

スポーツ集団内における集合的効力感の評価形成過程に関する研究

内田 遼介

第1章 研究の理論的背景

集団として「自信」に満ちた状態で目の前の競技場面に臨むことができれば成功への可能性が一段と高まる。これは、競技スポーツを経験してきたアスリートであれば誰もが理解できるであろう。本研究が着目する集合的効力感(Bandura, 1982, 1997)とは、このような日常的に使用されてきた「自信」とよく似た性質を持つ構成概念である(Carron, Hausenblas, & Eys, 2005)。

集合的効力感とは、端的に目の前の集団課題に対して「私たちはできる・できない」といった予期を表す構成概念として理解されており、スポーツ集団に関わる様々な場면을対象に実証研究が行われてきた。そして、集団パフォーマンスに対して正の影響を及ぼすことが繰り返し確認されてきた(Feltz & Lirgg, 1998; Myers, Feltz, & Short, 2004a; Myers, Payment, & Feltz, 2004b; Myers, Paiement, & Feltz, 2007)。これらの知見は、集合的効力感がスポーツ場面で成功するための心理的要因になることを示唆するものである。ゆえに、集合的効力感を高めるための先行要因(情報源)を明らかにするための研究も数多く行われてきた(e.g., Chase, Feltz, & Lirgg, 2003)。そのなかでも、所属成員の集合的効力感を一律に上昇・低下させる効果を持つ最も強力な先行要因として、過去の行動履歴や遂行行動の達成、熟達的な経験と言及されるような過去経験が報告されてきた(Chow & Feltz, 2007; George & Feltz, 1995; Zaccaro, Blair, Peterson, & Zazanis, 1995)。しかしながら、集団内部において成員1人1人がどのように過去経験を解釈して集合的効力感の評価したのか、その基礎的な過程についてはブラックボックスとして扱われてきた。スポーツ集団に所属する成員間で数多くの経験を共有しているとはいえ、全ての成員が同じような観点から過去の経験を解釈して集合的効力感の評価していると想定するのは困難であろう。

そこで本研究では、集団内部において成員1人1人が過去経験から何を拠り所に集合的効力感の評価しているのか、その形成過程を明らかにすることを主たる目的とした。そして特に成員1人1人の評価形成過程が集合的効力感モデル(Karau & Williams, 1993, 2001)における道具性の差違(特に個人パフォーマンスと集団パフォーマンスの随伴性の差違)から説明可能であると予測した。本研究全体を通じた仮説は以下の通りであった。すなわち、何らかの要因(e.g., 課題遂行能力の優劣, 集団課題の遂行順序)によって道具性が低くなる成員では、過去経験から他者の貢献可能性(他の成員達がどの程度集団課題に貢献できるか)を経て集合的効力感の評価すると予測した。それに対して、道具性が高くなる成員では、過去経験から自己の貢献可能性(自分自身がどの程度集団課題に貢献できるか)を経て集合的効力感の評価すると予測した。そして、過去経験から自己の貢献可能性を経て評価された集合的効力感は集団課題遂行時の行動を規定すると予測した。この一連の仮説について、本研究では2つの調査研究と3つの実験研究によって検討した。

第2章 研究1: スポーツ集合的効力感尺度の改訂・邦訳と構成概念妥当性の検討

実在するスポーツ集団を対象に本研究の仮説を検討するには、最初に集合的効力感を測定する尺度を作成しなければならない。そこで、先行研究において頻繁に使用されているShort, Sullivan, & Feltz(2005)のスポーツ集合的効力感尺度の邦訳版作成を目的に質問紙調査を行った。

調査対象者は男女アスリート1244名($M=19.61$ 歳, $SD=3.91$ 歳)であった。収集したデータセットをもとに検証的因子分析を行った結果、日本語版スポーツ集合的効力感尺度は、Short et al.(2005)の原版尺度と同様の5因子構造を示した。次いで、構成概念妥当性を検討するため集団凝集性を測定する集団環境質問票(Carron,

Widmeyer, & Brawley, 1985)との相関行列を算出し、先行研究(Martínez, Guillén, & Feltz, 2011; Short et al., 2005)で報告されている同一の相関行列と比較考量した。その結果、先行研究で報告されている相関行列の結果と類似する傾向が認められた。したがって、日本語版スポーツ集会的効力感尺度はスポーツ集団の集会的効力感を測定する適切な尺度であると判断した。

第3章 研究2: 成員の属性と道具性の関連性, ならびに集会的効力感の評価形成過程に関する予備的検討

研究2の目的は、質問紙調査によって以下の2点を検討することにあつた。第1に道具性に差違を生じさせる要因について実在するスポーツ集団を対象に明らかにすること、第2に集会的効力感の評価形成過程について予備的に検討することであつた。前者については本研究全体の仮説に基づき、課題遂行能力の相対的な優劣とそれに関連する成員の属性が道具性に差違を生じさせると予測して検討した。後者については、課題遂行能力の相対的な優劣に起因して生じる道具性の差違が過去経験から自己の貢献可能性を経て集会的効力感に至る媒介過程を調整すると予測して検討した。

調査対象者は、スポーツ集団に所属しながらバスケットボールや野球を行っているアスリート135名($M=18.99$ 歳, $SD=0.99$ 歳)であつた。分析の結果、集団内において自己の課題遂行能力が優れていると認知している選手ほど道具性が高い傾向にあることが明らかとなつた。この結果については、他者に対する遂行期待(Hart, Bridgett, & Karau, 2001; Karau & Williams, 1997; Williams & Karau, 1991)の観点から説明可能であつた。すなわち、自己の課題遂行能力が相対的に優れていると認知していた選手達は日常的に他選手の不十分な課題遂行を予期することで道具性が高くなるのに対して、相対的に劣ると認知していた選手達では日常的に他選手の十分な課題遂行を予期することで道具性が低くなると推察された。加えて、集団内地位(e.g., レギュラー, 準レギュラー)が高い選手ほど道具性が高くなる傾向にあることも明らかとなつた。こちらの結果については、同一集団に所属する他の選手達からの役割期待によって説明できると考えられた。つまり、レギュラー・準レギュラーといった高地位にある選手達は、その他の選手達からの期待(e.g., 試合で活躍すること)によって道具性が高くなるのに対して、そうでない選手達は少なくとも試合に出場して活躍するという点において過度の期待もされないことから道具性が低くなると推察された。

それから、集会的効力感の評価形成過程に関わる本研究全体の仮説について検討した。集団内において自己の課題遂行能力が優れていると認知していた選手達を優位群($n=56$), 劣ると認知していた選手達を劣位群($n=42$)の2群に集約して媒介分析を行った。その結果、両群で異なつた評価形成過程が認められた。具体的に、優位群の選手達は過去経験から自己の貢献可能性を経て集会的効力感を評価することが明らかとなつた。それに対して、劣位群の選手達は過去経験だけに依拠して集会的効力感を評価することが明らかとなつた。この結果については先の課題遂行能力の優劣認知と道具性に認められた正の関連性から考えるに、優位群では道具性が高いため、劣位群では道具性が低いために生じた評価形成過程の違いであると解釈可能であつた。

第4章 研究3: 他者の課題遂行能力認知が自己効力感と集会的効力感の評定値の一致度に及ぼす影響

先立つ研究2で得られた評価形成過程の違いに関する知見は、課題遂行能力の相対的な優劣を実験的に操作しない横断的な質問紙調査の結果にもとづいていた。したがって、集会的効力感の評価形成過程の違いについて記述的に明らかにしたに過ぎなかつた。そこで研究3では、課題遂行能力の相対的な優劣を実験的に操作することで研究2の知見について再検討した。ここでは、特に対人認知の観点から課題遂行能力の相対的な優劣を操作した。すなわち、外見的特徴として筋骨隆々に見える実験協力者2名(劣位条件)と、華奢に見える実験協力者2名(優位条件)の各々と協同する状況を設定して評価形成過程の違いを検討した。条件間で想定される評価形成過程の違いについては、自己効力感と集会的効力感の評定値の一致度から検討することにし

た。もし、実験参加者が集合的効力感を自己の貢献可能性(自分自身がどの程度集団課題に貢献できるか)に依拠して評価していたとするならば、そのとき自己の課題遂行能力に対する判断である自己効力感と、集団全体の課題遂行能力に対する判断である集合的効力感の評定値が一致する傾向にあると考えた。

実験参加者は男子大学生 23 名 ($M=19.04$ 歳, $SD=0.58$ 歳) であり、実験協力者 2 名とともに 3 名 1 組の集団に割り当てられた。実験課題は「ワイヤーロープを 60 秒間、あらかじめ定められた基準値以上の張力で維持し続ける張力維持課題」であった。実験参加者はこの課題を劣位条件、優位条件、そして実験参加者のみで行う単独条件の 3 条件で行った。張力維持課題に取り組む直前に、自己効力感と集合的効力感に回答を求めた。

実験の結果、道具性が高い優位条件では自己効力感と集合的効力感の評定値が一致する傾向にあった。一方、道具性が低い劣位条件では自己効力感と集合的効力感の評定値に乖離が認められた。劣位条件において自己効力感と集合的効力感の評定値が乖離したのは他者の貢献可能性に依拠して集合的効力感を評価した結果であると推察された。すなわち、集団パフォーマンスに影響しないと考えられる自己の課題遂行能力よりも、筋骨隆々に見える実験協力者 2 名の課題遂行能力に注意を向けて集合的効力感を評価した結果、自己効力感と集合的効力感の評定値に乖離が生じたものと考えられた。

第 5 章 研究 4: 過去経験から集合的効力感に至る媒介過程、ならびに集合的効力感が集団課題遂行時の行動に及ぼす影響の検討

研究 3 では課題遂行能力の相対的な優劣のみに着目して実験を行ったため、先立つ研究 2 で検討したような過去経験から集合的効力感に至るまでの媒介過程については未検討であった。そこで、研究 4 では課題遂行能力の相対的な優劣に着目したうえで、過去経験から自己の貢献可能性・他者の貢献可能性を経て集合的効力感に至る媒介過程について検討した。また、集合的効力感が集団課題遂行時の行動に対してどの程度の規定力を持つのかについても同時に検討した。

実験参加者は健康な男性 75 名 ($M=20.06$ 歳, $SD=1.37$ 歳) であった。実験課題は、「3 名 1 組の集団で、できる限り早くロードバイクをペダリングして 2000m に到達するグループタイムトライアル」であった (Greenlees, Graydon, & Maynard, 1999; 2000)。事前に個人課題を行い、その結果に対して誤フィードバックを提示することで課題遂行能力の相対的な優劣(優位条件・劣位条件)を操作した。実験参加者はグループタイムトライアルに挑戦する直前に、自己の貢献可能性、他者の貢献可能性、集合的効力感を含む認知指標に回答した。

実験の結果、劣位条件と優位条件に関わらず、過去経験は集合的効力感に対して正の影響を及ぼしていた。しかし、その間の媒介過程については条件間で違いが認められた。道具性が低い劣位条件では過去経験だけに依拠して集合的効力感を評価する傾向が認められた。その一方で、道具性が高い優位条件では過去経験から自己の貢献可能性を経て集合的効力感を評価する傾向が認められた。そして、自己の貢献可能性を経て集合的効力感が評価された場合に限って集団課題遂行時の行動を規定することが明らかとなった。

第 6 章 研究 5: 集団課題中の遂行順序が集合的効力感の評価形成過程に及ぼす影響

研究 5 では、研究 3 と研究 4 の集団課題とは異なる性質を持つ課題を用いて本研究全体の仮説の妥当性について検討した。これまでの実験ではいずれも 3 名同時に最大限の貢献(課題遂行)が求められる加算的な運動課題を使用した。研究 5 では加算的な性質を持ちつつも、しかし課題の遂行順序が成員間で異なるリレー課題を使って検証した。もし、道具性の差によって集合的効力感の評価形成過程が説明できるのであれば、以下の結果が得られると予測した。まず、リレー課題で最後に課題を遂行する成員(4 番条件)では社会的不可欠効果 (Hüffmeier, Krumm, Kanthak, & Hertel, 2012) が生じることから道具性が高いと考えられる。ゆえに、過去経験から自己の貢献可能性を経て集合的効力感を評価すると予測した。また、自己の貢献可能性を経て評価さ

れた集合的効力感は集団課題遂行時の行動を規定すると予測した。それに対して、リレー課題で最初に課題を遂行する成員(1番条件)では社会的不可欠効果が生じないことから道具性が低いと考えられる。ゆえに、過去経験から他者の貢献可能性を経て集合的効力感を評価すると予測した。そして、他者の貢献可能性を経て評価された集合的効力感は集団課題遂行時の行動を規定しないと予測した。

実験参加者は、男女大学生85名($M=19.84$ 歳, $SD=1.59$ 歳)であった。実験課題は「モニタ上に表示される3桁の数字をできる限り速く、そして正確にテンキーで10回入力するタイピング課題」であった。実験室内に集められた実験参加者4名はこの課題を2つの条件下で行った。1つは独立・並行してタイピング課題を遂行する単独条件、もう1つは4名1組で順次タイピング課題を遂行するグループ条件であった。グループ条件においてタイピング課題を遂行する直前に、自己の貢献可能性、他者の貢献可能性、集合的効力感を含む認知指標に回答した。

実験の結果、道具性が高い4番条件において過去経験から自己の貢献可能性を経て集合的効力感を評価するとの媒介過程は認められなかった。しかし、自己の貢献可能性に依拠して集合的効力感を評価する傾向については認められた。また、自己の貢献可能性に依拠して評価された集合的効力感は集団課題遂行時の行動を規定した。一方、道具性が低い1番条件では過去経験だけに依拠して集合的効力感を評価する過程が認められた。また、過去経験だけに依拠して評価された集合的効力感は集団課題遂行時の行動を規定しなかった。

第7章 総合考察

一連の研究を通して、これまでブラックボックスであったスポーツ集団内における集合的効力感の評価形成過程を明らかにした。特に同一集団に所属する、しかし立場の異なる成員が何を拠り所に集合的効力感を評価しているのかに関して、本研究では集合的努力モデル(Karau & Williams, 1993, 2001)における道具性から説明できることを示した。つまり、集団内において道具性が高い成員(i.e., 能力的に優れる成員、最後に課題を行う成員)では、自己の貢献可能性に依拠して(もしくは過去経験から自己の貢献可能性を経て)集合的効力感を評価する一方で、集団内において道具性が低い成員(i.e., 能力的に劣る成員、最初に課題を行う成員)では、専ら過去経験だけに依拠して集合的効力感を評価することを明らかにした。そして、道具性が高い成員、かつ自己の貢献可能性に依拠して集合的効力感が評価された場合に限って集団課題遂行時の行動を規定することも明らかにした。以上の知見は、これまでの集合的効力感研究の知見を補完し得るものであった。

今後、ますます集合的効力感は、スポーツ集団の集団パフォーマンスを心理的側面から高める際の1つの観点になっていくことが予測される(e.g., 小林・内田・土屋, 2016)。本研究で得られた知見は、将来的に行われると考えられる実践的研究に対して含意を有すると言えるだろう。例えば、複数のスポーツ集団を対象に実践的介入を行っていくなかで、集団全体としての集合的効力感が望ましい状態であったにも関わらず、集団パフォーマンスが芳しくなかったといった集団も出てくるだろう。こういった集団に対してどのようにアプローチすべきかに関して本研究は示唆を与えるものである。すなわち集団内において個々人が何を拠り所に集合的効力感を評価しているのかに着目することである。集団全体としての集合的効力感が本来有するはずの集団パフォーマンスに対する影響力を十分に発揮させるには、成員1人1人が自己の貢献可能性に依拠して集合的効力感を評価しなければならない。それには、成員1人1人に道具性が高いと認識させる必要があるだろう。

集合的効力感を効果的に高めるために新たな介入方略を模索することは、実践的研究において極めて重要な視点であり、したがって本研究で得られた知見はこのような取り組みに資するものである。本研究の知見が、あらゆるスポーツ集団の競技力向上に寄与する知見として実践的研究に応用されるのであれば、それは望外の喜びである。(社会心理学)