

# 『笑うスポーツ』によるスポーツの楽しさを伝える取り組み（第Ⅲ報） －その評価と今後の方向性－

橋本 剛幸

Efforts to convey the joy of sports through “laughing sports” (Part3)  
－ Evaluation of the efforts and future direction －

Yoshiyuki HASHIMOTO

## 1. はじめに

令和2年10月より、吉本興業株式会社との共同研究を開始し、『笑うスポーツ』の共同開発をスタートした。これは、すべての人々にスポーツをする楽しさを体験してもらう機会を提供するため、見ても楽しい、やったらもっと楽しいスポーツを創造し、その体験会を様々なところで開催し、スポーツに興味を持ってもらうための試みである。これまでに、「産官学連携したスポーツイベントの開催への課題」として先行的に中学校におけるニュースポーツ体験会を行い、『笑うスポーツ』の発表の場を模索してきたが（橋本、2022）、その後は新型コロナウイルスの影響により、思う様には開催できていなかった。そんな中で、著者のゼミの在籍する学生たちとお笑い芸人との協働による、『笑うスポーツ』の創造は、36種目となり（改良中のものも含む）、その発表の場である「笑うスポーツ体験会」もこれまでに5回開催することができた。その第1回目の開催「ワクワク！スポーツ体験会！」は、令和3年12月11日に丸善インテックアリーナ大阪で実施したが、反省点も多く、課題を残した結果となった（橋本、2023）。その後、ようやく新型コロナウイルスの影響も少なくなり、日常が戻り始めた中で、試行錯誤を重ねながら4回の体験会を開催してきた。

本研究では、これまで3年間の『笑うスポーツ』創造と「笑うスポーツ体験会」開催に向けての取り組みを総括し、評価することにより、今後の課題を明確にし、その方向性を明らかにすることを目的としている。

## 2. 研究方法

令和2年10月より3年間にわたって行ってきた『笑うスポーツ』創造について、現在完成している36種目（改良中のものも含む）を、その完成度や体験会での実施可能性などを評価し、今後の新種目創造に向けた課題を検討する。また、これまで開催してきた5回の「笑うスポーツ体験会」について、その開催方法や開催に向けての取り組みを再検討し、今後の「笑うスポーツ体験会」の開催に向けた取り組みの方法について明らかにする。さらに、これまで『笑うスポーツ』の創造に携わってきた学生の感想およびお笑い芸人のインタビュー調査結果を検討し、今後の『笑うスポーツ』の方向性について検討を加える。

### 3. 検討および考察

#### (1)『笑うスポーツ』創造

##### ①種目創造のプロセス

令和2年10月より、吉本興業株式会社と共同開発をスタートした『笑うスポーツ』は、近畿大学経営学部橋本ゼミの学生と吉本興業株式会社所属のお笑い芸人との協働で創造を進めてきた。令和2年10月21日に第1回『笑うスポーツ』プロジェクト会議を行い、1ヶ月に1回のペースで、令和5年7月まで25回のプロジェクト会議を行ってきた。まず、そのプロジェクト会議に向けて、学生たちがそれぞれ自分で考えた『笑うスポーツ』の原案を作成し、ゼミの中で発表を行う。発表された原案を学生同士の話し合いの中で実際に実施可能か、どのような用具が必要か、安全性は大丈夫か、やってみて面白いかなどの検討を行う。これまで参加したゼミの学生は、以下の通りである。なお、著者は現職に就いて5年であり、そのためにゼミ学生を担当したのが4年目であるため、ゼミ生が4期生までであることを追記しておく。

1期生（令和4年3月卒業）	9名
2期生（令和5年3月卒業）	11名
3期生（令和5年度 4年在学中）	8名
4期生（令和5年度 3年在学中）	9名

学生での検討の結果、実施可能となればお笑い芸人と共にそのスポーツを行い、問題点を検討するという手順で行なった。この検討の中で、お笑い芸人の笑いのセンスが加わり、『笑うスポーツ』として面白さを加えていくことになる。これまでに『笑うスポーツ』プロジェクト会議に参加したお笑い芸人は以下の通りである。（令和5年7月現在）

レギュラー芸人	ミサイルマン・西代洋
ゲスト芸人	女と男 span! 親指ぎゅー太郎 ダブルアート ジュリエッタ ギャグ三兄弟 タイムキーパー

ヘンダーソン  
チェリー大作戦  
がっき〜  
ファンファーレと熱狂  
ラフ次元  
ずが☆こうさく  
北山水泳

レギュラー芸人（ミサイルマン・西代洋）は、これまでの全てのプロジェクト会議に参加している。それに加えて、毎回1組（または1人）の芸人がゲストとして参加して行なった。この段階での馬鹿馬鹿しさや動きの滑稽さなどが加わり、まさに『笑うスポーツ』となることを目標としているが、なかなか理想通りにはできていないのが実情である。

##### ②『笑うスポーツ』種目とその評価

これまでに、36種目が完成しているが、さらに改良が必要なものが多い。36種目のうち、9種目および10種目については、改良が終わり、ルールブック第1集（橋本、2022）および第2集（橋本、2023）にまとめられている。それぞれ種目は以下の通りである。

笑うスポーツ ルールブック 第1集（2020～2021年）より

1. ミラーアドバンスクイズ
2. 大縄ジェスチャー
3. ラダーボーリング
4. バランス卓球タイムレース
5. シーズーボード
6. ふたりでつなげ！きずなりレレー
7. メニーボールバスケット
8. ブラインドRPG
9. ばすっか

笑うスポーツ ルールブック 第2集（2021～2022年）より

1. 目隠しフラフープリレー
2. シューティング・ストライク
3. 力を合わせて走れ！ロング棒リレー
4. だるまさんが転んだレース
5. フットターフ
6. トライアングル危機一髪！！

## 『笑うスポーツ』によるスポーツの楽しさを伝える取り組み

7. バランスプレーがカギ! ターゲットシューター
8. 2CO1キッカー
9. フライトシューティング
10. どこやねん

また、現在改良中の種目は以下の17種目である。名称については、全て仮称である。

1. なる球PK
2. 文字ハンター
3. しりとリフティング
4. ターゲットボーリング
5. 人間カーリング
6. ボールゲトリレー
7. ○✕ストラックアウト
8. お題をうまくさばけ! 集中! 風船バレー
9. 輪っかムカデリレー
10. しりとリレー
11. ゴールドドッチ
12. ゆらゆら玉入れ大競争
13. シンケイスイジャック
14. バウンドシューティング
15. いろんな動きリレー
16. しりとリボールパス
17. ハエたたき玉入れ

改良の過程では、対象者の条件（子供、高齢者など）も考慮し、ルール作りを行なっている。特に安全性が重視されるが、ルールのわかりやすさも重要な条件の一つである。また、ネーミングについても、その種目名を聞いてなんとなくスポーツが想像できることも条件としているが、これもなかなか難しい条件である。このような様々な検討を加え、『笑うスポーツ』を完成させていくのだが、すべての人々が見ても楽しい、やったらもっと楽しいスポーツには程遠く、会心の出来のスポーツにはまだ至っていない。改良を終えて、ルールブックに記載している19種目についても「笑うスポーツ体験会」で実際に実施するには少し検討を加える必要があるものが多い。既存のスポーツを少し変化させた様なものが多く、画期的な発想が必要であると思われる。また、これまでにある程度完成度の高い種目を「笑うスポーツ体験会」で発表してきたが、そのスポーツ自体の面

白さではなく、お笑い芸人のコミュニケーション能力に頼って面白くしているところが大きい。これまで「笑うスポーツ体験会」で採用した種目は以下の通りである。

「ばすっか」

バスケットボールとサッカーを合わせた種目。パスは手で行い、シュートは足で行う。どちらかが得意なだけではうまくいかないことがポイント。「大縄ジェスチャー」

大縄を飛びながら、出されたお題（さまざまなスポーツなど）をジェスチャーで仲間にして答えさせる。縄を飛びながらジェスチャーする難しさがある。

「ふたりでつなげ! きずなりレー」

二人ペアになり、さまざまなボールをそのボールのパスの仕方ですすましながら走り、リレーしていく。息を合わせ、いろいろなスポーツのパスの仕方ができないといけない。

「バランス卓球タイムレース」

卓球のラケットにピンポン球を乗せて、落とさないようにさまざまな関門をうまく通り、ゴールまでのタイムを競う。

「シューティング・ストライク」

大きな輪っかを転がし、その中にさまざまなボールを投げて通過させるゲーム。

「トライアングル危機一髪!!」

3本のバットを3人でそれぞれ地面に立てて、バットを倒さないように横のバットに素早く移動し、その3本のバットの距離を競う。

「2CO1キッカー」

2人3脚で行うフットサルゲーム。

「フライトシューティング」

制限時間内に多くの紙飛行機を作り、その紙飛行機をできるだけ多く的に入れる。

「なる球PK」

全員目隠しをして、ブラインドボールをゴールにシュートする。

「文字ハンター」

背中についた文字を見せないように鬼から逃げ、鬼はその文字をできるだけ多く読み取り、隠された言葉を想像する鬼ごっこ。

### 「ターゲットボーリング」

さまざまな高さに立てられたボーリングピンをボールで当てて点数を競う。

### 「輪っかムカデリレー」

5人1組で、1つの輪っかに1人が立ち、6つの輪っかをリレーしながら前に進み、ゴールに向かって進み、その速さを競う。

### 「しりとリレー」

5人1組でリレーし、ホワイトボードにしりとりにして文字を記入し、制限時間内でその文字数を競う。

### 「ゴールドドッチ」

ミニゴールを背にしながらかドッチボールを行う。ゴールに入った点数と人を当てた点数の合計点で競う。

種目自体の面白さで子供たちを惹きつけて、ま

た参加したいと思ってもらえるような種目はまだまだできていないと感じる。ましてや大人を対象に体験会を行うとなるともっと爆発的な面白さが必要ではないかと考えている。

### (2)「笑うスポーツ体験会」の開催

#### ①「笑うスポーツ体験会」の概要

令和2年にスタートした『笑うスポーツ』創造であるが、当初年2回～3回の開催を予定していた「笑うスポーツ体験会」は、新型コロナウイルス感染症の影響により、思う様には開催できていなかった。その後、ようやく新型コロナウイルス感染症の影響も少なくなり、日常が戻り始めた中で、試行錯誤を重ねながらこれまでに5回の体験会を開催してきた。それぞれの概要は以下の通りである。

### 【ワクワク！スポーツ体験会！】

開催日時：令和3年12月11日（土）

開催場所：丸善インテックアリーナ大阪

開催内容：『大人向け！スポーツ体験会』に事前申し込みを行なった53名の参加者（大人）の家族として子ども22名を対象に実施した。体験会は下記の通り3部構成で行われている。

＜第1部＞ 13：00～14：00（参加者8名）

実施種目：「ばすっか」「大縄ジェスチャー」

＜第2部＞ 15：00～16：00（参加者8名）

実施種目：「ふたりでつなげ！きずなりリレー」「バランス卓球タイムレース」

＜第3部＞ 17：00～18：00（参加者6名）

実施種目：「ばすっか」「大縄ジェスチャー」

参加芸人：ミサイルマン・西代洋、親指ぎゅー太郎

参加学生：1期生6名 2期生9名 計15名



### 【YOSHIMOTO SPORTS FESTIVAL '22】

開催日時：令和4年7月24日（日）

開催場所：エディオンアリーナ大阪

開催内容：吉本興業主催の大スポーツイベントの一プログラムとして実施し、事前に参加申し込みした小学生20名を対象とした。12：45～14：15の90分で実施。

実施種目：「ニコイチキッカー」

「シューティングストライク」

参加芸人：ミサイルマン・西代洋、女と男

参加学生：2期生6名 3期生4名 計10名



『笑うスポーツ』によるスポーツの楽しさを伝える取り組み



### 【ラフ&スポーツフェスティバル 2022】

開催日時：令和4年11月26日（土）

開催場所：ノア・フットサルステージ久宝寺

開催内容：吉本興業主催の大スポーツイベントの一プログラムとして、体験ブース形式（ブースにきた体験希望者に短時間で体験）で実施し、学生が主体でブースの運営を行う。11：30～15：30の4時間で体験ブースを設置。

実施種目：「トライアングル危機一髪！」

「フライトシューティング」

「ターゲットボーリング」

参加芸人：ミサイルマン・西代洋、span!

参加学生：2期生9名 3期生4名 計13名



### 【ちゃ〜ズモール】

開催日時：令和5年4月23日（日）

開催場所：もりのみやキューズモール

開催内容：吉本興業お笑い芸人たむらけんじの芸人としての最後の大会の一プログラムとして公開スペースで実施し、事前に参加申し込みした小学生30名を対象とした。11：15～12：00の45分で実施。

実施種目：「なる球PK」

「文字ハンター」

参加芸人：ミサイルマン・西代洋、女と男

参加学生：3期生7名 4期生4名 計11名



### 【YOSHIMOTO SPORTS FESTIVAL '23】

開催日時：令和5年7月30日（日）

開催場所：エディオンアリーナ大阪

開催内容：吉本興業主催の大スポーツイベントの一プログラムとして実施し、事前に参加申し込みした小学生25名を対象とした。12：45～14：15の90分で実施。

実施種目：「輪っかムカデリレー」

「しりとリレー」

「ゴールドタッチ」

参加芸人：ミサイルマン・西代洋、span!

参加学生：3期生8名 4期生9名 計17名

## ②これまでの「笑うスポーツ体験会」と今後の課題

これまで行った「笑うスポーツ体験会」は、吉本興業株式会社が企画し、運営を行う大型スポーツイベントの中の子ども向けコーナーとして行ったものがほとんどであり（ラフ&スポーツフェスティバル 2022 は大人の参加者も有り）、会場準備や事前申し込みなども全て吉本興業株式会社が行った。スポーツイベントとしては大盛況で、参加する子供たちもスポーツを楽しむことができていたと感じた。スポーツに対して興味を持つためには、その楽しさを知ることがスタートであり、出来る限り早い時期（小学生など）にその楽しさを感じる事が重要である。その目的から考えれば、非常に意味がある取り組みであろう。また、お笑い芸人の発信力と笑いや楽しさを伝えるコミュニケーション力の力を借りて、子供たちにスポーツの楽しさを伝えていく取り組みは有効な方法である。今後もこのようなイベントに参加していくことは重要であろう。ただ、これらの参加者募集型のイベントでは、スポーツが好きなお子供たちが参加することがほとんどである。スポーツや運動に苦手意識を持つ子供たちに、スポーツや身体を動かすことの楽しさを伝え、スポーツへの意識を高めることも重要である。参加者を募集するイベントだけでなく、小学校や中学校などへ出張して、スポーツが苦手なお子供たちにも参加してもらうイベントも必要であろう。一方で、成人、高齢者対象のイベント開催も必要であると考えられる。以前に著者は、スポーツへの意識と防災への意識の融和を目指したスポーツイベントの企画・実施も行って来た（橋本、2017）。地域の公民館や体育館などで成人や高齢者対象のイベントの企画も重要であり、産官学連携したこのような取り組みを行っていくことが必要であろう。

## (3) プロジェクトに携わっている学生、芸人の考え

### ①ゼミ学生の感想より

「笑うスポーツ体験会」後には、それぞれ学生たちの反省会を行い、次回の体験会やこのプロジェクト引き継ぐ次の学年のゼミ生への課題を整理している。これまでの反省会での感想や意見

をまとめると以下の通りである。

- ・子供たちが楽しそうに参加してくれて良かった。
- ・子供たちにルールなどを説明する難しさを感じた。
- ・個人的に対応しなければならぬ子供がいて大変だった。
- ・時間内に複数の種目を行うことが大変だった。
- ・芸人さんたちのコミュニケーション能力がすごいと感じた。
- ・芸人さんたちがうまく盛り上げてくれたので楽しくできた。
- ・学生の積極性は高まっている。
- ・イベントや会議の時は芸人の言動に頼ってしまっている。
- ・「楽しい」「面白い」と思える遊びやスポーツはどのようなものなのかを考える必要がある。
- ・多くの「笑うスポーツ」を創造し、その中から良いものを発展させていく必要がある。
- ・活動を継続していくことで、古の遊びに並ぶことができるような、代表的な「笑うスポーツ」を創造することができれば望ましい。
- ・「笑うスポーツ」を書籍化したり、DVD 化したり、大勢の人が集まるイベントで行ったりすることが必要。
- ・ゼミで長く継続し、伝統になってほしい。

先にも述べたように、著者のゼミ生はまだ4期生までしかおらず、伝統といえるほどの歴史はない。また、大学のゼミである以上、ゼミ生は毎年入れ替わることから、その意識を引き継いでいくことが重要である。毎年の取り組みの中で、4年生から3年生にいかん意識を引き継いでいくかが大切であると感じている。レギュラー芸人として全てに参加しているミサイルマン・西代洋氏もこの引き継ぎという点においても重要な存在となっている。西代氏から以前のゼミ生の努力や苦勞が語られ、それを聞いて次の世代に引き継がれていることが多く見られている。学生たちの意見では、前向きな意見が多く、また、このようなイベントを通して成長も感じることが出来る。多くの

## 『笑うスポーツ』によるスポーツの楽しさを伝える取り組み

人の前でルールなどの説明を行い、限られた時間の中でイベントを運営することを経験し、要領を得て、上手くなっていく学生の姿は頼もしい限りである。このような学生の成長もゼミの伝統になっていくことに期待している。

## ②お笑いコンビ「ミサイルマン」西代洋氏インタビュー調査より

これまでの全てのプロジェクト会議にレギュラー芸人として参加している、お笑いコンビ「ミサイルマン」西代洋氏に対して、半構造化面接法によりインタビュー調査を行った。その中での発言をまとめると以下の通りである。

- ・イベントではよく喋る芸人や大学生のお兄ちゃん、お姉ちゃんと遊べるのが楽しくて、いつもと違う楽しさを感じられるのではないか。
- ・人間しか笑うことはできないため、「笑い」の要素が入ったスポーツをもっと多くの人に広めたい。
- ・やってみて楽しいスポーツは出来てきているから、そこにもっとこちらからの新しいエッセンスを加えると、見ていても面白いスポーツになるのではないか。
- ・学生のためには、学生が主体となって子供たちと絡んで笑わせたり、コミュニケーションをとったりして、芸人がそのサポートをするという形が一番いいと思う。
- ・みんなでわいわいしながらスポーツをするのは楽しい、体を動かすのはいいな、と思ってもらえる一歩になればいいと思う。
- ・鬼ごっこ、ハンカチ落とし、ケイドロ、かくれんぼ、だるまさんがころんだ、などの昔からある遊びは「笑うスポーツ」の原点だと思う、後世に残る「笑うスポーツ」を作ることが一番の目標。
- ・子供たちにも、大人にも、老人の方にも、様々な世代に向けた「笑うスポーツ」を創造していきたい。
- ・いつか代表的な「笑うスポーツ」をDVD化したり、本にしたりして広めていけたら嬉しい。西代氏からは学生の役割についての意見が多く、やはり芸人の面白さだけではない面白さを出

すことの重要性を感じることができる。「鬼ごっこ」や「かくれんぼ」のような昔から親しまれている遊びのような『笑うスポーツ』が目標という様な、壮大な目標設定がされている。シンプルルールで誰でもが楽しめ、またやりたくなる様な『笑うスポーツ』の創造が理想である。

## 4. まとめ、今後の方向性

『笑うスポーツ』の創造により、既存のスポーツに頼らず、オリジナリティの高いスポーツを行うことで、より面白いスポーツで、見ているだけでも面白いスポーツをお笑い芸人と共に楽しさを体験する機会を、これまで以上に多く提供することが望ましい。また、お笑い芸人の発信力やコミュニケーション力を学生が学び、イベントに生かしていけるようにすることで、『笑うスポーツ』そのものの面白さと学生たちの熱意で、人を集められるように定着させていくことが出来ればと考える。そのために、ゼミの中で、学生たちが主体的に活動を行い、お笑い芸人に頼ることなくスポーツの面白さを伝えていくという意識を高めることが重要である。今後も多くのイベントの開催のため、ゼミにおける先輩たちの思いを引き継ぎ、長く継続していくことが必要であろう。

また、吉本興業株式会社主催の大規模イベントだけでなく、小規模であっても小中学校や地域の公共施設での開催も重要である。高齢者を含む成人向けのイベント企画・実施も不可欠である。さらに、出来上がった『笑うスポーツ』を広く発信するため、体験会の開催だけにとどまらず、ガイドブックやDVDの作成を目指していくことが必要であろう。

## 5. 引用・参考文献

橋本剛幸 (2022年)『笑うスポーツ』によるスポーツの楽しさを伝える取り組み—産官学連携したスポーツイベントの開催への課題—、近畿大学教養・外国語教育センター紀要 (一般教養編) 第12巻 第1号 (pp.1-12)

## 橋本

橋本剛幸（2023年）『笑うスポーツ』によるスポーツの楽しさを伝える取り組み（第Ⅱ報）—「笑うスポーツ体験会」から見えてきた課題—、近畿大学教養・外国語教育センター紀要（一般教養編）第13巻 第1号（pp.29-40）

橋本剛幸（2017年）学生との協働による防災を意識したコミュニティ・スポーツ形成に向けての取り組み、近畿大学教養・外国語教育センター紀要（一般教養編）第7巻 第1号（pp.1-18）

橋本剛幸著（2022年）笑うスポーツ ルールブック 第1集（2020～2021年）近畿大学管理部用度課（出版印刷）

橋本剛幸著（2023年）笑うスポーツ ルールブック 第2集（2021～2022年）近大アシスト

（2023. 9.30 受付）  
（2023.12.12 受理）