

令和 8 (2026) 年度
一般選抜公立大学中期日程 試験問題
人間健康科学部 スポーツ健康科学科
小論文

注 意 事 項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開かないでください。
- 2 解答はすべて解答用紙に記入してください。
- 3 解答には鉛筆かシャープペンシルを使用してください。
- 4 問題は全部で9ページ、解答用紙は全部で2枚あります。
- 5 試験時間は120分です。
- 6 試験終了後、問題冊子も回収します。
- 7 何か伝えたいことがあるときは挙手してください。

第1問

次の文章を読み、設問に答えなさい。

その道を折れると、^{むぎわら}麦稈帽子の下から、白い歯を光らせながら、自転車に乗った菜穂子がよく「見てて。ほら、両手を放している……」と背後から自転車で附いて来る明に向かって叫んだ。

(堀辰雄『菜穂子』)

はじめに

運動することに社会の関心が集まっている。しかしおうおうにして、運動とは何か特別のスポーツを始めることだと考えて、おっくうが先に立ってしまう。日本語ではスポーツも運動というから、混同が助長される。けれども運動とは、本来「身体を動かすこと」だ。そうだとすれば、運動はスポーツよりはるかに領土の広い言葉であることに気付くだろう。

いや、それどころではない。人間の活動のほとんどが身体を動かして行われている。これを行為(アクション)という。歩いて買い物に行くときはいうまでもなく、おしゃべりにわれを忘れての間も口など発語器官はフル稼働し、生き生きと目が動いている。身体を動かすことなしに、どんな行為も考えることすらできない。

それなのに、人間行為の華々しさの陰で、身体運動はいつまでも縁の下で蜘蛛の巣にまみれている。若くて健康である限り、毎日の活動で身体の運動のことなど気に止めもしない。身体運動が縁の下から這い出して埃を払うときは、すでに行為そのものが失われている。そのときひとはたたずんで、まるで新発見であるかのように、わがシンタイを見つめるほかないのである。

私が本書で考えてみたいのも、行為のもとにある身体を動かすこと、広い意味での身体運動の意味である。

たしかに、いつもは行為の陰に隠れている身体運動に、いまさらのように気付かされる場面がいくつかある。自転車で初めて両手放しができた日は、いつも少年少女にとって記念日だ。「見てて。ほら、両手を放している。」フランスの小説家モーリャックの『テレーズ・デスケール』にこの場面の描写がある。あまりにも印象的だったのであろう、堀辰雄が『菜穂子』でこれをそっくり拝借している。自転車で両手放しができるようになるのは、むろん練習の成果である。初めてスポーツに挑戦するときも同様に、身体の動きの一つ一つに目配りをしなければならない。こうした過程を「運動学習」という。

あるいは、子どもが二本足歩行をおぼえて「人類になる」には、一年におよぶ発達の過程を踏まねばならない。「這えば立て、立てば歩め」の親心が赤ん坊の一举手一投足を見守るのはもちろんだが、本人たちも身体を制御しようと懸命になっているように見える。運動学習と同様に、ひとはここ「発達過程」でも身体を動かすことそのものに直面する。そして、歩くことをおぼえてしまえば、歩くことは縁の下に戻っていく。

発達の過程をある意味で逆行するのが、身体機能の老化である。まだまだ若いと思っても、誰にも足腰の衰えを自覚するときがくる。もう若い人と同じスピードでは歩けない。なんとか現在の水準を維持しようとして、歩くことそのものが目的になる。これを「ウォーキング」と呼ぶ。

老化は万人に訪れるが、身体の不自由が甚だしく介護が必要になる場合がある。病気や事故の後遺症が残り、身体障害と共存しながら生きていかなければならないひともいる。こうした人々が、日々「身体を動かすこと」に直面しているのはいうまでもない。

以上のように、運動学習、発達、老化、そして身体障害の場面では、身体を動かすことが主役として自己を主張する。医学や身体運動の科学もほとんどもっぱらこうした状態で身体を扱っている。そのために、身体を動かすことを何か道具を操作するみたいに受け取ってしまう。運動といえば初めから特別の活動と考えがちになる。だからいきおい（注1）、人間行為を支えている身体運動の普遍的な意味が見失われてしまう。これでは、研究も治療も老化予防も、片手落ちになるのではあるまいか。

（中略）

わたくしが自分の腕を上げるという事実から、わたくしの腕が上がるという事実を引きさるとき、あとに残っているのは何なのか・・・

（ヴィトゲンシュタイン（注2）『哲学探究』1 - 622）

腕が動く

腕が「動く」とも、腕を「動かす」ともいうことができる。これは日本語でも英語でも同様である。このうち、私の腕が動く、彼女の腕が上がるという言い方のほうは、とくに不思議なことではないように見える。星が動き林檎が落ちるのと同じ意味で腕が上がる、身体が動く。

なるほど一方はもの、物体であるが身体は生き物というちがいがあがる。けれども、林檎が落下するのは物理学（力学）の法則で説明して納得することができる。同じように、身体も「物体」と見なせば物体の運動の法則で説明ができる。これをとくに「生体力学」（バイオメカニクス）という。

これで不足なら、脳生理学や神経学の知識を参照してもよい。腕が上がることに対応して、大脳の特定の部位に電気的、化学的な状態変化が起こり、これが神経に伝わって筋肉に伝達され筋肉が収縮する。こうした生理学的な事象が「原因」となり、腕が動いたと説明されても、とくに不思議には思わない。

（中略）

私が手を「上げる」という事実から自分の手が「上がる」という事実を差し引いたとき、後に残るのは何かとヴィトゲンシュタインが問うた。普通これは私の「意志」や「意図」や「意識」、ひいては「意図する私」というものだど気安く考えられているだろう。手を上げる動作と手が上がる運動との関係が、

手を上げる－手が上がる＝意図（？）

すなわち移項して、

意図＋身体運動＝動作

のように書ける。私が意図した結果手が動き、手を上げるという動作が実現するというわけである。私の意図なるものと物理的身体との因果的な関係として、身体を動かすことが理解される。

これは一面きわめて自然な理解に思われる。もともと運動・動作（motion）とは、ラテン語で「動かす」という動詞の受け身、「動かされること」からきたのだという。運動という言葉にはすでに動くものと動かされるものの対比が含まれていた。では誰が動かすのか。この問いにあえて答えようとするれば、先の図式のように「私の意図」と「身体」との因果めいた関係に定式化される。

この素直な理解にたいして、動作から運動を差し引いて後に残る「意図」なるものは何かと、ヴィトゲンシュタインはひねった疑問を提出したのだろう。

実際、身体を動かすとはどういうことかとあえて問うてみれば、そこが心と身体、意志と身体運動の二元論のまさしく温床であることに気付く。運動研究の方法的モデルがそうであった。また、本書の「はじめに」で取り上げたように、人が身体を動かすことを気にする場面では、身体の障害であれスポーツの練習であれ、動かしたいと意図しても身体が従わない。意図と身体が対立して動作自体が立ちすくんでしまう。この場面から、心身二元論の見方が広く人間的事情を捉えるようになった。それでどこがいけないのか。

デカルト以降のいわゆる近代西欧の心身二元論にたいして、さまざまな角度から批判が投げかけられて久しい。私は多くをそちらの議論に譲りたいが、ただ、身体運動を二元論に分解して捉えることには、固有の問題がある。何よりも、普段ひとは二元論で身体を動かしてなどいないからだ。

【出典】長崎浩著、『からだの不自由と自由 身体運動学の展望』中公新書 1379（1997年）はじめに、第1章身体を動かすことの不思議 より作成

出題者注

（注1）その結果として当然。（広辞苑）

（注2）オーストリア生まれの哲学者。その思想は論理実証主義、また言語分析の哲学をはじめ、以後の哲学全般に大きな影響を与えた。（広辞苑）

設問1

筆者の述べる「人間行為」、「身体運動」、「運動学習」の違い、これらと「私の意図」との因果関係について説明しなさい。（250字以内）

設問2

課題文を参考にして、スポーツにおける技術が技能となる過程について、あなたのスポーツ経験を基に論述しなさい。（500字以内）

第2問

次の文章を読み、設問に答えなさい。

「好き」と「みる」のあいだ—スポーツ選手が果たす役割とその可能性—

■競技以外でつながるスポーツ選手とファン

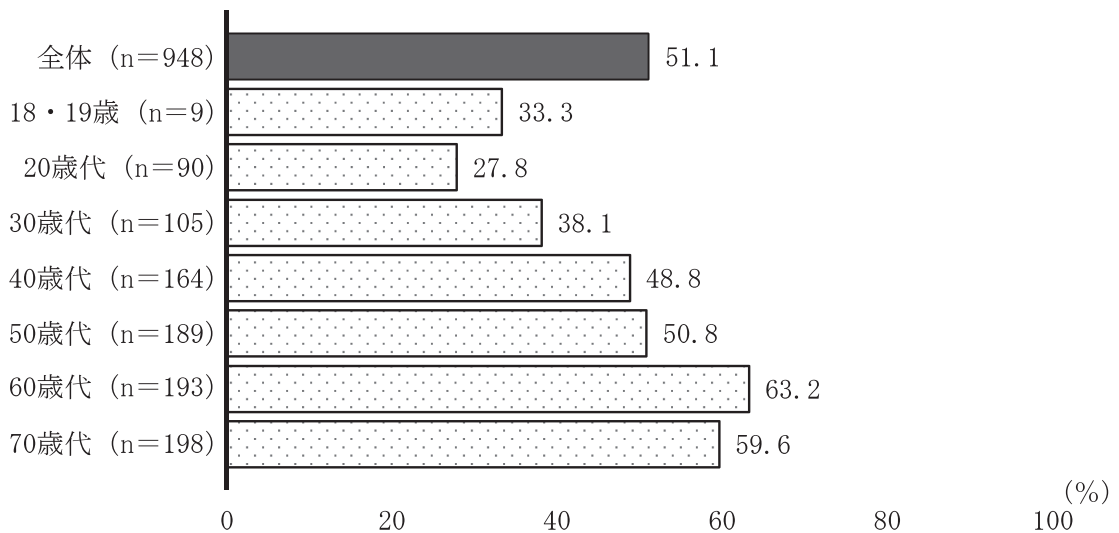
今日では多くのアスリートがテレビCMなどスポーツ場面以外にも活躍の場を広げている。また、SNSで日常生活の様子を投稿しているアスリートも少なくない。これまでの研究によれば、アスリートのブランド・イメージは、勝敗やプレースタイルなどの競技に関わるオン・フィールド要素と、魅力的なライフスタイル、容姿の美しさ、ファンとのコミュニケーションなどの競技に関わらないオフ・フィールド要素の双方によって構成されている(Arai et al, 2014)。すなわち、スポーツ選手に興味をもつきっかけとして、試合をみてプレースタイルなどに惹かれる以外に、競技に関わらない魅力も重要な要素を占めていると考えられる。アスリートが競技場面以外でも活躍し、ファンとの接点が多様化している現代において、選手の人気と観戦行動との間にはどのような関係やギャップがあるのだろうか。本稿では「好きなスポーツ選手」に着目してスポーツ選手の人気と観戦行動についてのデータを整理し、スポーツ選手が果たす役割やその可能性を検討したい。

■大谷翔平を好きな人はどれくらいMLB（メジャーリーグ）をみているか

笹川スポーツ財団では、1993年より成人を対象（2014年までは20歳以上、2016年以降は18歳以上）として「スポーツライフに関する調査」を実施し、好きなスポーツ選手（1名）とその種目を継続的に把握している。2024年調査では、回答者全体の76.1%にあたる2,284名が回答し、計485選手があげられた。1位の大谷翔平は41.5%にのぼり、質問を設けた2002年調査以降で最も高い得票率の選手となった。また性別、年代別でいずれも1位となり、幅広い世代から高い支持を集めている。

それでは、好きなスポーツ選手として大谷翔平をあげた人は実際にどれくらいMLBをみているのだろうか（注1）。図1に、好きなスポーツ選手として大谷翔平をあげた人のMLB観戦率を年代別に示した。ここでのMLB観戦率とは、過去1年間にテレビまたはインターネットでMLBを観戦した人の割合を示している。好きなスポーツ選手として「大谷翔平」をあげた人のうち、MLBを観戦したのは51.1%と約半数である。年代別にみると、18・19歳33.3%、20歳代27.8%、30歳代38.1%、40歳代48.8%と40歳代以下は相対的に観戦率が低い。一方で、50歳代以降は50歳代50.8%、60歳代63.2%、70歳以上59.6%といずれも半数を超えている。

好きなスポーツ選手として大谷翔平をあげた人の中でも年代ごとにMLB観戦率の傾向は異なり、特に若い世代ではMLB観戦率が低い傾向が示された。有料放送が観戦方法の中心となっているため日常的に試合に触れる機会が減少しているほか、若年層にとってはスポーツに限らず、短時間のコンテンツ視聴を好む傾向が高い現状も背景にあると推察される。

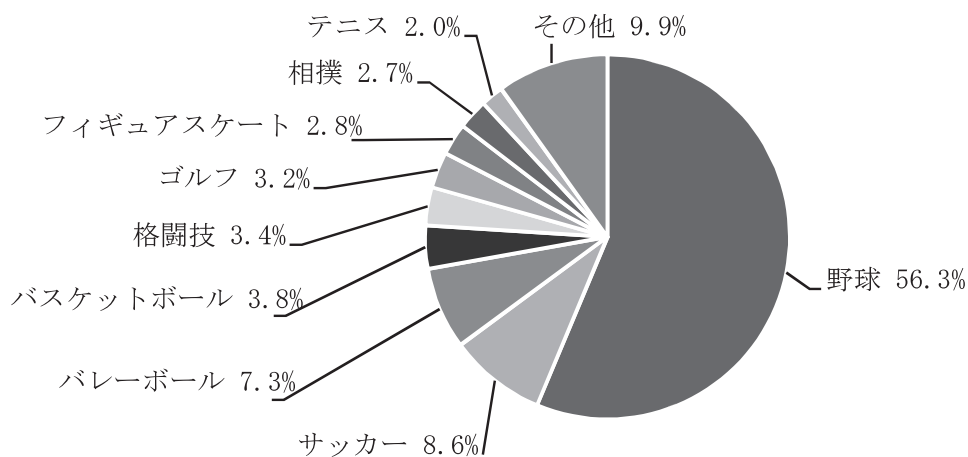


【図1】好きなスポーツ選手として大谷翔平をあげた人のMLB観戦率（全体・年代別）

このように、好きなスポーツ選手がいてもその競技種目を観戦していない人は一定数存在すると推察されるが、その傾向は競技種目ごとに特徴があるのだろうか。

■好きなスポーツ選手の競技種目

図2に、好きなスポーツ選手の競技種目ごとに割合を示した。全体では「野球」56.3%が最も高く、「サッカー」8.6%、「バレーボール」7.3%と続く。野球選手に関しては、高い人気を誇る大谷翔平だけでなく、イチロー、近本光司など計132名の選手があげられており、MLBからNPB（プロ野球）まで多くの選手の人気うかがえる。



【図2】好きなスポーツ選手の競技種目

続いて表1には、年代別の結果を示した。すべての年代で「野球」の割合が最も高い。「野球」の割合は、18・19歳40.0%から年代が上がるにつれて高くなり、70歳以上では66.8%を占める。2位は、20歳代から50歳代においては「サッカー」、18・19歳と60歳代では「バレーボール」となっている。

また、70歳以上では「相撲」が2位であった。さらに、3位の種目は年代によって異なり、20歳代から50歳代では「バレーボール」、60歳代以降では「ゴルフ」であった。すべての年代において「野球」が1位であるが、好きなスポーツ選手としてあげられた選手の傾向は異なり、特に60歳代以降では長嶋茂雄が上位に入るなど根強い人気を誇る選手がいる点も野球の特徴である。また、「バレーボール」は全体の人気2位であった石川祐希に加えて、高橋藍などほかの選手も幅広い年代層で支持を得ている。

【表1】好きなスポーツ選手の競技種目（年代別）

18・19歳 (n=50)			20歳代 (n=292)			30歳代 (n=315)			40歳代 (n=428)		
順位	競技種目	%	順位	競技種目	%	順位	競技種目	%	順位	競技種目	%
1	野球	40.0	1	野球	46.6	1	野球	48.9	1	野球	54.7
2	バレーボール	18.0	2	サッカー	14.0	2	サッカー	13.0	2	サッカー	11.2
3	サッカー	16.0	3	バレーボール	10.6	3	バレーボール	7.3	3	バレーボール	5.8
4	バスケットボール	10.0	4	バスケットボール	8.2	4	バスケットボール	7.0	4	格闘技	4.0
5	格闘技	2.0	5	格闘技	3.4	5	格闘技	6.0	5	フィギュアスケート	3.5
	フィギュアスケート	2.0	6	テニス	3.1	6	フィギュアスケート	2.9	6	バスケットボール	3.0
6	ゴルフ	0.0	7	フィギュアスケート	2.4	7	テニス	1.9	7	ゴルフ	2.3
	相撲	0.0	8	ゴルフ	1.4	8	ゴルフ	1.3	8	テニス	1.4
	テニス	0.0	9	相撲	0.3	9	相撲	1.0	9	相撲	1.2
	その他	12.0		その他	9.9		その他	10.8		その他	12.9

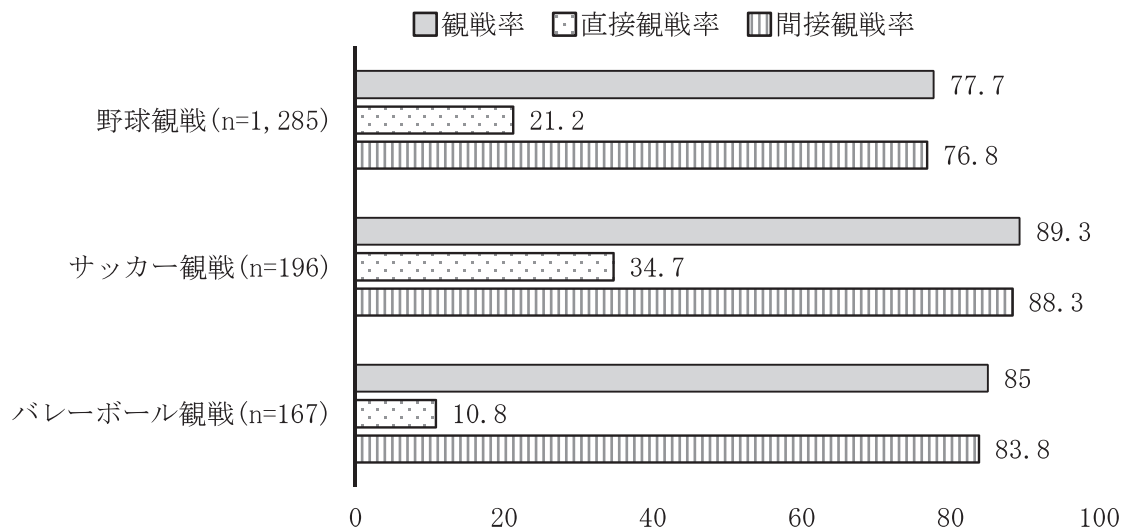
50歳代 (n=432)			60歳代 (n=372)			70歳代 (n=395)		
順位	競技種目	%	順位	競技種目	%	順位	競技種目	%
1	野球	58.1	1	野球	60.8	1	野球	66.8
2	サッカー	7.4	2	バレーボール	8.1	2	相撲	8.4
3	バレーボール	6.0	3	ゴルフ	5.1	3	ゴルフ	6.6
4	格闘技	4.2	4	サッカー	3.8	4	バレーボール	5.8
5	フィギュアスケート	3.7	5	フィギュアスケート	3.5	5	サッカー	3.0
6	バスケットボール	3.5	6	相撲	3.2	6	テニス	2.0
7	ゴルフ	2.5	7	格闘技	2.7	7	フィギュアスケート	1.0
8	テニス	1.9	8	テニス	2.2	8	バスケットボール	0.8
9	相撲	1.6	9	バスケットボール	1.1		格闘技	0.8
	その他	11.1		その他	9.7		その他	4.8

■好きなスポーツ選手の競技種目と視聴形態別観戦率

好きなスポーツ選手の競技種目ごとに観戦率の傾向を把握するため、上位3つの種目（野球、サッカー、バレーボール）について視聴形態別に観戦率を示した（図3）。ここでは、たとえば好きなスポーツ選手として野球選手をあげた人の中で、過去1年間に直接または間接的（テレビ・インターネット）に野球を観戦した経験のある割合を観戦率として集計している。なお、集計は種目ごとにまとめているため、好きな選手の所属リーグ以外を観戦しているケースも観戦経験ありとして集計される（注2）。

好きなスポーツ選手として野球選手をあげた人の野球観戦率は77.7%であった。このうち、直接観戦は21.2%、テレビ・インターネットでの間接観戦は76.8%である。また、サッカー選手を好きなスポーツ選手にあげた人は、89.3%がサッカーを観戦している。このうち、34.7%は直接観戦経験があり、88.3%は間接観戦経験がある。さらに、好きなスポーツ選手にバレーボール選手をあげた人は、85.0%がバレーボールを観戦している。このうち、直接観戦率は10.8%、間接観戦率は83.8%であった。

（中略）



【図3】好きなスポーツ選手の競技種目観戦率

■好きなスポーツ選手が果たす社会的役割とその展望

本稿では好きなスポーツ選手に着目してスポーツ観戦状況をデータで示してきた。好きなスポーツ選手として名前があげられた選手の割合は、野球選手が最も高く、サッカー選手、バレーボール選手と続く結果であった。種目ごとに観戦率を集計した結果では、野球選手が好きと答えた人の野球観戦率は77.7%、同様にサッカーは89.3%、そしてバレーボールは85.0%となっている。好きな選手の応援はスポーツ観戦動機のひとつになりうる一方で、今回集計した種目においては好きなスポーツ選手はいてもその競技種目はみていない人が一定数いることが確認された。

試合開催地が近くにないといった地理的制約や試合観戦にかかる金銭的制約などがスポーツ観戦を妨げている要因と考えられるほか、選手個人に関心はあっても競技自体への興味が低い人もいるだろう。今後、このように競技種目への関心が低い人びとの存在も含めて「スポーツをみる」ことを広義に捉えれば、スポーツ観戦の裾野が広がっていくかもしれない。たとえば、競技について詳しく知らなかったとしても、推しの選手をみることはスポーツのみかたのひとつだと考えられる。

同時に、単に好きな選手への興味だけでは選手の引退等を機にスポーツへの興味も失う恐れがある。それゆえ、今後各競技団体やチーム・クラブが観戦者を継続的に増やしていくためには、各競技がもつそれぞれの醍醐味を享受する「スポーツをみる力」（日本体育スポーツ・経営学会，2024）を高める取り組みが必要だろう。競技団体や試合の主催者は、競技のルール・戦術に関する解説や選手・チームについての理解を深めるような情報発信を実施するなどして、スポーツ観戦者のスポーツをみる力の向上につながり、競技観戦を継続するきっかけとなる取り組みが期待される。

加えて、アスリートが果たす社会的役割についての検討も今後のスポーツ振興の課題として重要だといえる。仲澤（2012）によれば、観戦型スポーツが果たす社会的な役割や機能として、共通の関心事の提供によるコミュニティ形成機能、ロールモデルとなるアスリートによる社会教育の機能などがあげられている。好きなスポーツ選手としてあげられるような知名度が高いアスリートについても、アスリートをきっかけにして得られるつながりの形成や社会問題を喚起する役割を担う力を有してい

るといえるであろう。

たとえば、コミュニティ形成機能に関する研究結果として、好きなスポーツ選手の存在が、ファン自身の所属するファンコミュニティとの共同体意識を強めることが報告されている（仲澤・吉田，2015）。また、アスリートによる社会教育の機能に関連して、アスリートが社会問題について広く啓発する活動は、アスリートアドボカシーと呼ばれる。人種差別問題に対する抗議活動など人びとを社会問題へ巻き込むことを目的とした説得行動に取り組むアスリートが注目を集めており（小木曾ほか，2023）、日本財団 HEROs のようにアスリート達の社会貢献活動を推進することで、スポーツでつながる多くの人の関心や行動を生み出す活動も行われている。

今後、スポーツ観戦に関わる民間セクターや政策立案者は、上記のような好きなスポーツ選手を応援することで得られるつながり（ファンコミュニティ）やアスリートを通じた社会教育の機能などにも注目し、スポーツ選手が果たす役割を最大限発揮できるような施策の推進が望まれる。

（注1）調査の設計上、厳密には該当の種目をみても好きな選手をみているかまでは把握できていない。

（注2）一例として、好きな選手に大谷選手をあげ、NPB を観戦しているケースや、好きな選手に近本選手をあげ、MLB を観戦しているケースも集計に含まれる。また、集計に用いた種目は以下の通りである。

- ・野球直接観戦：NPB、高校野球、アマチュア野球（大学、社会人など）
- ・野球間接観戦：NPB、MLB、高校野球
- ・サッカー直接観戦：Jリーグ（J1、J2、J3）、海外プロサッカー（欧州、南米など）、サッカー日本代表試合（五輪代表含む）、サッカー日本女子代表試合（なでしこジャパン）、サッカー（高校、大学、JFL、WE リーグなど）
- ・サッカー間接観戦：Jリーグ（J1、J2、J3）、海外プロサッカー（欧州、南米など）、サッカー日本代表試合（五輪代表・なでしこジャパン含む）、サッカー（高校、大学、JFL、WE リーグなど）
- ・バスケットボール直接観戦：プロバスケットボール（Bリーグ）、バスケットボール（高校、大学、W リーグなど）
- ・バスケットボール間接観戦：プロバスケットボール（Bリーグ）、海外プロバスケットボール（NBA など）、バスケットボール（高校、大学、W リーグなど）
- ・バレーボール直接観戦：バレーボール日本代表試合、バレーボール（高校、大学、V リーグなど）
- ・ラグビー直接観戦：ラグビー日本代表試合、ラグビー（高校、大学、リーグワンなど）

【参考・引用文献】

- ・Arai, A., Ko, Y. J., and Ross, S. (2014) Branding athletes: Exploration and conceptualization of athlete brand image. *Sport Management Review*, 17 (2): 97-106.
- ・仲澤眞 (2012) 観戦型スポーツの現状から. *スポーツライフ・データ* 2012, 41-45.
- ・仲澤眞・吉田政幸 (2015) ファンコミュニティの絆 プロスポーツにおけるファンコミュニティ・アイデンティフィケーションの先行要因および結果要因の検証. *スポーツマネジメント研究*, 7, 23-38.

- ・日本財団 HEROs 「HEROs とは」 2025 年 9 月 12 日閲覧
- ・日本体育・スポーツ経営学会編 (2024) スポーツ観戦を科学するースポーツ文化のさらなる発展を目指して。大修館書店。
- ・小木曾湧, 舟橋弘晃, 間野義之 (2023) アスリートアドボカシーに対する人々の反応: 献身性と適合性をもたらす影響。スポーツ産業学研究, 33(2), 125-140.

【出典】 関野弘一 (笹川スポーツ財団) 『「好き」と「みる」のあいだースポーツ選手が果たす役割とその可能性ー』
< https://www.ssf.or.jp/thinktank/sports_life/column/202510.html > (アクセス日: 2025 年 10 月 14 日) 一部変更

設問 1

図 3 をもとに、好きなスポーツ選手の競技種目別に、視聴形態による観戦率の違いと傾向を整理し、要点を 100 字以内でまとめなさい。

設問 2

「スポーツをみる力」を高めるための実施可能かつ具体的な方策を、800 字以内で述べなさい。