

反省観点の分類に基づく試合の 振り返り支援システムに関する有用性検証

関西大学 ○野田 樹希 畑 玲音 松下 光範

背景・問題

スポーツの振り返りは考慮すべき要素が多く反省の書き方が不明瞭なため言語化が困難
目的：反省の言語化を支援し効率的かつ効果的な振り返りを促進

提案システム：反省タイプに基づく振り返り支援システム

実際の反省に準拠して反省観点をタイプ分けしそれに基づく振り返り支援システムを実装
振り返りの効率化 効果的な振り返り促進

**重要なシーンを分割
見返しの手間を軽減**



プレー状況を簡易化

反省項目
一貫した反省
思考の整理
を支援

変動質問文
反省点の言語化
を支援

反省タイプ:

- 技術的な反省
- 身体的な反省
- 戦術的な反省
- 心理的な反省
- ... その他タイプにも該当しない

4つの反省タイプ
多角的な自己分析を促進

状況:
どの時間帯でどのようなプレー状況でしたか？誰が関連するプレーでしたか？試合の状況は？(例：前半15分、ゴール前での1対1、相手DFとの対決、チームは1-0でリード中など)

反省点:
スキル不足によるミス(シュート精度、ボールコントロールなど)ですか？スキルを使う判断(ドリブルをすべき状況ではなかったなど)についてのミスですか？

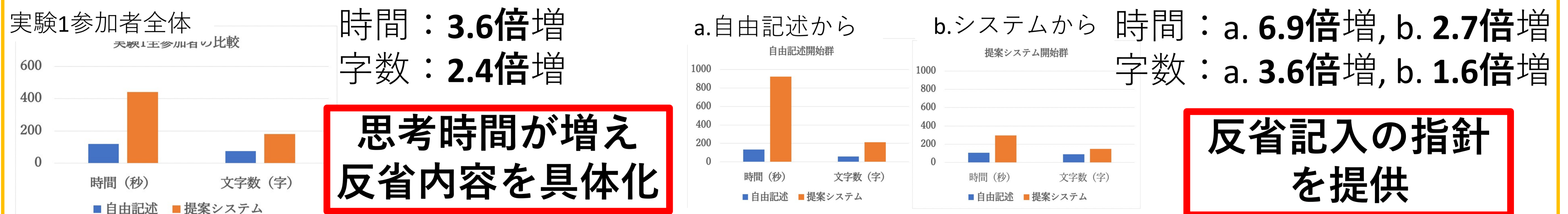
原因:
何故そのようなミスが起きましたか？スキルは完全に身につけていますか？あなたの判断は正しかったですか？

提案システムの有用性検証

RQ：反省タイプに基づく振り返り支援システムは反省の言語化にどのような影響を与えるか
実験：サッカー経験者12名(実験1, 実験2各6名ずつ)を対象に反省の言語化への影響を調査
方法：自由記述とシステムへの記入の反省内容を比較し分析

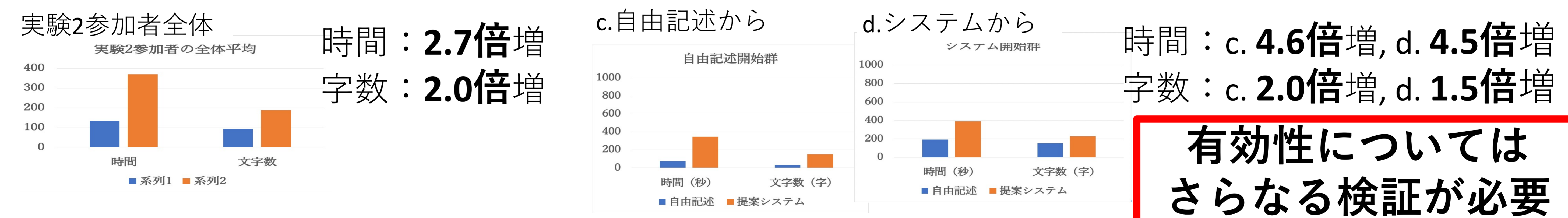
実験1:反省の言語化への影響

システムが反省の言語化に与える影響を検証・順序効果確認のためaとbの2群に振り分け



実験2:変動質問文の有効性

反省タイプ別に変動しない質問文の反省内容と実験1の結果を比較・cとdの2群に振り分け



実験3:枠組みの適切性

反省タイプの適切性

反省文章をクラスタリング
最適なクラスター数：9個
含まれる単語の抽出結果より
チームor個人, 攻撃or守備が基準

階層化・細分化できる可能性

反省項目・質問文の適切性

インタビュー結果
「内容が被る反省項目があった」
「質問文の内容が具体的で書きにくい」

**デザイン
改善の必要性**

今後の展望

システムデザインを改善し実践的な場で実験