

## 大学生のインターンシップ活動における成果と課題：大和シルフィードでの活動事例

齋藤 れい<sup>1)</sup>, 丸 朋子<sup>2)</sup>, 桑原 大空<sup>1)</sup>, 宇野 冠章<sup>3)</sup>

Rei SAITO<sup>1</sup>, Tomoko MARU<sup>2</sup>, Sora KUWAHARA<sup>1</sup> and Kansho Carlos UNO<sup>3</sup> : Achievements and challenges in internship activities for university students - the case study on Yamato Sylphid Football Club

**Abstract :** The aim of practical internship is given to university students an opportunity to experience for real business field continuously, as well as, taking learnings from classroom into the actual work. Applying in this case, it is considered for those students who are keen on sports business related studies, internship experience on sports business field enables to bridge between academic, experience and practical knowledge. In this paper, survey on internship participants in the 2021 season was conducted to i) collect the actual experience and voice and ii) clarify challenges for the future internship activities.

There are two achievements gained through the internship activities. The first achievement is that we were able to provide the highlight video production to the club side. The second one is the psychological effect obtained by the participants themselves. Regarding video editing, it was unfamiliar work which caused burden; however, it turned to positive side of having managed to acquire this task with steady. Another finding is that having various experiences by engaging in the field of sports business influenced the improvement of expertise and view & consciousness of employment. On the other hand, it is required to improve negative impact of balance between school curriculum and internship work in particular, for those students who were forced to get all those video editing tasks done.

It will be necessary to develop a desirable framework, Project-Based-Learning (hereinafter, "PBL") type of internship program which consists of pre and post learning with the involvement of the university. In addition, it is considered to be useful that nearly half a year contentious home-game internship resulted in outcome above. However, it is not desirable to have a big burden which creates unbalance between academic and internship and it is inevitable that both demand and supply side are in need to work on certain rewards based on the level of burden.

**Key words :** Internship experience, Women's football, Women's soccer, PBL

**キーワード :** インターンシップ経験、女子サッカー、PBL

1) 桐蔭横浜大学スポーツ健康政策学部

2) 立命館大学大学院スポーツ健康科学研究科

3) 株式会社メタ

1. Faculty of Culture and Sport Policy, Toin University of Yokohama

2. Ritsumeikan University

3. Meta inc.

## 1. はじめに

本学部のスポーツ政策学科のゼミナール活動の一環として、ゼミ生が女子サッカークラブのインターンシップ活動に参加して2年目となった。インターンシップといった実践活動は、大学生たちに継続的にビジネスの現場を体験する場を与え、講義で学習したことを現場で体感し、実践することが目的である。立教大学コミュニティ福祉学部におけるインターンシップで学生が重視している要素として挙げられた上位10項目(表1)によると、学生は、インターンシップによって業界を知り、働くことそのものに対して理解を深めたり、イメージを構築したり、自らの進路の方向性を具体化させたいという目的がみられるほか、ゼミやこれまでの学びを活かす/試したいという点を重視してインターンシップに臨んでいるとされている(藤井, 2016)。

スポーツビジネスにあてはめてみると、スポーツビジネスを業としているサッカークラブにおけるインターンシップは、スポーツマネジメントやスポーツマーケティングといったスポーツビジネスに関連する学問に興味をもち勉強している学生たちに、学問知と経験知や実践知を結びつけることが可能であると考えられる。本インターンシップにおいても、表1で挙げられている要素があてはまる可能性は十分に高いと考えられる。そこで、本稿では、2021年シーズンのインターンシップ参加者に対して基礎的なデータを収集するためにアンケート調査とインタビュー調査を行い、(1)参加者である学生がインターンシップ活動を通じて実際に経験したことや声を収集すること、(2)今後に向けての課題を明らかにすることを目的とする。

## 2. 女子サッカー界の現状と大和シルフィードについて

女子サッカーがFIFAワールドカップドイツ2011で歴史的な優勝をおさめ、日本中がその勝利に沸いた日から10年が経過した。近年、女子スポーツ選手の活躍が多くの競技で見られるようになる中、女子サッカーにおいては、2021年9月、これまで女子サッカーを牽引してきたなでしこリーグの上位カテゴリーとして、日本初の女子プロサッカーリーグである、公益社団法人日

本女子プロサッカーリーグ(以下「WEリーグ」と記す)が発足するなど、女子サッカーの注目度はいっそう高まっている。

大和シルフィードは、1998年に発足した女子サッカーチームでプレナスなでしこリーグ1部に所属している(2021年シーズン)。本拠地は神奈川県ほぼ中央にある大和市(人口約23万人)で、ホームスタジアム「大和なでしこスタジアム」(小田急江ノ島線/相鉄線:大和駅より徒歩5分)を構え、大和市を中心として、海老名市、綾瀬市、座間市、藤沢市などにおける周辺エリアがマーケットエリアである。

## 3. インターンシップ発足の経緯と2021年シーズンの準備体制

インターンシップ発足の経緯は、スポーツマネジメントならびにスポーツマーケティングを講義で学んだ学生が、大和シルフィードのホームゲーム開催時に実務を通じて経験するインターンシップ活動としての参加が可能かについて、2020年に教員側から大和シルフィードの現社長に相談したことがきっかけである。その結果、2020年シーズンには、大学院進学が決まっていた4年生にマネジメント全般のインターンシップの機会が得られたほか、その他学生には、ホームゲーム開催時の設営、運営業務全般、ならびに大和シルフィードYouTube公式チャンネルで無料公開する動画の制作依頼があった。したがって、マネジメント担当の学生を中心に、試合当日の運営と動画制作に関するプロジェクトチームを発足させることとなった。

2020年のプロジェクト開始当時は新型コロナウイルス流行の広がりに伴う無観客試合が決定し、有観客試合再開の目途がついていない混乱した状態であった。さらに動画制作者はスポーツ映像制作の経験が少ない大学生であり、プロジェクトを長期的に運営させるためには、毎年制作者が変わっても動画の品質に大きな差が生まれないことと並行して、プロジェクト業務が学業の妨げにならない程度にする必要があった。そこで、スポーツキャスター・DJ兼テレビ・ラジオ番組制作ディレクターであり、プロスポーツチームで運営実務経験があるスポーツビジネスの専門家からインタビュースキル、演出、編集指導に

表1 インターンシップで学生が重視している要素 上位10項目

1位	業界への理解促進
2位	将来の仕事に対する具体的なイメージ構築、方向性の明確化
3位	就業体験、働くとは何かを知る(働く経験を得る)
4位	能力の強化、苦手克服
5位	やりたいことを見つける、目標の明確化
6位	挑戦心・積極性の情勢
7位	幅広い視野・地検・価値観の獲得
8位	今後の就職活動、学生生活の土台作り
9位	社会で求められる能力への理解
10位	ゼミやこれまでの学びを活かす/試したい

関するフィードバックの機会を設け、より直接観戦に近い動画の品質向上を図れるようアドバイスを受けることとした。実際にシーズンが始動したのは9月からであり、現場での撮影を含むインターンシップに参加した学生は、当時の4年生2名と3年生10名であった。シーズン後半は興味のある4年生2名と3年生2名が残ったほか、ゼミナールに参加が決まった2年生4名が2回参加した。

2021年シーズンは、経験がある学生は上記で述べた大学院に進学した学生1名と新3年生4名のみとなった。新4年生は就職活動のため離脱した。したがって、2021年シーズンを見据えて、動画制作の主担当であった当時4年生が卒業する前に新3年生に動画撮影の手法等を座学でレクチャーを行うなど、動画編集の基本的な技術については新3年生10名に事前研修を行った。

#### 4. インターンシップ活動の内容

インターンシップ活動の内容は、2021プレナスなでしこリーグ1部において開催されたホームゲームの運営補助、ならびに試合のハイライト動画の作成である。

試合当日のタイムスケジュール(13時キックオフの場合)は、9時半に現地集合し、検温、設営、撮影準備を行い、13時キックオフ後は映像撮影、15時試合終了後に選手・監督インタビューやピッチ備品片付けを行い、16時に現地解散となっている。

ホームゲームの運営補助ならびに映像撮影が終了すると、動画編集作業へと移る。動画編集の段取りは、映像使用箇所指示担当と編集担当に分担することとした。まず、映像使用箇所指示担当はサッカーのルールやゲーム展開を熟知しているメンバーが担当し、俯瞰カメラのフルマッチ動画とゴール裏映像双方を視聴し、動画に採用する箇所の記録を詳細に行った。その後、映像使用箇所指示担当が、採用箇所の記録を編集担当に引継ぎ、編集担当が編集作業を行った。編集担当者は、試合のハイライトと選手・監督インタビュー動画の編集、テロップや音楽などの装飾のほか、サムネイルを作成し、大和シルフィード社長との修正等やりとりを経て1週間ほどで納品を行っている。

#### 5. インターンシップ活動から得られた成果

実際に参加者がインターンシップ活動を通じて得られた成果を明らかにするため、2021年に継続的にインターンシップ活動に参加した3年生9名(男性6名、女性3名)を対象に、2021年9月5日から12日の期間にGoogle formを用いたアンケートで尋ねたほか、聞き足りないところを個別にインタビューを行った。調査の結果は、以下のとおりである。

##### (1) インターンシップ参加回数と担当経験業務

これまでのインターンシップ参加回数は、8月までのホームゲーム開催数8回に対して、7回が1名、5回が2名、4回が2名、3回が3名、2回が1名であった。インターンシップ参加回数が7回から2回とばらける結果となった理由として、多く参加

した者は、インターンシップ活動そのものに対する関心が高かったほか、自分が参加しないと必要人数が満たせないのではないかという責任感があった点が挙げられるだろう。参加回数が少なかった者は、部活動やアルバイトとの調整が難しかったこと等が理由として挙げられる。

担当したことがある業務について、試合開始前、試合中、試合後に分けて尋ねた。試合開始前に担当したことがある業務は、試合開始前のピッチに備品を設置する業務(n=9)、試合開始前の運営補助業務(n=5)、試合開始前の観客対応業務(n=3)、試合開始前の撮影とインタビュー業務(n=1)であった。試合中に担当したことがある業務は、ゴール裏映像撮影業務(n=9)、俯瞰カメラ映像撮影業務(n=7)、運営補助業務(n=1)であった。試合終了後に担当したことがある業務は試合会場における業務として、ピッチ備品の片付け業務(n=9)、インタビュー業務(n=5)があり、持ち帰って作業する業務として、映像編集前の映像使用箇所指示(n=6)と映像編集業務(n=6)がある。担当したことがある業務については、設営や映像撮影に関しては全員が経験あった。インタビュー業務はサッカーを熟知しているメンバーが担当したため一部の参加者に限定された。諸事情があり急遽試合開始前の観客対応業務を担当したメンバーもいたが、今シーズンは有観客試合は限られていたことから担当業務としては一部の参加者に限定された。ハイライト動画作成に関しては、映像使用箇所指示担当と編集担当が分業する形式が最も効率が良いと学生同士で話し合いの上採用されたため、分業形式となったものである。

##### (2) 最も興味をもつことのできた業務について

表2は、参加者が最も興味をもつことのできた業務についてまとめたものである。9名中2名がインタビュー業務、2名が映像撮影、2名が試合会場の設営や運営全般、3名が映像編集に関して最も興味をもつことができたと回答した。実際は、当日に参加したメンバーの中から、各人の興味を元に担当を振り分けているものの、人数が不足している場合などにはそれ以外の業務も担当している。

##### (3) 業務の中で最もつまらなかったことについて

参加者が業務の中で最もつまらなかったと感じたことについてまとめたものが表3である。

インタビュー業務に興味があった参加者が、実際に担当した際に、「選手の声をつファンの方に届けるにはどうすればよいか」を考えるのが難しかったと回答している。一般のメディアは記者が質問したいことを率直に聞くことができるのに対し、本インターンシップにおける選手や監督に対するインタビューはあくまでも、クラブが保有するオウンドメディアに載せるための素材であるため、インタビュアーが聞きたいことを何でも聞けるわけではない。したがって、クラブのファンが求めている情報を選手や監督からいかに引き出すかという点に

工夫が必要であることも困難と感じた理由であろう。

サッカーの試合は雷などの危険が伴わない限り、基本的には悪天候であっても試合が開催されるのが常である。インターンシップ活動も例外がないことから、悪天候時には非常に苦勞して活動を行ったことがうかがえる。なお、悪天候時には、各人の判断で決して無理をしないことを教員から学生に伝え、クラブ側からも了承を得ていることを補記する。

そして、この結果からわかるように、多くの参加者が映像編集に関しては興味があったものの、最もつまらなかった業務として挙げている。「初めての経験だったので慣れていなくとも時間がかかった」、「初めの方は編集のやり方がわからないことが多くあり、時間がかかってしまい、朝まで編集作業をやっていた」、「最初は何も手順を知らなかったため本当に苦戦した」、「何も知らない中でリクエストが来るのも大変だった」、「慣れてない作業に苦戦しながら出した作品が却下された時はメンタル的につらい部分があった」との回答からも、そのことがうかがえる。映像編集に関しては、準備段階における事前研修の再考や映像撮影から納品までの分業にさらなる工夫が可能か検討する余地があるだろう。

#### (4) インターンシップ活動前と後の自身の変化について

表4は、インターンシップ活動前と後の参加者自身の変化について尋ね、回答者をランダムにAからIとして並べたものである。キーワードは図1に示した日本経済団体連合会(2016)の加盟企業が学生を採用選考する際に重視することを尋ねた際に使用した項目から選択したものである。

回答者Aはインターンシップ活動を通じて「スポーツに関わる仕事がしたいとさらに強く感じるようになった」とし、自身の専門性、就職観・就労意識が高まったことがうかがえる。回答者EとGに関しても「現場でスポーツマーケティングに関わり自分の興味ある業界について知ることができた」「スポーツの現場を見ることができたり、普段やることのない編集などを経験できてよかった」、「集客の難しさを実感した」などの回答は、スポーツビジネス関連の学問知を現場で実践することの難しさや専門性を考えるきっかけになったと考えられる。

コミュニケーション能力が向上したと考えられるのが、回答者BとFである。回答者Bは「インタビューをして選手に対してどこまで突っ込んでいいのかということがわかるようになった」とし、回答者Fは「一人でやるのではなく、協力し合いながら行うことができた気がする。周りをよく見て行動することがよりできるようになった。考え方や行動の仕方に変化があった。」と回答するなど、コミュニケーション能力のほか、柔軟性、主体性、協調性の向上もみられたと考えられる。

編集作業を通じては、これまで経験したことのない業務を行えるようになったという参加者の潜在的可能性を感じる結果となった。他にも、業務として請け負っている立場としての責任感、誠実性が向上したほか、よりよいハイライト動画を作成するために主体的に他の動画を参照して自身の動画制作

の参考にしたり、オリジナリティを追求する創造性も向上したといえるだろう。

#### (5) インターンシップ活動のメリットとデメリット

インターンシップ活動のメリットとデメリットの声を記したものが表5である。メリットとして最も多く挙げられたのが、スポーツビジネスの現場に直接関わって様々な経験ができることであった。デメリットとして挙げられたのが、ホームゲーム開催日が土日であるため予定調整が困難であることや、映像編集作業が煩雑で時間が取られることから学業との両立が困難であることが指摘された。

#### (6) インターンシップ活動の今後に向けての改善点

インターンシップ活動の今後に向けての改善点については、空き時間の効率化、役割分担の明確化、サッカークラブが直面するその他業務への関わり、編集作業の効率化等が挙げられた。空き時間の効率化に関しては、試合当日に集合後設営業務が終わった後、時間をもてあますことがあるため、他の業務を割り当ててもらうか、集合時間を遅らせてほしいとの要望があった。役割分担の明確化に関しては、試合当日に諸事情により急遽業務が割り当てられることがあるため、もう少し計画的に行ってくれるとありがたいといったことが挙げられた。また、映像編集業務を担当する人に業務が集中してしまうことは、長期的に継続するには改善が必要であるといった重要な指摘がなされた。また、サッカークラブには試合当日以外にも様々な業務があるため、試合日以外のその他業務について知る機会があると良いといった意見もあった(表6)。

#### 6. インターンシップ活動から得られた成果のまとめ

インターン活動を通じて得られた成果は、大きく分けて二つある。一つ目は、ハイライト動画制作物という目に見える成果物をクラブ側に提供できたことである。実際にハイライト動画は、クラブの保有するオウンドメディア(ホームページ、Twitter、Instagram、ブログ、YouTubeチャンネル)のうち、YouTubeチャンネルの主要コンテンツとして貢献できたといえるだろう。

二つ目は、参加者自身が得た心理的な効果である。動画編集に関しては、慣れない作業からスタートしたことから負担が大きき業務であった一方、着実に編集技術を身につけることができたことを実感しているというポジティブな面もあった。クラブのオウンドメディアのみならず、シーズン途中からSpoNaviに掲載してもらう機会を得て、1動画につき平均して10万View超えを記録したことは、動画編集に携わった参加者に大きな励みとなり達成感を得る機会となっただろう。またスポーツビジネスの現場に携わることによって様々な経験をすることが、専門性や就職観・就労意識の向上に影響したことがわかった。

一方、動画編集に関しては、最終的には一つの動画を一人が完成させなくてはならないため、編集を担当した一部の人に負担が集中してしまうことが学業との両立を困難にさせている現状は、今後工夫をして改善する必要があることが分かった。

表2 最も興味をもつことのできた業務

インタビュー	<ul style="list-style-type: none"> <li>興味を持てたのはインタビューで実際に、私自身も色々なサッカーの試合を見てきてインタビューがどのようなインタビューをしているのかなどをしっかりと見た上で選手にインタビューをインタビューの気持ちですごく分かりました。</li> </ul>
映像撮影	<ul style="list-style-type: none"> <li>選手へのインタビュー</li> <li>スポーツ観戦した日や、TV等でインタビューをしている場面はよく見ることがありますが自分達で質問を考え、カメラで撮影し、それを動画にしてアップするという一連の流れをできたこと。</li> </ul>
映像編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>ゴール裏で映像を撮る時。とても迫力があり、実際にプロの試合でスタジアムで映像を撮ったり写真を撮ったりしている人に興味を持てた。とてもすごいことだと感じた。</li> <li>映像を撮る業務です。編集しやすいように良いシーンをできるだけたくさん撮って工夫しました。ゴールシーンを撮影できた時が一番嬉しかったです。</li> </ul>
設営・全般	<ul style="list-style-type: none"> <li>ピッチ場の設営や実際に試合をカメラで撮ること。</li> <li>全ての業務に興味を持つことができました。裏方の仕事を行うことが初めてだったので、全ての業務が初体験で興味を持って行うことができました。</li> </ul>
映像編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像編集。わからないことだらけで初めの方はつらいことが多くありましたが、慣れていくうちに自分のやり方を見つけてことができ、編集作業が楽しくなりました。大多和さんにアドバイスをもらいながら、どういった映像を作れば多くの人に見てもらえるか考えながら作ることを意識しました。まだわからないことも多くありますが、模索しながら作業することができています。</li> <li>編集作業。ゼミ生にクオリティを褒められて嬉しかったから。また、作業を重ねてくうちに徐々にいい作品が出来たと自分でも思えるようになったから。</li> <li>映像編集</li> </ul>

表3 業務の中で最もつらかったこと

インタビュー	<ul style="list-style-type: none"> <li>インタビューです。選手の声をつまみ上げるためにはどうすれば良いのか考えるのが難しかったです。実際にインタビューをしてみてとても緊張しました。</li> </ul>
雨天	<ul style="list-style-type: none"> <li>雨の中で備品等を設置すること。</li> <li>雨の日の動画撮影で、ピッチサイドで座ってる時にカメラを濡らさないようにすること。</li> </ul>
映像編集	<ul style="list-style-type: none"> <li>編集作業。初めての経験だったので慣れていなくとても時間がかかってしまった。</li> <li>私自身はほとんどしていませんが、ハイライトの編集はいちばん辛いところではあると感じました。実際に、パソコン機器の操作だったり90分の試合の中からいいシーンを抜粋して編集するのにすごく時間がかかると感じました。</li> <li>映像編集。初めの方は編集のやり方が分からないことが多くあり、時間がかかってしまい、朝まで編集作業をやっていたことがありました。寝る時間が少なくなってしまったのはつらかったです。</li> <li>編集作業の最初はなにも手順を知らなかったため本当に苦戦した。なにも知らない中でこうして欲しいなどのリクエストが来るのも大変だった。</li> <li>映像編集です。慣れてない作業に苦戦しながら出した作品が、却下された時はメンタル的にも辛い部分がありました。</li> </ul>
その他	<ul style="list-style-type: none"> <li>辛いと感じたことはありません。</li> </ul>

表4 インターンシップ活動前と後の自身の変化について

		キーワード
A	スポーツと関わってそれを仕事にするということはさまざまな方法や仕事内容があると思うが自分はスポーツに関わる仕事がしたいとさらに強く感じるようになった。	専門性、就職観・就労意識
B	実際にインタビューをして選手に対して失礼のないようにどこまで突っ込んでいいのかということが分かるようになった気がします。	コミュニケーション能力、誠実性、柔軟性
C	ファンをどのように増やしていき、集客していくのか、その難しさを実感しました。	専門性
D	なでしこサッカーだけでなく、試合前の運営や内容を知れた。	専門性
E	女子プロサッカーチームの試合運営や、実際の現場でスポーツマーケティングに関わり自分の興味のある業界の事について知れました。	専門性、就職観・就労意識
F	インターンを通してゼミの3年生の全員と話す機会が増えました。一人でやるのではなく、協力し合いながら行うことができた気がします。また、周りをよく見て行動することがよりできるようになったと思います。今何をやればいいのかや、編集作業では他の動画を参考にしてみるなど考え方や行動の仕方が変化したと思います。	コミュニケーション能力、主体性、協調性、責任感、潜在的可能性、創造性
G	変化あり。スポーツの現場を見ることが出来たり、普段やることない編集などを経験できてよかった。	就職観・就労意識
H	何度も却下された映像を直したことで、メンタル的にも強化されました。また、裏方の大事さを感じることができ、試合を行えることのありがたさを感じて、部活の大会などに挑むことができるようになりました。	就職観・就労意識、主体性、誠実性、責任感、創造性
I	動画編集に携わり、ひとつの動画をつくることができるようになりました。	責任感、創造性、主体性

表5 インターンシップ活動のメリットとデメリット

		キーワード	
A	メリットは選手やお仕事をしている人にととても近い距離でお手伝いができること。自分の意見が学生だがとおるところ。 デメリットは試合日が土曜日なのでなかなか自分の予定と合わなかったところ。編集作業がとても大変なところ。	やりがい、スポーツビジネス	予定の調整、編集作業が煩雑
B	試合の運営、経営、マネジメントというのをすごく考えることが出来、様々な経験ができる場所というのがメリットでデメリットとしてはやはり、土日どちらかが潰れてしまうことだと思います。	様々な経験、スポーツビジネス	予定の調整
C	経験したことのないようなことをたくさんやらせてもらえるのがメリットだと思います。 行ける人と行けない人とで差ができてしまうことがデメリットだと思います。	様々な経験、スポーツビジネス	負担の集中
D	スポーツをマネジメントする事について知れることや大和シルフィードのスタッフの方の仕事内容なども知れる。デメリットはなでしこリーグが未だ普及までに至っていないことであると思う。だが、自分達が発展に結びつけるように今後行動していく。	様々な経験、スポーツビジネス	トップチームでない
E	メリットは、スポーツマーケティングの現場でチームを裏で支えている人達の仕事に携われたこと。また、今の時代にあったSNSを利用した集客の仕方を学び、動画編集等の技術を学べる。 デメリットとしては、動画編集や試合の運営手伝いで時間を取られてしまい学業との両立が難しかった。	様々な経験、スポーツビジネス、動画編集の技術習得	予定の調整、学業との両立が困難
F	メリット ・プロスポーツの現場に直接関わることができている ・社会人の方々とコミュニケーションを取ることができる ・スポーツ業界(女子プロサッカー)について知ることができる  デメリット ・学業との両立が難しい部分も多々ある	様々な経験、スポーツビジネス	学業との両立が困難
G	運営を見てみたいという人は興味を持てると思う。ただ、映像系にあまり興味ない人は大変かもしれない。	スポーツビジネス	映像系に興味ない人には困難
H	メリット、やりがいや達成感を感じることができる。 デメリット、想像以上に苦労した。	やりがい	編集作業が煩雑
I	メリットは、普通携わることの出来ないようなチーム運営に携わることができることと、自分に縁のなかったサッカーに関わることで興味が湧いたことです。デメリットとしてあげるなら、自宅から遠く通うのが少し大変なところです。	スポーツビジネス	自宅から遠い

表6 インターンシップ活動の今後に向けての改善点

		キーワード	
A	このままでいいと思う。体験する価値のあるインターンだと思う。	現状維持	
B	実際にこのままでいいと思いますが、欲を言えば空き時間が暇になってしまうこともあるのもう少し集合時間を遅めてもいいかなとも思います。	現状維持、空き時間の効率化	
C	コロナ禍もありイベントやロングインタビューが出来なかったのが非常に残念だなと思いました。	その他経験	
D	試合以外の日常の業務やその他についてさらに詳しく知りたい。	その他経験	
E	改善点としては、試合運営の日で空き時間が多くあったので時間を効率的に使うために桐蔭のゼミ生ができる仕事を増やして欲しいです。	空き時間の効率化	
F	役割分担をある程度決めるといいと思いました。ある一定の人だけが大変だったり、試合の日にごちゃごちゃする時間があつたりするのでしっかりと計画を立てて役割分担をするよりいいのかなと思いました。	役割分担の明確化	
G	編集の仕方は、カットの仕方などを教えた上で実際に編集しているところを見せてどのようにすればいいかを知ってもらった方がいいと思う。	編集作業の効率化	
H	映像編集などで、編集する前に大和シルフィードによる要望を知ることができたら、それに沿うような映像を作成することができ、直す部分も少なくなったり、より良い映像を作ることができたりすると思います。	編集作業の効率化	
I	控室がもう少しスペースがあるといいなと感じます。	施設面改善	

## 7. 今後の課題

一般社団法人日本経済団体連合会(経団連)による「新卒採用に関するアンケート調査結果」(2016)によれば、図1のとおり、1位「コミュニケーション能力」(85.6%)、2位「主体性」(60.1%)、3位「チャレンジ精神」(54.0%)、4位「協調性」(46.3%)、5位「誠実性」(44.4%)となっている。一方、「インターンシップ受講歴」(0.3%)、「クラブ活動/ボランティア活動」(1.8%)、「留学経験」(0.4%)といった学生時代におけるこのような活動そのものはほとんど評価され

ていない。この点について藤井(2016)は、インターンシップ経験そのものに価値があるのではなく、インターンシップ経験からどのような力が身につけているのかが評価されていることを示していると指摘している。

また、今後のインターンシップの課題と望ましい枠組みについて、公益財団法人経済同友会(2015)が提言を行っている(図2)。本インターンシップにあてはめると、図2の課題に示されている項目のうち「期間が短い」以外はすべて該当している。し

たがって、図2で指摘されている望ましい枠組みは改善のための重要な指摘であり、今後目指すべき着地点である。特に、事前学習、事後学習を含めた大学の関与によるPBL (Project-Based-Learning)型のインターンシップのプログラム開発が必要であろう。また、今回のインターンシップがおよそ半年間にわたっての継続的なホームゲームでの(長期の)インターンシップであったことは、継続的に取り組んだ故に先に示した成果に結びついたと考えられる。しかしながら、学業との両立が困難であるほど負担が大きいのは望ましくないため、改善が必要であろう。そして、インターンシップに報酬の支給がないことが常となっていることは望ましくないとの指摘が経済同友会からもされていることは大変興味深い。多くの声があげられ改善が望まれている事項であると考えられる。本件においても参加者の負担に応じた報酬の支給を実現できるよう、インターンシップの送り手と受け手側が早急に検討しなくてはならない課題であるといえるだろう。

## 文 献

- ① 藤井満里子(2016) コミュニティ福祉学部インターンシップの位置付けと今後の方向性について 立教大学コミュニティ福祉学会 まなびあい9;pp.159-175.
- ② 一般社団法人日本経済団体連合会(2016) 2015年度 新卒採用に関するアンケート調査結果
- ③ 公益社団法人経済同友会(2015) これからの企業・社会が求める人材像と大学への期待～個人の資質能力と高め、組織を活かした競争力の向上～
- ④ 公益社団法人日本女子プロサッカーリーグ(WEリーグ) 公式ウェブサイト <https://weleague.jp/> (2021年9月1日閲覧)
- ⑤ 大和シルフィード公式ウェブサイト <https://www.yamatosylphid.com/> (2021年9月1日閲覧)
- ⑥ 大和シルフィードチャンネル [https://www.youtube.com/channel/UCRI\\_MHVwBiqID\\_jXleBgw5w](https://www.youtube.com/channel/UCRI_MHVwBiqID_jXleBgw5w) (2021年9月1日閲覧)

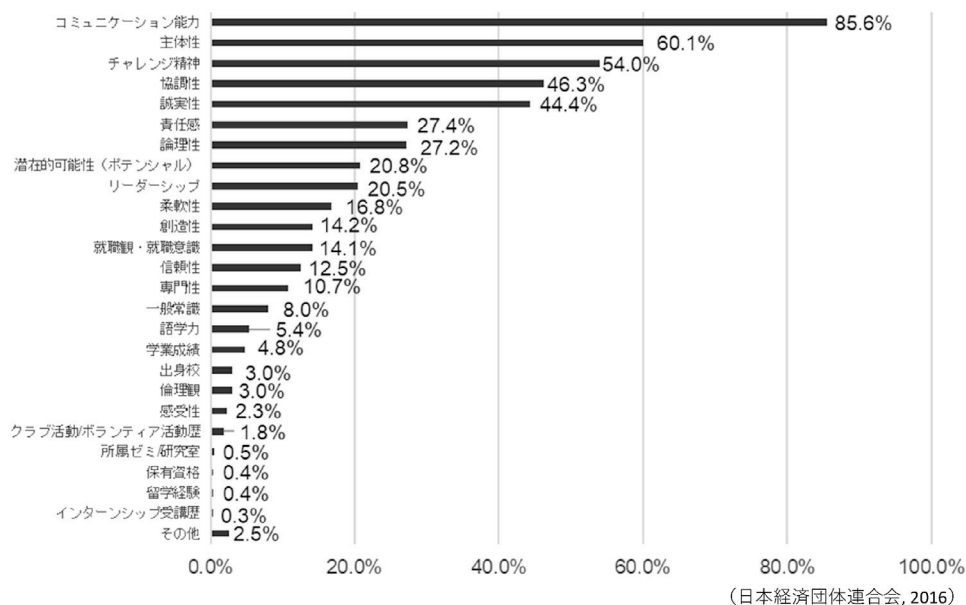
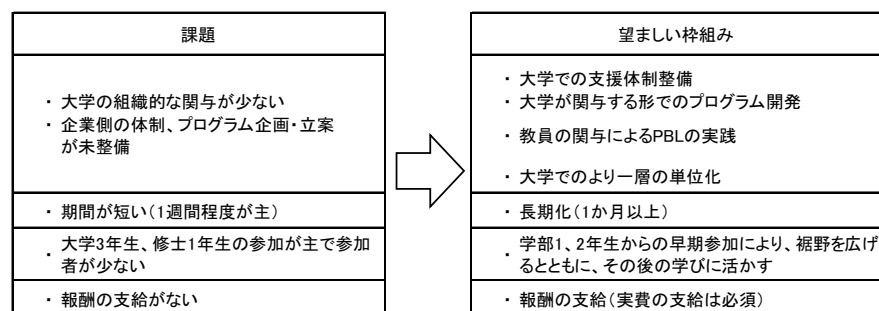


図1 選考にあたって特に重視した点 (5つ選択)



(公益財団法人経済同友会, 2015)

図2 インターンシップの課題と望ましい枠組み