

# 小学校体育授業へのeスポーツ導入に関する一考察

田嶋 里音 (埼玉大学)

## I. 目的

本研究は、今後さらに注目を集めるであろうeスポーツの教育的価値を検討し、小学校体育授業への導入案を作成することを目的とした。

## II. 方法

①文献研究(インターネット・先行研究・文献)

②アンケート調査

・調査対象：日本eスポーツ連合公認

プロウイングイレブンプレイヤー 6名

・調査期間：2019年12月初旬から中旬

①②によりeスポーツの現状や特徴を明らかにした上で、平成29年に告示された学習指導要領の改訂の基本方針、育成すべき資質・能力の三つの柱と照らし合わせ、eスポーツの導入の可能性について検討を行った。

## III. 結果と考察

### 1. 文献研究による結果と考察

eスポーツを行うことによる身体への影響や教育的効果を明らかにした上で、「eスポーツの体育授業導入」という視点からeスポーツのジャンルやタイトルを検討した。本研究では、eスポーツの中の「スポーツ」ジャンル、日本eスポーツ連合がライセンスを発行している「ウイングイレブン」を研究の対象とした。

### 2. アンケート調査による結果と考察

(1) スポーツとの関わりに関する調査

プロのウイングイレブンプレイヤー6名のうち1名の選手は部活動やクラブチームでのサッカー未経験者にも関わらず、「ウイングイレブン」というサッカーゲームでプロのプレイヤーとして活躍している。現在は、サッカーを「する・みる」という点に関わり続けており、eスポーツがスポーツとの関わりを生み出す可能性が示唆された。

(2) eスポーツで身に付く力に関する調査

全ての選手が、eスポーツを行うことで「情報分析能力」「相手の意図や先の展開を読む力」「対戦相手の分析・自己分析能力」の向上を実感していることが明らかになった。「情報分析能力」「相手の意図や先の展開を読む力」「対戦相手の分析・自己分析能力」は教科体育で育成すべき資質・能力の中の「思考力・判断力・表現力等」の育成に関連があると考えられ、eスポーツが「思考力・判断力・表現力等」に関わる資質・能力の向上に関わる可能性が示唆された。

### 3. 小学校体育授業へのeスポーツ導入の可能性に関する検討の結果と考察

学習指導要領によると、体育科の目標は「生涯にわたって心身の健康を保持増進し豊かなスポ

ーツライフを実現するための資質・能力の育成」と示している。スポーツを「する・みる・支える・知る」ことを通して様々な意義を見出すことを豊かなスポーツライフとしており、運動領域の内容を実際に「する」に加えて、生涯を通じたスポーツとの関わり方について指導する必要がある。そこで、体育授業の中でeスポーツを取り上げることにより、スポーツへの関わり方の選択肢を広げることが可能だと考えた。また、eスポーツを体育授業に取り入れるためには、3つの育成すべき資質・能力のどれと関連させ、eスポーツを位置づけるべきかを検討した。

(1) 「知識・技能」

それぞれの運動の行い方や基本的な動きや技能を確実に身に付けさせる必要があることから、「知識・技能」を育成するためにeスポーツを導入することは困難であると考えた。

(2) 「思考力・判断力・表現力等」

「思考力・判断力・表現力等」は、各運動を実施する中で指導し、その上で、技能や体力等に関わらず選択した作戦を実践する手段としてeスポーツを活用することができると考えた。

(3) 「学びに向かう力・人間性等」

「学びに向かう力・人間性等」の中の「運動に親しむ」と「楽しく明るい生活を営む態度」の2つの観点において、体育授業へのeスポーツの導入の可能性を見出した。

## IV. 結論

教科体育に取り入れることができるeスポーツの要素としては、「スポーツとの関わりを生み出す」「思考力・判断力・表現力等」に関わる資質・能力の向上が挙げられると考えた。

以上の結果を踏まえ、今後の教科体育充実のための施策として、小学校体育で活用可能な「体育科教育×eスポーツ」の導入案としての単元計画の作成を試みた。その際にeスポーツを導入することにより、「思考力・判断力・表現力等」に関わる資質・能力のさらなる育成「豊かなスポーツライフを実現するために、スポーツとの多様な関わり方の選択肢を広げる」という2つの視点を重視した。

今後は実際にこの単元計画に沿った指導を行い、児童へのアンケート調査等から、試案の意図が効果的か検証し、eスポーツの体育授業への導入の可能性を探っていきたい。

〈参考文献〉

- ・文部科学省(2017)小学校学習指導要領解説 体育編
- ・笈誠一郎(2018)eスポーツ論