

# e-スポーツの実施がサッカーのスペースを利用した戦術技能の向上に及ぼす影響

赤澤 夏実 (大阪教育大学 小中教育専攻)

## 1. 目的

近年、学校ではICTが活用され、体育の授業においてもICTを利用した授業のあり方が盛んに模索されている。活用例としては、映像を中心としたICT技術の活用が提示されており、動作のフィードバックや、正しい動きの理解や比較に用いられている。また、ICTとスポーツ、体育の関係については過去にeスポーツを正式種目として採用して行われた競技大会もいくつか報告され、eスポーツの持つ多面的な価値の活用注目されている。eスポーツの実施は、認知のプロセスにも肯定的な影響を与える可能性が指摘されている。体育の授業で行われるゴール型球技の学習において、その技能の一つにスペースを活用することが示されている。そこで、本研究は、サッカーを教材とした授業においてスペースを活用する戦略の学習として、モバイルサッカーゲームを1週間プレイする前後でのサッカーの試合中の戦術的な動作や意識が変化するかを検討した。

## 2. 方法

保健体育を専攻する大学生20名が実験に参加した。サッカー経験、男女比率、運動習慣の3点について考慮した上で5人1チームとして、モバイルゲームを行うeスポーツ群(2チーム)と行わない対照群(2チーム)に分けた。eスポーツ群では1週間、毎日15分~30分程度e-football(コナミ社, 日本)をプレイした。プレイ期間前後で5分間の1/4サイズコートでのサッカー試合を、2回組み合わせをランダムに行った。試合中は動画を撮影し、得られた映像からスペースの活用に関する3つの動作が見られた回数を算出した。また、試合終了後に、アンケート調査を行い、スペースを用いた動き、技能、積極性に関する意識について回答を得た。

## 3. 結果と考察

アンケート調査から、スペースを見つける意識、スペースに動く意識、技術に対する意識において前後要因において有意な主効果が見られ、eスポーツ群において有意に向上した。また、スペースを活用する意識については有意な交互作用が見られ、eス

ポーツ群において事後テストで事前テストよりも高かった。これらの結果から、本研究で用いたeスポーツを行うことによって、スペースを活用しようという意識が高まったことが示唆された。

技能の変化に関して、スペースへの走り出しに有意な交互作用が見られ、eスポーツ群においてのみ、事後テストにおいてスペースへの走り出し回数が有意に増加した。一方で、スペースへのパス、通った回数については有意な変化が見られず、戦術的理解をするだけでできる、ボールを持っていない時の技能のみ変化があったこと示唆された。しかし、ボールを取り扱う技能には変化は見られなかったことから、技能の習得には影響しないと考えられる。

表: スペースに関する意識と技能に関する分散分析の結果

	前後	グループ間	交互作用
スペースを見つける意識	0.028	0.804	0.488
スペースに動く意識	0.01	0.518	0.206
スペースを活用する意識	0.001	0.167	0.004
技能が向上した感覚	0.001	0.043	0.002
走り出し回数	0.126	0.233	0.046

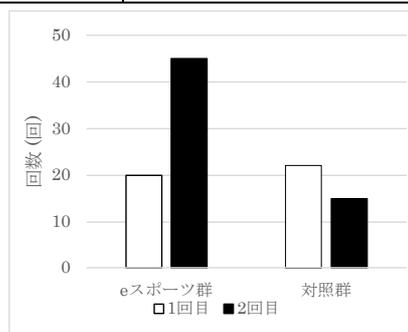


図 スペースへの走りだし回数の変化

## 4. 結論

eスポーツを行うことにより、意識における変化が見られ、スペースを見つける意識やスペースに動く意識、技術に対する意識が強まったことが示唆された。また、プレーにおける変化として、ボールを持たないときのスペースを活用する技術を向上させることが示唆された。