

俯瞰視点映像と選手視点映像によるフィードバックが ゲームパフォーマンスに与える効果

松田岳歩（東京学芸大学）

1. 目的

本研究は、俯瞰視点映像と選手視点映像のフィードバック（以下FB）が、ゲーム状況での戦術的理解とパフォーマンス向上に有効かを検討することを目的とする。

2. 研究方法

- 1) 対象者：T小学校5年生6名
- 2) 調査方法：俯瞰視点映像及びVRでのFBを与える赤チームと俯瞰視点映像のFBのみ与える青チームに分け、ゲームをした後、FBを行う。
- 3) 分析方法：戦術知識テストはT検定、サポート率の変容は一元配置分散分析、パス後のサポート行動の割合はパターンごとの出現頻度を算出しインタビュー結果をもとに考察していく。

3. 結果

1) 戦術知識テスト結果

赤：93.3% 青：72.2% ※ $p(0.049) < 0.05$

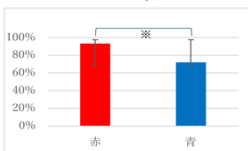


図1 スペース活用における得点の正答率

・スペース活用問題の正答率は、赤が93%、青が72% ($p < .05$)と赤が青より有意に高かった。

2) 有効なサポート率の変容結果

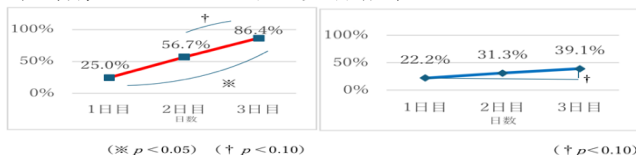


図2 サポート率の変化（赤）

図3 サポート率の変化（青）

・赤のサポート率は25%→86% ($p < .05$)と有意にサポート率が上昇し、青は22%→39% ($p < .10$)と有意傾向を示した。

3) サポート行動の割合の変化

A	パス後にスペースへ移動
B	パス後にスペースでないところに移動
C	パス後動かない

表1 サポート行動の割合の変化

赤	1日目	2日目	3日目	青	1日目	2日目	3日目
A	54.5%	61.1%	81.8%	A	33.3%	27.2%	50.0%
B	18.2%	16.7%	9.1%	B	33.3%	0%	25.0%
C	27.3%	22.2%	9.1%	C	33.3%	72.7%	25.0%

・赤はAの割合が増えB・Cが減少した。青はサポート行動の割合変化は3日間を通して規則性がなく結果にばらつきが見えた。

4. 考察

- ・サポート行動の割合は、パス試行回数の少なさが結果に影響したと考えられる。
- ・選手視点映像のFBにより、戦術知識をフィールドに近い状況で構造化することが可能となった。そして、松本ら（2015）は、状況判断を向上させるためにはフィールド上でのパフォーマンスをFBし、状況判断能力を高めるトレーニングが必要であると示している。実際にFBを受けた児童のインタビューでは、「敵が向いていない方に動いた」という結果が得られた。このことから、児童が自分のDF時の目線や体の向きを把握できるようになり、中川（1984）が示した状況判断のうち、認知や予測能力が向上したと考えられる。

5. 結論

小学生を対象に俯瞰視点映像に加えて選手視点映像のフィードバックが状況判断能力の向上に寄与することが示唆された。今後は、選手視点映像を活用し、小学校体育における戦術的理解の指導をより効率的に進めることが求められるだろう。

6. 主な参考文献

- 1) 中川昭（1984）, ボールゲームにおける状況判断研究のための基本概念の検討, 体育学研究, 第28巻, 4号, pp. 287-297