

1. プレゼンテーション課題

スポーツの魅力を、もっと広げる

— 新しいファンや参加者を増やす企画を提案しよう —

スポーツの魅力は、勝敗や記録、優れた競技能力だけにあるわけではありません。

技やプレーの迫力、選手の個性や物語、音楽やファッションとの結びつき、仲間との交流、地域や街の文化など、スポーツにはさまざまな楽しみ方があります。また、自分で競技を「する」だけでなく、試合や動画を「みる」、選手やチームを応援する、イベントの運営を支えるなど、スポーツへの関わり方も多様です。

一方で、その魅力がまだ十分に知られていないスポーツや、名前は知られていても、実際に参加したり観戦したりする人がまだ少ないスポーツもあります。

この課題は、指定されたスポーツの中から一つを選び、その魅力を広げ、新しいファンや競技参加者を増やすための企画を提案するものです。

企画は、調査やリサーチを重ねながら組み立てていきます。まず、あなた自身が面白い、または魅力的だと感じるスポーツを次ページの種目一覧から一つ選びます。次に、そのスポーツの現状を公開情報から調べ、ターゲットを設定したうえで、ターゲットに近い人へのリサーチを行います。そこで得た情報を手がかりに、誰に、どのような魅力や経験を、どのような方法で届けるのかを考え、企画としてまとめてください。

スポーツの魅力をどのように捉え、どのように広げるかは、自由に発想してください。たとえば、選手、技、映像、漫画やドラマ、SNS、音楽、ファッション、イベント、地域とのつながり、仲間づくりなど、さまざまな方向から考えることができます。競技に参加する人を増やす企画だけでなく、観戦する人、応援する人、情報を発信する人などを増やす企画でも構いません。

「SNS で宣伝する」「有名な選手を呼ぶ」「体験イベントを開く」といった方法を使っても構いません。ただし、方法を挙げるだけでは、十分な企画とはいえません。調べたことや人から聞いたことをもとに、次の点について、自分なりの筋道を立てて説明してください。

- 誰に働きかけるのか
- その人に、どのような魅力を伝えるのか
- どのような経験や機会を用意するのか
- なぜその方法によって、人が関心を持ち、行動すると考えるのか

なお、この課題は、もともとのスポーツ経験や知識の多さを評価するものではありません。

次ページ以降の設問に従って必要な情報を調べ、調査結果を整理し、そこから考えた自分なりの企画をプレゼンテーション要約シートにまとめてください。当日の発表と口頭試問では、調査から企画に至るまでの考えの筋道を、自分の言葉で説明できるかどうかとも評価します。

【設問】

以下の(1)～(7)の指示に従って、「2027 年度 関東学院大学 経営学部 総合型選抜プレゼンテーション要約シート」(以下「要約シート」)に記載してください。

(1) 選んだスポーツと、その魅力

点線枠には、この課題で対象とするスポーツの具体的な種目が挙げられています。この種目一覧の中から、あなた自身が面白い、または魅力的だと感じるスポーツを一つ選んでください。

そのスポーツがどのようなものであるかを、そのスポーツを知らない人にも分かるように説明してください。また、あなた自身が、どのような点を面白い、または魅力的だと感じたのかについても、説明してください。

候補となる種目一覧：

BMX、スケートボード、サーフィン、スノーボード、スカイダイビング、
トレイルランニング、パルクール、バンジージャンプ、ブレイキン(ブレイクダンス)、
3x3 バスケットボール、スポーツクライミング

※ この課題のために、自分で競技を体験したり、危険な技を試したりする必要はありません。

💡 考えるためのヒント

概要を説明するときには、次のような内容から、必要なものを選んで説明するとよいでしょう。

- ・ どのようなルールや方法で行うスポーツか
- ・ どのような技やプレーがあるか
- ・ どのような場所で行われているか
- ・ 参加する以外に、どのような観戦・応援の楽しみ方があるか
- ・ 音楽、ファッション、映像、地域などと、どのような結びつきがあるか

魅力については、「人気があるから」「カッコいいから」だけで終わらず、何が、どのように面白い、またはカッコいいと感じられるのかを、できるだけ具体的に説明してください。

(2) 選んだスポーツの現状を調べる

選んだスポーツについて、人々が現在どのように知り、参加・観戦・応援し、楽しんでいるのかを、公開されている情報をもとに整理してください。そのうえで、今後このスポーツのファンや参加者を増やしていくうえで、どのような可能性や課題があるかと考えるか、あなた自身の見解を述べてください。

✅ 調査の最低条件

信頼できる公開情報を 2 点以上使用してください。できるだけ異なる種類・発信元の情報を組み合わせてください。

公開情報には、競技団体や施設等が公表している情報だけでなく、選手、愛好者、指導者、施設スタッフ、イベント運営者等へのインタビュー記事や動画を含めても構いません。

💡 現状を調べるためのヒント

次のすべてを調べる必要はありません。

選んだスポーツの現状を理解するために役立つと思うものを選び、調べてください。

📌 現状分析の視点の例

- ・ どのような人が参加、観戦、応援しているか
- ・ 競技人口、登録者数、大会参加者数、観客数などに関する情報
- ・ 一般の人が体験できる施設、教室、イベントなど
- ・ 大会、試合、配信など、観戦できる機会
- ・ 参加や観戦に必要な費用、場所、時間、道具
- ・ 近年の大会、イベント、施設、参加者などの増減
- ・ テレビ、新聞、雑誌、漫画、ドラマ、動画、SNSなどで、どのように取り上げられているか
- ・ どのような選手、技、プレー、物語、映像などが注目されているか
- ・ 音楽、ファッション、地域、観光、コミュニティなどとの結びつき
- ・ 競技団体、自治体、施設、企業などが行っている普及の取り組み
- ・ 選手や愛好者等が、そのスポーツを始めたきっかけや、どのような点に魅力を感じているか
- ・ 経験者やファンが、参加や観戦を続けるうえで感じている楽しさや難しさ
- ・ 競技団体、大会、施設などが、参加費、観戦料、スポンサー、グッズ販売などによって、どのように活動を支える収入を得ているか

📌 情報源の例

- ・ 競技団体や協会の公式サイト
- ・ スポーツ庁、文化庁
- ・ e-Stat(政府統計の総合窓口)
- ・ 自治体や公共施設のサイト
- ・ 大会主催者、競技施設、スクール等の公式サイト
- ・ 新聞・ニュース記事
- ・ 選手、愛好者、指導者、施設スタッフ等へのインタビュー記事や動画
- ・ ドキュメンタリーやポッドキャストなどの音声番組
- ・ 選手、チーム、大会、施設等の公式 SNS や動画
- ・ SNS 上のファンコミュニティや公開投稿

※ SNS 上の投稿などは、人々の意見や反応を知るための資料として利用できます。

数値や事実関係の根拠として用いる場合は、競技団体、公的機関、大会主催者などが公表している情報でも確認してください。

🔥 留意点

身近にそのスポーツの経験者がいる場合は、直接話を聞いても構いません。ただし聞き取りは必須ではなく、公開情報 2 点以上という最低条件の代わりにはなりません。インタビュー記事や動画、SNS 投稿を利用した場合は、誰が、いつ、どの媒体で発信・発言したのかを記録し、本人が述べたことと、あなた自身の解釈とを区別してください。

(3) ターゲットの設定

(2)で整理した現状を踏まえて、今回の企画で主に働きかけるターゲット層を、まず設定してください。

「若者」「高校生」「女性」のように、年齢や性別だけで示すのではなく、選んだスポーツとの現在の関わり方、そのスポーツへの認知や興味、趣味、価値観、行動の特徴なども含めて、企画の対象となる人を具体的に想定してください。そのうえで、なぜその人たちをターゲットにするのかを、(2)で調べた現状と結びつけて説明してください。

💡 ターゲット像を考えるヒント

次の観点を参考にしてください。すべてを盛り込む必要はありません。

- ・ 年齢や生活段階
- ・ そのスポーツをどの程度知っているか
- ・ そのスポーツにどの程度興味を持っているか
- ・ 参加、体験、観戦、応援等の経験があるか
- ・ 動画を見たり、選手や大会の情報を調べたりした経験があるか
- ・ 普段関心を持っていることや趣味
- ・ 新しいものや活動に対する姿勢
- ・ スポーツに求める楽しさや価値
- ・ 参加、観戦、応援等をためらいそうな理由
- ・ 普段どのような場所やメディアから情報を得ているか
- ・ 一人で行動することが多いか、友人や家族と行動することが多いか

(4) ターゲットに近い人へのリサーチ

(3)で設定したターゲットに該当する、またはそれに近い人から情報を集めてください。

リサーチの目的は、少人数の回答から世の中全体の傾向を証明することではありません。ターゲットに近い人であっても、そのスポーツをどの程度知っているか、どの程度興味を持っているか、どのような経験があるかには違いがあります。

そこで、回答者ごとに、そのスポーツへの認知、興味、経験、現在の関わり方を確認してください。その状態と発言を結びつけながら、何が魅力として働くのか、何が行動をためらわせているのか、どのようなきっかけがあれば次の行動に進みやすくなるのかを探ってください。

✔ リサーチの最低条件

(3)で設定したターゲットに該当する、またはそれに近い人 3 名以上に、聞き取り調査を行ってください。ターゲットを、そのスポーツをまだ知らない人や未経験者に設定した場合は、その状態に近い人を調査してください。一度だけ体験した人、以前は参加していた人、観戦経験はあるが継続していない人などをターゲットに設定した場合も、それぞれの状態に近い人を調査してください。聞き取り調査は、対面、電話、オンライン通話などで行って構いません。

聞き取り調査(3 名以上)を行うことが難しい場合は、代わりに Web アンケートで調査しても構いません。その場合は、(3)で設定したターゲットに該当する、またはそれに近い人から 10 名以上の回答を集め、理由や経験を自分の言葉で答える自由回答の質問を含めてください。

- ※ X や Instagram などの投票機能による選択式の回答だけでは、この調査の代わりにはなりません。
- ※ 自分自身は、調査人数に含めません。
- ※ リサーチを行った結果、最初に設定したターゲットが適切ではないと判断した場合は、ターゲットを見直しても構いません。その場合は、リサーチから何が分かり、なぜターゲットを見直したのかを説明してください。

💡 質問を考えるためのヒント

すべての回答者について、最初に、そのスポーツへの認知、興味、経験を確認してください。

💡 最初に確認すること

- ・ そのスポーツを知っているか。どの程度知っているか
- ・ そのスポーツをどこで知ったか
- ・ 現在、そのスポーツにどの程度興味を持っているか

- ・ 参加、体験、観戦、応援をしたことがあるか
- ・ 試合や技の動画を見たり、選手や大会について調べたりしたことがあるか
- ・ 過去に関わったことがある場合、現在も続けているか

そのうえで、回答者の認知、興味、経験の状態に応じて、企画の手がかりを得るための質問を考えてください。

📌 企画の手がかりを得るための質問例

- ・ 現在、そのスポーツにどのような印象を持っているか
- ・ 面白そう、カッコいい、見てみたい、やってみたい、応援してみたいと感じる部分はあるか
- ・ 難しそう、怖そう、自分には向いていなさそうなどと感じる部分はあるか
- ・ 費用、場所、時間、道具、移動、申込み、仲間の有無などで気になることはあるか
- ・ どのような映像、選手、物語、イベント、誘い方であれば、関心を持つ可能性があるか
- ・ どのような条件であれば、初めて参加・観戦・応援してみようと思うか
- ・ 一度経験した人の場合、もう一度参加・観戦したいと思うのはどのようなときか
- ・ 以前は関わっていた人の場合、続けなくなった理由は何か
- ・ そのスポーツを人に勧めたり、写真や動画を共有したくなるのはどのようなときか
- ・ 過去に新しい趣味や活動を始めたとき、何がきっかけになったか
- ・ 興味はあったが行動しなかった経験がある場合、何が理由だったか

回答者の認知、興味、経験の状態に応じて質問を変えて構いません。ただし、そのスポーツをどの程度知り、どの程度興味を持ち、どのような経験があるのかは、全員について確認してください。

質問には、はいいいえだけで終わらず、理由や具体的な経験を答えてもらうものを含めてください。

💡 調査結果のまとめ方のヒント

得られた回答をそのまま並べるのではなく、回答者の認知、興味、経験の状態と結びつけながら、企画を考えるうえで重要だと判断した内容を整理してください。

整理するときには、たとえば次の点に注目してください。

- ・ 複数の人に共通していた意見
- ・ 回答者の認知、興味、経験の違いによって、意見が異なっていた点
- ・ 一人だけの意見であっても、企画を考えるうえで重要だと思った発見
- ・ 当初の予想と異なっていた点
- ・ ターゲットの設定を見直すきっかけになった発見
- ・ 企画の内容や知らせ方を考える手がかりになった発見

同じ意見が何人から出ただけでなく、回答者の経験や状況を踏まえて、なぜそのように答えたのかも考えてください。

⚡ 留意点

- ・ 架空の回答や聞き取り結果を作ることは認められません。
- ・ 少人数の回答を、「高校生全体」「若者全体」などの意見として扱わないでください。
- ・ 調査相手の氏名、顔写真、連絡先などの個人情報、資料や発表には出さないでください。
- ・ 自分がそのスポーツの経験者である場合も、自分自身は調査人数に含めません。

(5) ファンや参加者を増やすための企画

(2)～(4)で調べ、考えたことを手がかりに、あなた自身の発想を加えて、選んだスポーツのファンや参加者を増やすための企画を提案してください。

調査結果の整理にとどまらず、ターゲットが興味を持ち、行動したくなる企画を自由に構想し、なぜその企画によってファンや参加者が増えると考えたのかを、現状調査やリサーチで分かったことと結びつけて説明してください。

✓ 企画に盛り込む 4 つの視点

以下の①～④について検討し、企画に盛り込んでください。

① 内容・経験

ターゲットに何を提供するか。その内容や経験。

(体験イベント、観戦会、映像・SNS 企画、選手やチームの紹介、漫画・音楽・ファッションとの連動など、方法は自由です。)

② 価格・ターゲットの負担

参加費などの価格設定と、時間、移動、準備、申込みなどの負担。

(費用がかからない企画の場合も、時間や移動、準備など、ターゲットにどのような負担があるかを考えてください。)

③ 場所・方法

企画をどこで、どのような形で実施・提供するか。

(学校、地域・競技施設、イベント会場のほか、動画配信や SNS など活用できます。)

④ 周知・集客

企画の存在を知らせ、狙った行動(参加や観戦など)につなげる方法。

(ターゲットが普段利用する場所やメディアを踏まえて考えてください。)

💡 ファンや参加者が増えるまでの流れ (ヒント)

人がそのスポーツに関わっていく過程には、たとえば次のような段階があります(必ずこの順に進むとは限りません)。

知る → 興味をもつ → トライアル(初めて参加・観戦・応援する) → シェア(人に伝える・情報を共有する)
→ リピート(再び関わる)

企画ですべての段階に働きかける必要はありません。ターゲットが現在どの段階に近いのかを踏まえ、企画によってどの段階からどの段階へ進んでもらいたいのかを考えてください。そのうえで、「内容・経験」「価格・ターゲットの負担」「場所・方法」「周知・集客」の 4 つの視点をどのように組み合わせれば、次の行動に進みやすくなるかを考えてください。

・ 知る

(SNS、記事、イベント、テレビや配信、漫画やドラマ、選手など、そのスポーツを知るきっかけは何か)

・ 興味をもつ

(技やプレー、選手の個性や物語、楽しみ方や文化など、何が「面白そう」「もっと知りたい」「応援してみたい」と思わせるか)

・ トライアル(初めて参加・観戦・応援する)

(興味を持った人が、実際に最初の行動に進むためには、どのような機会や工夫が必要か)

・ シェア(人に伝える・情報を共有する)

(関わった人が、誰かに話したり、写真や動画を共有したくなったりするのは、どのようなときか)

・ リピート(再び関わる)

(一度だけで終わらず、もう一度関わりたくなる理由や仕組みを、どのようにつくるか)

(6) 第三者の意見聴取とそれを踏まえた改善点の説明

あなたの企画について 2 名以上の人に説明し、コメントをもらってください。生成 AI は、コメント提供者の人数には含めません。コメントをもらう相手は、同級生、友人、家族、調査協力者、競技経験者、教員など、誰でも構いません。

それらのコメントを踏まえて、企画をどのように修正・改善したかを説明してください。修正しなかった点がある場合は、その理由を説明しても構いません。

(7) 参考資料

参考にした書籍や資料、ウェブサイトの URLなどを「要約シート」の指定欄に記入してください。

(2) で使用した主な出典と、(4) のリサーチについては、個人が特定されない範囲で、対象者の属性(例: 年齢・学年、性別、そのスポーツへの関わり方など)・人数・方法が「要約シート」上で確認できるようにしてください。

2. 実施要領および諸注意

【実施要領】

- (1) プレゼンテーション(発表)の時間は 8 分間です。

プレゼンテーション後に口頭試問と面接をあわせて 12 分間行います。

(プレゼンテーション、口頭試問、面接で計 20 分です)

- (2) プレゼンテーション時に使用できるのは、「要約シート」1 枚のみです。

※ 「要約シート」は B4 サイズです。B4 を拡大または縮小コピーすることは認められません。

B4 サイズのまま作成・提出してください。

※ 黒板やパソコン、模造紙などの使用は認めません。

- (3) 「要約シート」はコピーして出願時に 3 部提出してください。

※ 2 部は審査員用で、残りの 1 部は受験者用です。

※ 受験者用の「要約シート」に限り、枠外および裏面を発表用メモとして使用できます。枠外および裏面の記載内容は評価対象には含みません。ただし、枠内については 3 部とも全く同じ内容にしてください。

※ 「要約シート」をカラーで作成した場合は、必ずカラーコピーしてください
(色使いも含めて、全く同じ内容の「要約シート」を 3 部提出してください)。

※ 受験者用の 1 部は、試験当日に大学から受験者へ渡します。

受験者が別途「要約シート」を持参する必要はありません。

- (4) 課題に取り組むにあたって企画のタイトルおよび参考にした書籍や資料、ウェブサイトの URL などは「要約シート」の指定欄に記入してください。

- (5) プレゼンテーションは原則として立った状態で行ってください。ただし、怪我や体調などに特別な事情がある場合はこの限りではありませんので、審査員に申し出てください。

【諸注意】

プレゼンテーションでは、情報収集力や分析力、編集力、企画・提案力を示すことが重要になります。
以下の点に注意して準備してください。

(1) 情報を収集・整理して、自分の提案をまとめる

設問に従って必要な情報を収集し、自分なりに整理・分析して、提案をまとめてください。

提案では、単に良い・悪いと判断するだけでなく、公開情報による調査や人へのリサーチを踏まえて、なぜそのように考えたのかを具体的に示すことを心がけましょう。

※ インターネットや生成 AI などの利用に関する注意

インターネットは便利ですが、不正確な情報もあるため注意が必要です。利用時は必ず情報源を確認し、信頼できる情報のみを用いましょう。

また、生成 AI の出力には、もっともらしい誤りや架空の出典が含まれることがあります。出力は参考情報として扱い、数値・引用・事実関係は必ず原典で確認し、その原典を参考資料の欄に明記してください。

そのうえで、生成 AI が示した文章や構成をそのまま写さず、自分の理解にもとづいて取捨選択し、自分の言葉でまとめましょう。

あわせて、個人情報や著作物の扱いにも留意してください。

(2) 聞き手に効果的に伝えるための練習をする

調べたことや自分の提案を 8 分という限られた時間の中で、効果的に伝えられるようにプレゼンテーションの準備をしてください。

(3) 「要約シート」作成にあたっての注意

作成の形式は自由とします。作成にあたっては、発表の内容や構成が効果的に伝わるように、要点を箇条書きにしたり、図で示したりするなどの工夫をしてください。

また、色を使って見やすくするなどの工夫をしてもよいでしょう。ただし、色を使った場合は必ずカラーでコピーしてください（色使いも含めて、全く同じ内容の「要約シート」を 3 部提出してください）。

3. 評価の視点

大きく以下の 3 つの観点から評価します。

(1) 資料

課題の趣旨を理解し、必要な情報を適切に調査・整理できているか。

調査やリサーチを踏まえて、ターゲットと企画を筋道立てて結びつけ、「要約シート」上で分かりやすく表現できているかを評価するための観点

(2) 発表

限られた時間の中で、企画の内容と、そこに至った考えの筋道を論理的かつ分かりやすく説明できているか。

自分なりの発想や工夫があるかを評価するための観点

(3) 口頭式問

質問の意図を理解し、自分が調べたことや考えたことをもとに、自分の判断や企画の理由を説明できているかを評価するための観点

【指定書式の有無、作成方法】

指定書式の有無	☒ 有(ダウンロードリンク) ☐ 無
課題の成果物 作成方法	☐ 文書作成・プレゼン作成ソフトのみ ☐ 手書きのみ ☒ どちらでも可

【出願時に提出するもの】

提出物の有無、提出方法	☒ 有 (要約シート) 用紙サイズ: <u>B4</u> 部数: <u>3</u> ※複数部提出の場合、コピーでの提出可否: 可 ☐ 無
-------------	--

【試験当日に持参するもの】

(要否欄: 必: 必ず持参するもの ○: 持参して使用が可能なもの ×: 使用が不可なもの —: 該当なし)

内容	要否	詳細・その他備考
①課題に関する成果物	×	
②USB メモリの持参	—	

【その他】

プレゼンテーションの際、 パワーポイント発表者ツールの使用可否 (パワーポイントを使用する場合のみ)	該当なし
プレゼンテーション実施にあたり 大学側が準備するもの	特になし

※ 準備する資料の形式、条件等の詳細は「2. 実施要領および諸注意」も参照してください。

※ 課題の中で許可されているもの以外は、試験時間中に使用することはできません。