどれだけ遠くに投げられるかを競うゲーム。ディスクソン：1 kmのコースに設置された旗門にディスクを通過させながら走るクロスカントリーレース。フリースタイル：ペアかトリオでディスクを使って様々なキャッチ、スロー、スピン技などを演技し、それらの難易度や完成度、芸術点を競う。ディスクゴルフ：多くの人を楽しんでいるゲームでボールゴルフとほぼ同じルールで競うディスクを使ったゴルフゲームである。S.C.F(セルフ・コート・フライト)にはディスクを投げてから片手でキャッチするまでの滞空時間を競うM.T.A(マキシマム・タイム・アロフト)とディスクを投げてから片手でキャッチするまでの走った距離を競うT.R.C(スロー・ラン・アンド・キャッチ)がある。S.C.FはM.T.Aのタイムの5.5倍の数値とT.R.Cの距離を数値として合計した数を競う。個人総合大会はこれら7種目の総合得点で競われる。団体種目にはガッツとアルティメットがある。ガッツは、1チーム5人で行う21点制のキャッチングゲームで、14mはなれた相手にスローしキャッチできなければスロー側に得点が入る。アルティメットは1チーム7人で行うコートゲームでアメリカンフットボールのショットガンプレーのように味方からのパスをゴールエリアでキャッチすれば得点となり、通常17点ゲームで行う。アルティメットは審判をおかずフェアプレーの精神でプレイヤー自身がセルフジャッジでゲームをすすめる。

- 2) 株式会社クラブジュニア：1987年設立。スポーツ用品の販売とフライングディスクに関する大会の企画運営を業務とする。1999年から開催するドリームカップは15年間続いており参加者数は毎年2000名を超える世界最大の大会である。またミックス部門の大会であるガイアカップは1000名を超える日本最大の男女混合スポーツのイベントとなっている。

Ⅵ. 参考文献

- 文部科学省(2011)新学習指導要領「生きる力」、第7節保健体育
 <http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/chu/hotai.htm> 2013. 7. 23
- 日本アルティメット協会(2013)アルティメット公式ガイド、
 <http://www.japanultimate.jp/web/images/dlfile/2013-Ultimate_Guide.pdf> 2013. 7. 23
- 日本フライングディスク協会(2013)フライングディスクとは
 <<http://www.jfda.jp/index.html>> 2013. 6. 6
- 大島寛 (2004) フライングディスク競技の参加者動向にみる過去25年の歩み、近畿大学健康スポーツ教育センター研究紀要：15-39
- World Flying Disc Federation (2013) Rules of Ultimate
 <http://www.wfdf.org/downloads/cat_view/26-rules-of-play/32-ultimate> 2013. 7. 24
- 山下秋二、原田宗彦(2005)図解スポーツマネジメント、大修館書店。
- 吉田昭彦(2013)クラブジュニア・アルティメットドリームカップの沿革、株式会社クラブジュニア
 <<http://www.clubjr.com/>> 2013. 7. 23