



パラリンピック競技体験は，直接観戦意欲向上に寄与するのか：ボッチャの実技体験・esports 体験から考察する

藤本，佳昭
内田，紗那

(Citation)

研究紀要：神戸大学附属中等 論集, 5:69-71

(Issue Date)

2021-03-31

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCOI)

<https://doi.org/10.24546/81012685>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81012685>



実践報告

パラリンピック競技体験は、直接観戦意欲向上に寄与するのか
ーボッチャの実技体験・esports体験から考察するー

Does the Paralympic Games Hands-on Learning directly contribute to motivation to watch games?
-Consider from Boccia's practical experience / esports experience-

藤本 佳昭 内田 紗那

FUJIMOTO Yoshiaki UCHIDA Sana

パラリンピック夏季競技大会の直接観戦希望率は、オリンピックと比べると大きな差がある。そこで、eスポーツが生徒の参戦意欲を高めることができるかを調べた。eスポーツ体験+実技体験、eスポーツ体験のみ、実技体験のみの3グループを作り、ボッチャの体験活動を通し調べた結果、eスポーツのみの体験グループの観戦意欲が最も上がった。eスポーツは競技を客観的に行うことができるため、競技の理解がより一層深まるからではないかと考える。つまり、eスポーツ体験を授業に取り入れることで実技体験のみ行うよりも、直接観戦意欲を向上させる効果が期待できる。

Number of people who wish to go watch the Paralympic Summer Games are much lower compared to the Olympic Games. Therefore, we examined how esports could increase the interest of the students by comparing the following three groups: esports and practical experience group, esports experience group, and practical experience group. Through the boccia experiences, the esports-only experience group's interest grew the most. Playing the esports on iPad objectively, may have deepened students understanding of the game. To conclude, adding the esports experience to the Paralympic sports practical experience may increase students' motivation to directly watch the game.

キーワード：ボッチャ 実技体験 esports体験 観戦支払意思額

Key words: Boccia Practical experience esports experience Watching willingness to pay

I はじめに

2013年9月、東京で第32回夏季オリンピックが開かれることが決定した。小林(2018)の調査によると、「東京2020オリンピック・パラリンピック夏季競技大会の直接観戦希望率は、オリンピックが32.9%であるのに対し、パラリンピックは17.6%と、オリンピックとパラリンピックでは大きな差がある。間接観戦希望率に関しては、オリンピックが65.6%、パラリンピックが57.1%と、直接観戦希望率ほどの差がない。」とある。

観客動員数では、オリンピックとパラリンピックには、大きな差がある。パラリンピック史上最高の観客動員数(チケット販売数)を記録した2012

年のロンドンパラリンピックは約270万人、ロンドンオリンピックは約820万人と、約3倍である。

高等学校指導要領(H30告示)解説保健体育編には、オリンピック・パラリンピックに関する指導の充実を図る観点から、パラリンピック競技大会で実施されている種目などの障がい者スポーツを体験したり、スポーツの価値を考える機会を充実したりするなどの工夫も考えられる。とある。オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けてには、学びを深めるため、体験や活動を重視と記載されている。しかし、パラリンピックスポーツ実技体験・eスポーツ体験が、直接観戦意欲に対して、どのような効果を与えているかという中等教育の生徒を対象とした研究は、行われていない。

様々な障がいのあるアスリートたちが創意工夫を凝らして限界に挑むパラリンピックは、多様性を認め、誰もが個性や能力を発揮し活躍できる公正な機会が与えられている場である。それは、共生社会を具現化するための重要なヒントが詰まっている大会であり、社会の中にあるバリアを減らしていくことの必要性や、発想の転換が必要であることにも気づかせてくれる。このような効果が見込まれるパラリンピックの観戦意欲を高める活動を明らかにすることは、共生社会創造への教育活動を明らかにすることに繋がると考える。

II 本研究の目的

本研究は、ボッチャ（1988年からソウルパラリンピックで公式競技）の体験（eスポーツ体験、実技体験）が、パラリンピックスポーツ直接観戦意欲に対して、どのように寄与するかを、支払意思額を用いて明らかにすることを目的とする。

III 本研究の方法

中等教育学校生徒（高1相当1クラス34名）を3グループに分け、体験授業（1回）を行った。LHR（50分授業）内で実施した（2019年12月13日）。3つのグループ（Aグループ：eスポーツ+実技体験実施グループ、Bグループ：eスポーツ体験のみ実施グループ、Cグループ：実技体験のみ実施グループ）を作成し、実施前後にアンケート調査を実施した。

全体説明（プレアンケート含）は15分、各体験は15分、ポストアンケートは5分で実施した。

アンケートは、仮想市場法（CVM）、対価として支払ってもよいと考える額（支払意思額、WTP）をもって評価する方法（環境政策・公共政策でよく用いられる）を参考に作成した。当初チケット価格のみで、アンケート実施を考えていたが、プレ授業・プレアンケートを行った結果、東京パラリンピックへ観戦するには、東京への交通費とチケット代の総額で、支払意思額を聞くことが、より現実的であるという考えに至った。そのため、東

京への交通費とチケット代の総額で、支払意思額を聞くという方法で、調査を行うこととした。

全体説明は、プレアンケートの配布・説明を行った後、実施した。その後、ボッチャのルールについて説明を行った。ルール説明は、山梨県ボッチャ協会が作成したボッチャの簡単ルール説明動画（約6分）を大型モニターにて、視聴する方法にて実施した。

ゲームアプリ（無料）は、ボッチャ3D（Gireffe Games Limited）、Bocce 3D Ball Sports Simulator（Sergey Zanin）を使用した。ゲームアプリをインストールしたiPadを一人あたり一台用意し、時間内にどちらのアプリをプレイしても良いこととした。このゲームに関する操作方法については、特に説明する時間は、設けていない。

ボッチャ体験終了時に、グループごとにポストアンケートを実施した。

IV 結果と考察

体験前後で、3グループとも支払意思額の向上が見られた。差額が最も大きかったのは、eスポーツ+実技体験グループ、次にeスポーツのみの体験グループ、そして、実技体験のみグループであった。前後比は、eスポーツのみの体験グループ、次にeスポーツ+実技体験グループ、そして、実技体験のみグループであった。実技体験のみが、金額差・前後比について3番目であった。（図1、表1）

表1 体験方法別支払意思額（体験前後）

	eスポーツ+実技	eスポーツ	実技	計
体験前	6,420	2,310	4,801	4,510
体験後	8,440	3,733	5,411	5,918
差額	2,020	1,423	611	1,407
前後比	131.5%	161.6%	112.7%	131.2%
行かない除く 体験前人数	10	10	10	30
行かない除く 体験後人数	10	9	11	30
行かない 体験前人数	2	1	1	4
行かない 体験後人数	1	1	0	2
体験後無回答	1	1	0	2

このことから、直接観戦意欲向上には、実技体験のみの体験活動よりも、eスポーツ+実技体験、eスポーツのみの体験を実施した方が、効果がある

と考えられる。実技体験には、競技ルール等について実技体験を通して学ぶという効果が期待できる。そういったことから、eスポーツ体験をパラリンピックスポーツ実技体験に追加して実施することで、実技体験だけよりも、直接観戦意欲を向上させる効果を生むのではないだろうか。

実技のみでは、実技体験を通して、競技自体を理解することは、可能となるが、観戦したいという気持ちを生むことが難しいことが、アンケート調査から明らかとなった。

実技体験のみグループが、直接観戦意欲向上に繋がらなかった理由として、観戦しようと思わず体験をすることが出来なかったと考えられる。その理由として、実技体験のみグループの自由記述には、11名中6名が「体験することは楽しかったが、観戦しようと思わない。」と記述していたことが挙げられる。それに対して、esports体験のみグループの自由記述には、11名中2名と同様の内容が記載されていた。

実技体験だけでは、直接観戦意欲向上が大きく起こらず、eスポーツ+実技体験、eスポーツのみの体験で直接観戦意欲向上が大きく起こった理由として、esports体験では、歓声がesports内で入ることが考えられる。そのことにより、競技会場に近い環境・雰囲気疑似体験することが可能であるのではないだろうか。esports体験は、競技の環境・雰囲気・声援などの歓声、エキサイティングな様子などの臨場感を可視化・体験することが可能である。この効果によって、直接観戦意欲を上げていることが考えられる。

esports体験を、戦術眼向上を目的とし、実技にその効果が、フィードバックされてくると、esports体験には、更なる可能性がある。

本研究では、ボールを準備することで体験することができる手軽さからボッチャを体験競技として、選択したが、他の競技でも検証を行うことでesportsの可能性をより明らかにできると思われる。また、本研究では、体験人数が少ないため、今後、データの蓄積が必要である。また、一般スポーツや間接観戦との比較も必要である。以上を今後の課題としたい。

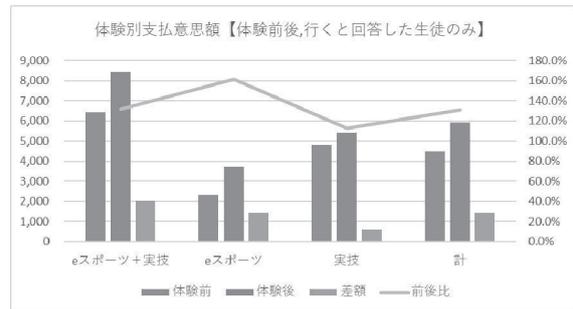


図1 体験方法別支払意思額（体験前後）

謝辞

本調査にあたってご協力くださった本校生徒の皆様へ心より感謝申し上げます。

文献

- オリンピック・パラリンピック教育に関する有識者会議 2016.7 「オリンピック・パラリンピック教育の推進に向けて 最終報告」
- 小林尚平 2018. 「リオ 2016 大会後におけるパラリンピックに関する認知と関心」 パラリンピック研究会紀要 8 49-50
- 佐々木浩 2019. 「オリンピック・パラリンピック教育実践に関しての一考察—中学校における取組を通して—」 初等教育論
- 高等学校指導要領（H30 告示）解説保健体育編 2018.7
- 中村真博 2018.9 「パラリンピック直接観戦の価値に関する一考察」 パラリンピック研究会 紀要 vol.10
- 古川雅一 2019.6. 「非スタジアム型テニス大会の観戦動機と経済的評価に関する研究」 第 31 回日本テニス学会
- 日本財団パラリンピックサポートセンター 「パラリンピックの意義」
<https://www.parasapo.tokyo/paralympic>
 (2020年12月5日閲覧)
- 社団法人日本ユニバーサルボッチャ連盟 「国際大会の開催」
http://boccia.gr.jp/index_london_2012_boccia-history.html
 (2020年12月5日閲覧)