

# 教職志望大学生の e スポーツに関する意識と情報モラル教育

小 孫 康 平

**要旨：**本研究では、教職志望大学生を対象に e スポーツに関する意識を明らかにすることを目的とした。また、e スポーツに関する教材を取り入れた情報モラル教育について検討した。e スポーツに関する意識の自由記述は計量テキスト分析を行った。その結果、男性は女性より e スポーツはスポーツと考えている人の割合が有意に高かった。e スポーツに関する意識は、「スポーツとは体を動かすこと」、「ルールに沿って勝敗を競うこと」、「身体運動」、「肉体・競争」、「野球・サッカー」、「e スポーツを行う」、「テレビゲームで対戦すること」であると考えている。特に、e スポーツはスポーツと考えない否定群では、主に体を動かすことがスポーツだと考えていることが明らかになった。

**キーワード：**e スポーツ、情報モラル教育、意識、ビデオゲーム、計量テキスト分析

## 1. はじめに

e スポーツ (esports) とは、「エレクトロニクス・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である<sup>[1]</sup>。

2018年アジア競技大会では、e スポーツがデモンストレーション競技として採用された。2022年の中国・杭州大会では正式種目として採用される見込みである。このように e スポーツは、世界で注目されている<sup>[2]</sup>。日本では2019年、茨城県で行われる国民体育大会文化プログラムとして全国初の試みとなる「都道府県対抗で行う e スポーツ大会」を開催することが発表された<sup>[3]</sup>。

e スポーツは教育界でも関心が持たれている。例えばイギリスのスタッフォードシア大学では、e スポーツ専門の学部が2018年に新設される予定である。イベントの運営やゲームに関するユーザーコミュニティの文化などを学ぶことができる。日本では2018年より通信制高等学校が日本で初めてとなる e スポーツのカリキュラムを導入した<sup>[4]</sup>。また、一部の専門学校や高等専修学校では、e スポーツコースを開設した<sup>[5]</sup>。

e スポーツの文化的・社会的側面について、加

藤 (2018)<sup>[6]</sup>は、「ビデオゲームをスポーツと捉えることに違和感を持つ人も多く、スポーツの世界でも世界レスリング連合や日本オリンピック委員会は e スポーツに対して否定的な態度を示している」と述べている。

また、世界保健機関 (WHO) は、ビデオゲームに没入してゲーム依存になる「ゲーム障害」が疾病に認定されたため、社会的にも問題視されている<sup>[7]</sup>。厚生労働省研究班の調査<sup>[8]</sup>では、パソコンやスマートフォンによるゲーム、SNS などのインターネットを長時間使用することで、日常生活に支障をきたす「ネット依存」の疑いがある子どもは、中学男子で10.6%、女子で14.3%、高校男子で13.2%、女子で18.9%が該当した。5年前に比べ約40万人増加し、全国で推計約93万人となっていると報告された。このような状況に対して、コンピュータエンタテインメント協会 (CESA) は世界保健機関 (WHO) が認定したゲーム依存症に対する対策の検討を始めた<sup>[9]</sup>。

ところで、e スポーツはスポーツと言えるのか。CyberZ 社 (2017)<sup>[10]</sup>は10代から60代の男女 (各性・年代100名ずつ) を対象に e スポーツについて調査を行った。その結果、全体世代の e スポーツの認知率では26%であった。性別・世代別では、20代男性は48%、10代男性は46%とほぼ半数に達した。一方、20代女性26%、10代女性32%で

あった。次に、eスポーツを、スポーツであると思うかどうかについて尋ねたところ、全体の24%が「スポーツだと思う」と回答した。10代男性は50%、20代男性は42%であった。一方、10代女性は38%、20代女性は27%であった。このように10代、20代の男女が、全体平均を上回る結果となり、eスポーツに対するイメージが、若年層から変化しつつあることが明らかになったと報告している。

また、マイボイスコム社 (2018)<sup>[11]</sup>は、10代から70代の男女 (10,514名) を対象にeスポーツについて調査を行った。その結果、eスポーツについて「どのようなものか知っている」は18.5%、「名前を聞いたことはあるが、どのようなものか知らない」は25.4%で、これらを合わせた認知率は43.9%であった。認知率は、男性若年層で高く、男性10~30代では各7割であった。男性10~40代では「どのようなものか知っている」が各3~4割となっている。eスポーツについて「ゲームは遊びのひとつであり、スポーツ競技とはとらえにくい」、「eスポーツという名前からは、ゲームの対戦競技をイメージしにくい」、「実際に身体を動かすことがメインではないので、スポーツ競技とはとらえにくい」は、それぞれ2割であった。次に、eスポーツの普及を進めることについて、賛成意見は1割強、反対意見は2割強、「どちらともいえない」は7割弱であった。このように大多数の人は、スポーツと認識するまでには至っていない。むしろゲームとして捉えている可能性が大きいのである。

島田(2009)<sup>[12]</sup>によると、「日本においてeスポーツが発展していないのは、eスポーツがビデオゲームから脱し切れていないことに起因する可能性は大いに考えられる」と指摘している。しかし、若者を中心にeスポーツに大いに関心が持たれつつあり、携帯大手も5G (第5世代移動通信システム) を見据えてeスポーツの支援を拡充している<sup>[13]</sup>。

また、子どもの中には将来プロの選手になりたいと考えている人も出てきている。従来のゲームは単なるエンターテインメントと考えていたが、今後は多くの国民がeスポーツはスポーツと認識されてくると考えられるので、ゲームに依存する子

どもが増える可能性が大きい。

そうした中でも、少なくともゲーム依存については、情報モラルを身に着けることで防げる可能性があると考えられる。したがって、今後の情報モラル教育は非常に重要となる。

情報モラル教育に関しては、2020年度から実施の新小学校学習指導要領<sup>[14]</sup>では、「各学校においては、児童の発達の段階を考慮し、言語能力、情報活用能力 (情報モラルを含む)、問題発見・解決能力等の学習の基盤となる資質・能力を育成していくことができるよう、各教科等の特質を生かし、教科等横断的な視点から教育課程の編成を図るものとする」と記述されている。

情報モラルの指導内容に関しては、インターネットやゲーム等に依存するという視点、相手とのやり取りで問題を起こすという視点、自分が被害に遭うという視点で分類できると指摘されている<sup>[15]</sup>。特に、ゲーム依存に関しては積極的に指導する必要がある。

子どものための情報モラル教育を指導するのは、主に教師であるので、将来、教職志望大学生は、eスポーツをどのように考えているのかを明らかにすることは、今後、教職志望大学生に対して情報モラル教育を指導する際の有力な材料になると考えられるので重要である。つまり、大学生が持っているeスポーツに対する知識は、「運動を伴わないものはスポーツではない」など、世間一般で言われているようなステレオタイプを反映している可能性がある。しかし、教職志望大学生のeスポーツの意識に関する研究は、ほとんど行われていない。

そこで、本研究では教職志望大学生を対象に、eスポーツに関する意識を明らかにする。また、eスポーツに関する教材を取り入れた情報モラル教育について検討することを目的とする。

## 2. 方法

### 2.1. 調査対象者および質問項目

教職志望大学生218人 (男性132人、女性86人) を対象とした。質問項目は、以下の通りである。

(1) 「eスポーツ」とは何かについて知ってい

たか (①よく知っていた, ②何となく知っていた, ③言葉は知っていた, ④よく分からない・知らなかった).

(2) 「eスポーツ」は, スポーツと考えるか (①スポーツと考える, ②スポーツとは考えない).

(3) 「eスポーツ」は, スポーツと考えるか, 考えないかの理由を自由記述で求めた.

## 2.2. 分析方法

eスポーツに関する意識の自由記述は, テキスト型データを統計的に分析するために制作されたソフトウェアである「KH Coder」<sup>[16]</sup>を用いて, 頻度分析および共起ネットワーク分析を行う.

頻度分析とは, 対象文献における単語の出現頻度を検討するものである. 「出現頻度が高い単語ほど重要度が高い」というものである<sup>[17]</sup>. また, 共起ネットワーク分析とは, 単語と単語の間の関連性を検討する分析である. つまり, 2つの単語について同じ文章中に同時に出現 (共起) すると関連が強いと見なす<sup>[17]</sup>.

本研究では, 共起の程度が強いコードを線で結ぶことで関連性を把握できる「サブグラフ検出」で表現した. また, 共起関係が強いほど太い線で示し, 大きい円ほど出現数が多いことを示すなどの特徴がある<sup>[16]</sup>. さらに, Jaccard 係数 (2つの集合間の類似性を表す指標で, 関連が強いほど1に近づく) を求めた<sup>[18]</sup>.

## 3. 結果

### 3.1. 男女別のeスポーツの認知

表1は, 男女別のeスポーツの認知者数と割合 (%) を示したものである. 男性では, eスポーツを「何となく知っていた」が40.9%で最も多かった. 次いで「知らなかった」が23.5%であった. 一方, 女性ではeスポーツを「知らなかった」が52.3%であった. 次いで「何となく知っていた」が23.3%であった. 性別でeスポーツについて関連性を見るために $\chi^2$ 検定を行ったところ有意であった ( $\chi^2=21.49$ ,  $df=3$ ,  $p<.01$ ). 残差分析の結果, 男性は女性よりeスポーツを「よく知っ

ていた」, 「何となく知っていた」と回答した人の割合が有意に高かった. 一方, 女性は男性よりeスポーツを「知らなかった」と回答した人の割合が有意に高かった.

表1 男女別のeスポーツの認知者数と割合

	よく知っていた	何となく知っていた	言葉は知っていた	知らなかった
男性	23(17.4)	54(40.9)	24(18.2)	31(23.5)
女性	6(7.0)	20(23.3)	15(17.4)	45(52.3)

( )内の数字は%を示す

### 3.2. 男女別のeスポーツの考え

eスポーツは「スポーツと考える」, 「スポーツと考える」と回答した男女別の人数と割合 (%) を表2に示す. 男性では, 「スポーツと考える」が58.3%, 「スポーツとは考えない」が41.7%であった. 一方, 女性では, 「スポーツと考える」が44.2%, 「スポーツとは考えない」が55.8%であった. 性別でeスポーツについて関連性を見るために $\chi^2$ 検定を行ったところ有意傾向であった ( $\chi^2=3.63$ ,  $df=1$ ,  $.05<p<.1$ ). 残差分析の結果, 男性は女性よりeスポーツはスポーツと考えている人の割合が有意に高かった.

表2 eスポーツはスポーツと考える, 考えないと回答した男女別の人数と割合

	スポーツと考える	スポーツと考える	合計
男性	77(58.3)	55(41.7)	132(100)
女性	38(44.2)	48(55.8)	86(100)

( )内の数字は%を示す

### 3.3. eスポーツに関する意識

表3は, eスポーツに関する意識について, 出現回数の多い単語から順に出現回数30までの単語をリストアップしたものである. 「スポーツ」が662回で一番多く, 次いで「考える」が304回, 「eスポーツ」が272回, 「動かす」が228回, 「体」が207回となっている.

表3 eスポーツに関する意識の頻出語

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
スポーツ	662	人	60
考える	304	使う	53
eスポーツ	272	自分	52
動かす	228	意味	49
体	207	勝敗	43
思う	152	楽しむ	41
ゲーム	104	テレビゲーム	40
競技	93	対戦	38
身体	91	ルール	34
運動	84	競う	34
行う	67	言う	30

図1は、eスポーツに関する意識の共起ネットワーク分析の結果を示したものである。KH Coderの設定は、次の通りである。集計単位は段落、最小出現数は18、Jaccard係数は0.20以上、共起関係の検出方法はサブグラフ検出（媒介）を用いた。なお、数字は、Jaccard係数である。実線で結ばれた語のグループは7つであった。

①「スポーツ」、「体」、「動かす」、「競技」、「ゲーム」、「考える」、「思う」という7語のネットワークで構成されている。特に「体」と「動かす」で

は Jaccard 係数は .93で関連が強い。また、「スポーツ」と「動かす」では Jaccard 係数は .69であった。「スポーツとは体を動かすこと」と解釈できる。具体的な回答としては、「スポーツとは体を動かす種目のことを指す」、「スポーツとは一般的に体を動かして運動するものである」などがあつた。

②「勝敗」、「ルール」、「競う」、「競い合う」、「楽しみ」、「求める」という6語のネットワークで構成されている。特に「楽しみ」と「求める」では Jaccard 係数は .64であった。「ルールに沿って勝敗を競うこと」と解釈できる。具体的な回答としては、「一定のルールに則って勝敗を競ったり、楽しみを求めたりする」などがあつた。

③「テレビゲーム」、「自分」、「相手」、「対戦」という4語のネットワークで構成されている。「テレビゲームで対戦すること」と解釈できる。具体的な回答としては、「eスポーツは対戦型テレビゲームを用いて競技をする」などがあつた。

④「運動」、「身体」、「楽しむ」、「意味」という4語のネットワークで構成されている。「身体運動」と解釈できる。具体的な回答としては、「スポーツとは一般的に身体運動のこととして捉えられている」などがあつた。

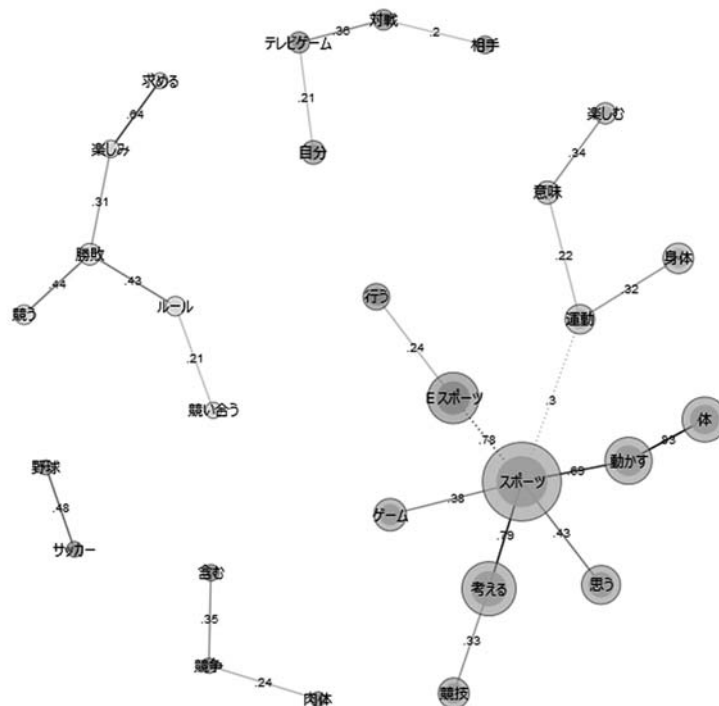


図1 eスポーツに関する意識の共起ネットワーク分析

⑤「肉体」,「競争」,「含む」という3語のネットワークで構成されている。「肉体・競争」と解釈できる。具体的な回答としては、「スポーツとは遊戯, 競争, 肉体的鍛錬の要素を含む身体運動の総称」などがあった。

⑥「野球」,「サッカー」という2語のネットワークで構成されている。「野球・サッカー」と解釈できる。具体的な回答としては、「スポーツと言われると野球やサッカーなどを連想される」などがあった。

⑦「eスポーツ」,「行う」という2語のネットワークで構成されている。「eスポーツを行う」と解釈できる。具体的な回答としては、「eスポーツは電子機器を用いて行うものである」などがあった。

### 3.4. eスポーツに関する意識別における特徴語

eスポーツに関する意識別の特徴の違いをより明確にするために意識別の外部変数を用いて共起ネットワーク分析を実施した。表4は、eスポーツに関する意識別における特徴語を示したものである。「eスポーツをスポーツと考える」を「肯定群」,「eスポーツをスポーツと考えない」を「否定群」とする。KH Coderの設定は、次の通りである。集計単位は段落、最小出現数は18、Jaccard

表4 eスポーツに関する意識別における特徴語

肯定群		否定群	
考える	.90	動かす	.85
eスポーツ	.85	体	.80
競技	.56	思う	.63
運動	.45	ゲーム	.53
楽しむ	.41	身体	.50
人	.38	自分	.44
ルール	.34	テレビゲーム	.43
意味	.34	行う	.42
勝敗	.34	実際	.35
競う	.29	言える	.33
日本	.23	対戦	.32
楽しみ	.22	使う	.27
必要	.21	汗	.21

数値はJaccard係数を示す

係数は0.20以上、外部変数として意識別(eスポーツをスポーツと考える・考えない)を用いた。

「肯定群」では、「考える」,「eスポーツ」,「競技」,「運動」,「楽しむ」,「人」,「ルール」,「意味」,「勝敗」などに特徴があった。一方、「否定群」では、「動かす」,「体」,「思う」,「ゲーム」,「身体」,「テレビゲーム」,「行う」,「対戦」,「汗」などに特徴があった。

## 4. 考察

男性は女性よりeスポーツを「よく知っていた」,「何となく知っていた」と回答した人の割合が有意に高かった。一方、女性は男性よりeスポーツを「知らなかった」と回答した人の割合が有意に高かった(表1)。

男女別のeスポーツの考え方に関しては、男性では、「スポーツと考える」が58.3%であった。一方、女性では44.2%であった(表2)。 $\chi^2$ 検定および残差分析の結果、男性は女性よりeスポーツはスポーツと考えている人の割合が有意に高かった。つまり、eスポーツを見たり聞いたりして知っている、eスポーツはスポーツと認識する傾向があると考えられる。

この点に関して、島田(2009)<sup>[12]</sup>は、「eスポーツの認知度が高まるにつれてeスポーツに対するイメージは総合的に向上するが、認知したからといって一概に向上するとは言えない」と述べている。

eスポーツに関する意識の共起ネットワーク分析の結果、「スポーツとは体を動かすこと」,「ルールに沿って勝敗を競うこと」,「身体運動」,「肉体・競争」,「野球・サッカー」,「eスポーツを行う」,「テレビゲームで対戦すること」と考えていることが明らかになった。「動かす」に関する頻出語の出現回数は228回、「体」は207回であり相対的に高い(表3)。このように、スポーツとは、体を動かし、野球・サッカーのようにルールに沿って勝敗を競う身体運動であると捉えている。一方、eスポーツとは、テレビゲームで対戦することと考えていることが明らかになった。

次に、eスポーツに関する意識別における特徴について考察する。eスポーツをスポーツと考

る肯定群では、「考える」、「eスポーツ」、「競技」、「運動」、「楽しむ」、「人」、「ルール」、「意味」、「勝敗」などに特徴があった。つまり、eスポーツとはルールに基づいて楽しんで競技するものであると考えている。一方、eスポーツをスポーツと考えない否定群では、「動かす」、「体」、「思う」、「ゲーム」、「身体」、「テレビゲーム」、「行う」、「対戦」、「汗」などに特徴があった。すなわち、体や身体を動かし汗をかくものがスポーツであると考えていることが明らかになった。

寛 (2017)<sup>[5]</sup>は、「日本国内ではスポーツという言葉の意味は運動・体育と捉えられるが、本来のスポーツの意味は楽しむ・競技という意味があり、欧米ではチェスやビリヤードもスポーツとして認知されている」と指摘している。このように、肯定群ではeスポーツは楽しんでプレイするレクリエーション・スポーツのイメージを持っていると考えられる。

今後、日本においてもeスポーツが盛んになると考えられるので、ゲーム依存に関しては教育界においても重要な課題となる。この点に関して、日本脳科学関連学会連合 (2018)<sup>[19]</sup>の「精神疾患の克服と障害支援にむけた研究推進の提言」によると、「2022年度における高校学習指導要領の改訂案に精神疾患の予防と回復の項目が加えられた。ギャンブル障害やインターネットゲーム障害などの行動嗜癖など、若年において好発する精神疾患を中心に、公教育を通じたリテラシーの拡大が期待される」と述べている。また、日本社会精神医学会 (2018)<sup>[20]</sup>は、ゲーム障害のような状態像を明確に示す用語を、今後改訂される学習指導要領解説等に記載して共通の認識を深め、具体的な対策を示すことが重要であると提案している。

一方、2020年度から実施の新小学校学習指導要領では、「情報活用能力」に情報モラルが含まれることを示し、児童の発達の段階を考慮して、教科等横断的に育成することとしている<sup>[21]</sup>。教職志望大学生は、ただ単に「ビデオゲームをするな」ではなく、ビデオゲームの特性を知り、上手に付き合う方法を指導していくゲーム・リテラシーを含む情報モラル教育の指導法を身につけることが必須となる。したがって、今後はeスポーツに関

連する内容を取り入れた情報モラルに関する教材を開発することができ、情報モラル教育を積極的に推進する人材を育成する必要がある<sup>[22]</sup>。

## 文 献

- [1] 日本eスポーツ連合, 「eスポーツとは」, 2018.  
[https://jesu.or.jp/contents/about\\_esports/](https://jesu.or.jp/contents/about_esports/) (2018.10.12取得)
- [2] 浜村弘一, 「拡大する世界のeスポーツ市場と日本市場における展望」『内閣府知財財務局第4回検証・評価・企画委員会資料』, 2018.  
[https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho\\_hyoka\\_kikaku/2018/contents/dai4/siryoul.pdf](https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tyousakai/kensho_hyoka_kikaku/2018/contents/dai4/siryoul.pdf) (2018.10.12取得)
- [3] いきいき茨城ゆめ国体・いきいき茨城ゆめ大会実行委員会事務局, 「全国都道府県対抗eスポーツ選手権2019 IBARAKI」, 2018.  
<https://www.ibarakikokutai2019.jp/wp-content/uploads/2018/09/f3ccb78723e0694632155b88a07c23a1.pdf> (2018.10.12取得)
- [4] 総務省情報流通行政局情報流通振興課, 「eスポーツ産業に関する調査研究報告書」, p.68, 2018.  
[http://www.soumu.go.jp/main\\_content/000551535.pdf](http://www.soumu.go.jp/main_content/000551535.pdf) (2018.10.12取得)
- [5] 寛誠一郎, 「eスポーツの可能性について」『千葉商科大学経済研究所 CUC view & vision』, No.43, pp.16-20, 2017.
- [6] 加藤裕康, 「日本における「e-Sports」振興の現状と課題 (発表2)」『日本デジタルゲーム学会2018年夏季研究発表大会予稿集』, pp.31-32, 2018.
- [7] 石附弘, 「Safe Community は、日本の安全文化に何をもたらしたのか - SC の社会実装10年の「気付き」覚書き その4 -」『日本セーフティプロモーション学会誌』, Vol.11, No.1, pp.12-16, 2018.
- [8] 厚生労働省研究班, 「飲酒や喫煙等の実態調査と生活習慣病予防のための減酒の効果的な介入方法の開発に関する研究 平成29年度報

- 告書], p.3, 2018.
- [9] 産経新聞, 「ゲーム依存対策の検討開始 CESA が作業チーム立ち上げ」, 2018年7月9日.  
<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1807/09/news053.html> (2018.10.12取得)
- [10] CyberZ, 「eスポーツに関するユーザー認知度調査」, 2017.  
<https://cyber-z.co.jp/cp-upfiles/2017/09/20170915> (2018.10.12取得)
- [11] マイボイスコム, 「eスポーツに関するアンケート調査」, 2018.  
[https://myel.myvoice.jp/products/detail.php?product\\_id=24009](https://myel.myvoice.jp/products/detail.php?product_id=24009) (2018.10.12取得)
- [12] 島田創, 「eスポーツのイメージに関する研究－体育・スポーツを専攻する大学生・大学院生を対象とした調査を通じ－」『早稲田大学大学院スポーツ科学研究科修士論文』, 2009.
- [13] 日本経済新聞, 「eスポーツに5Gを, ドコモなど期待 東京ゲームショウ」, 2018.  
<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO3555776020092018000000/> (2018.10.12取得)
- [14] 文部科学省, 『小学校学習指導要領(平成29年告示)』, p.19, 東洋館出版社, 2018.
- [15] 情報モラルに関する指導の充実に資する調査研究委員会, 「情報化社会の新たな問題を考えるための教材～安全なインターネットの使い方を考える～指導の手引き」『文部科学省委託 情報モラル教育推進事業 情報モラルに関する指導の充実に資する調査研究』, p.24, 2016.  
[http://www.mext.go.jp/component/a\\_menu/education/detail/\\_icsFiles/afiedfile/2016/06/07/1368445\\_2.pdf](http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/detail/_icsFiles/afiedfile/2016/06/07/1368445_2.pdf) (2018.10.12取得)
- [16] 樋口耕一, 『社会調査のための計量テキスト分析－内容分析の継承と発展を目指して－』, ナカニシヤ出版, 2014.
- [17] 下平裕之・福田進治, 「古典派経済学の普及過程に関するテキストマイニング分析－リカード, ミル, マーティノーを中心に－」『弘前大学人文学部人文社会論叢, 社会科学篇』, 第31号, pp.51-66, 2014.
- [18] 嘉瀬貴祥・坂内くらら・大石和男, 「日本人成人のライフスキルを構成する行動および思考: 計量テキスト分析による探索的検討」『社会心理学研究』, Vol.32, No.1, pp.60-67, 2016.
- [19] 日本脳科学関連学会連合, 「精神疾患の克服と障害支援にむけた研究推進の提言」, 2018.  
[http://square.umin.ac.jp/jes/pdf/JSPN\\_Proposal2018.pdf](http://square.umin.ac.jp/jes/pdf/JSPN_Proposal2018.pdf) (2018.10.12取得)
- [20] 日本社会精神医学会, 「文部科学省高校学習指導要領改訂(案)に対するパブリックコメント」, 2018.  
[http://www.jssp.info/pdf/public\\_comment.pdf](http://www.jssp.info/pdf/public_comment.pdf) (2018.10.12取得)
- [21] 文部科学省, 「低年齢層の子供やその保護者に向けたインターネットの適切な利用に関する教育及び啓発活動の推進について」, p.1, 2017.  
<http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/kentokai/36/pdf/s3.pdf> (2018.10.12取得)
- [22] 小孫康平, 『デジタルメディア時代における教育方法と遊び－遊びとしてのビデオゲームに着目して－』, 風間書房, 2018.

## Consciousness of esports in university students in teacher training courses and information ethics education

Yasuhira KOMAGO

**Abstract** : Consciousness of electronic sports, or esports was investigated in university students enrolled in teacher training courses. Moreover, information ethics education that introduced teaching materials related to esports was examined. Quantitative text analysis was conducted on free descriptions regarding the consciousness of esports. The results indicated that the percentage of men regarding esports as a sport was significantly higher than women. Participants' consciousness of esports included; "to do sports is to move the body," "to compete to win by following rules," "physical exercise," "the body/competition," "baseball/soccer," "to play esports," and "to play matches using video games." It was indicated that those that did not regard esports as a sport tended to consider that to do sports is to move the body.

**Keywords:** esports, information ethics education, consciousness, video game, quantitative text analysis