

ゴール型ゲームの戦術理解におけるテレビゲームの有効性

岩淵洋平 (東京学芸大学)

1. 目的

テレビゲームの使用が、空間認知能力や現実世界での意思決定や問題解決につながりがあることが報告されている(湯地,1995;Martin ら,2012)。そこで、本研究の目的は、体育(ゴール型ゲーム)の学習で注目されている戦術的な理解にテレビゲームの実施経験が及ぼす影響について明らかにすることである。

2. 研究方法

- 1) 対象者：サッカーなどのゴール型ゲームの経験が無い小学3年生9名
- 2) 調査方法：テレビゲーム実施前後で戦術的知識テストを実施し、それぞれ得点を出した。戦術理解度の測定には鬼澤ら(2007)の戦術的知識テストをサッカー版に変更したもの(全16問)を使用し、正解を1点、不正解を0点とし測定した。
- 3) 分析方法：①戦術的知識テストの得点をt検定によって分析した。②得点変化の大きい対象者へインタビューを行い、観察内容と合わせて思考などについて分析した。

3. 結果と考察

- 1) 対象者全体での比較において、テレビゲーム実施前後での戦術的知識テストに有意差が見られた(図1)。テレビゲーム実施前の段階で戦術的知識テストの得点が14点以上だった高得点群ではテレビゲーム実施前後において戦術的知識テストの得点に有意差は見られなかった。一方、テレビゲーム実施前の段階で戦術的知識テストの得点が13点以下であった低得点群においては、テレビゲーム実施前後での戦術的知識テストの得点に有意差が見られた。特にボールキープに関する問題において有意差が見られた。

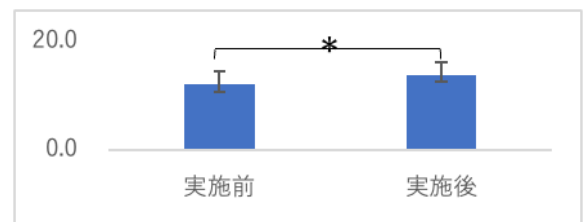


図1 全体での比較

- 2) ゴール型ゲームに関する知識が乏しい子どもにとっては、テレビゲームの経験は戦術的な理解に有効的であり、テレビゲームは一つの学習ツールとしての可能性があることが示唆された。また、インタビューと観察内容から、低得点群ではテレビゲームを実施していく中で相手にボールを取られないようにするというボールキープの意識が醸成されていったことが示唆された。さらに、どのように試合を進めていくかといった作戦を考えるようになった対象者もおり、テレビゲームの実施は作戦の立案も促す可能性を含んでいることが示唆された。

4. 結論

本研究では、ゴール型ゲームに関する知識が乏しい子どもにとってテレビゲームの実施経験は戦術的な理解に有効的に作用することが示唆される結果となった。また、作戦の立案など、戦術的な理解以外にも有効的に作用する可能性もあることがわかった。こうした可能性があることが示唆される中で、得られた知識を現実での実践につなげていく取り組みは必要であると考えられる。

5. 主な参考文献

- 1) 鬼澤陽子ら(2007)「アウトナンバーゲームを取り入れたバスケットボール授業における状況判断力の向上-小学校高学年児に対する戦術的知識テスト、状況判断テストの分析を通して-」スポーツ教育学研究,26(2),pp.59-74