「令和8年度 大学スポーツ総合支援事業」企画提案書（事業概要資料）

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を欠き、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）

