九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

モチベーションビデオがスポーツ集団の集団効力感に与える影響

永尾, 雄一

https://doi.org/10.15017/1441015

出版情報：九州大学, 2013, 博士（人間環境学）, 課程博士
バージョン：
権利関係：全文ファイル公表済

平成 25 年度博士論文

モチベーションビデオがスポーツ集団の集団効力感に与える影響

九州大学大学院人間環境学府

行動システム専攻健康科学コース

平成 17 年度入学（3HE05036P）

永 尾 雄 一

目　次

序論

Ⅰ. 緒言 …… 2

Ⅱ. モチベーションビデオ（MV）の定義と構成映像 …… 4

1. MV の定義 …… 4

2. MV を構成する映像 …… 4

3. 競技特性と MV の構成映像 …… 5

Ⅲ. 集団効力感に関する概念の整理 …… 8

1. 集団効力感の定義と起源 …… 8

2. 集団効力感の呼称について …… 9

3. 集団効力感の資源 …… 10

4. 集団効力感と集団凝集性 …… 15

Ⅳ. 集団効力感とチームパフォーマンスに関する先行研究概観 …… 19

Ⅴ. 集団効力感の獲得と測定の方法 …… 21

1. 既存の集団効力感獲得方法 …… 21

2. 集団効力感獲得における映像の活用 …… 21

3. team-modeling と集団効力感の獲得 …… 23

4. スポーツ場面における集団効力感の測定方法 …… 24

Ⅵ. 本研究を行う意義 …… 26

Ⅶ. 本研究の課題と目的 …… 27

本論

第 1 章　日本版スポーツ集団効力感尺度の開発

研究 Ⅰ　日本版スポーツ集団効力感尺度（JCEQS）の作成 …… 32

目的 …… 32

方法 …… 32

結果および考察 …… 35

研究 Ⅱ　JCEQS の信頼性および妥当性の検討 …… 41

目的 …… 41

方法 …… 41

結果および考察 …… 42

本章のまとめ …… 47

第 2 章　集団に対する MV を構成する映像の種類別にみた，映像視聴が集団効力感へ与える影響

研究 Ⅰ　チームメイトのプレイ映像視聴が与える心理的影響 …… 51

目的 …… 51

方法 …… 51

結果および考察 …… 54

研究Ⅱ　チーム全体の映像視聴が与える心理的影響 …… 59

目的 …… 59

方法 …… 59

結果および考察 …… 61

本章のまとめ …… 66

第 3 章　MV 視聴が与える心理的影響

研究Ⅰ　集団競技における MV 視聴の心理的影響 …… 69

目的 …… 69

方法 …… 69

結果および考察 …… 71

研究Ⅱ　日本代表選手による個人競技団体戦における MV 視聴の心理的影響 …… 74

目的 …… 74

方法 …… 74

結果および考察 …… 76

研究Ⅲ　チームスタッフにおける MV 視聴の心理的影響 …… 80

目的 …… 80

方法 …… 80

結果および考察 …… 81

研究Ⅳ　日本代表選手団という集団においての MV 視聴の心理的影響 …… 85

目的 85

方法 85

結果および考察 86

本章のまとめ 90

結　論

Ⅰ. 本研究で得られた知見 94

Ⅱ. 本研究で得られた知見から考えられる効果的な MV 作成と活用方法の提言 96

Ⅲ. 今後の課題と展望 97

文　献 99

資　料 108

公表論文 116

謝　辞

序　論

Ⅰ　緒　言

スポーツメンタルトレーニングや心理サポートにおいては，目標設定やイメージトレーニングなど様々な技法が開発されている．その中で近年，様々な競技やカテゴリーのスポーツ競技場面において，モチベーションビデオ（以下 MV）と呼ばれるビデオが作成され，用いられている．最近では，女子サッカー日本代表なでしこジャパンやバレーボール女子日本代表などが，実際の国際大会においてチームスタッフが MV を作成し用いたことは，報道などでも知られている．また，スポーツメンタルトレーニングに関する学会発表等においても，メンタルサポートの実践方法のひとつとして用いている報告もみられるようになった．

現代において MV が様々な競技で用いられていることは，競技現場レベルで MV の有用性を選手やコーチが感覚的に理解しているからだと思われる．しかし，何故有効なのか，どのような心理的効果を与えるのかといった科学的検証に基づいた知見は未だ少なく，特にスポーツ集団においての科学的検討は行われていない．永尾（2007，2013）や磯貝（2007）は MV を実際の競技現場で効果的に用いるためにも，科学的知見を集積していく必要性を指摘している．スポーツ競技場面は，個人競技種目と集団競技種目に大別することができるが，MV もそれぞれに応じて，ビデオを構成する映像の種類や期待される心理的効果も異なることが考えられる．

そこで，はじめに，MV を構成する主要素である映像の種類に着目しながら，個人競技種目に対する MV と集団競技種目に対する MV それぞれを視聴することで，どのような心

理的側面への影響が予想されるかについて述べる.

Ⅱ　モチベーションビデオ（MV）の定義と構成映像

1. MV の定義

MV とは，そのビデオを視聴する選手やチーム自体の過去のプレイ映像から成功場面のみを抽出し，音楽や文字を付加して編集作成されるビデオであり，直近の試合や競技において良いパフォーマンスを発揮するために必要とされる心理的側面をポジティブな状態に変容させることを目的として用いられるものである.

2. MV を構成する映像

MV を構成する主な映像は,図 1 に示すように,大きく 3 つに分類される（永尾, 2013).

個人競技に対して作成される MV は主に「選手自身のプレイ映像」で構成される.一方で，集団競技やスポーツ集団に対して作成される MV では,「選手自身のプレイ映像」に加えて「チームメイトのプレイ映像」や「チーム全体の映像」も含めて構成される.

自分自身		視聴している選手自身の プレイ映像
チームメイト		視聴している選手以外の 選手（＝チームメイト）の プレイ映像
チーム全体		チーム全体としての映像 （得点後の歓喜の輪・試合前の 円陣・入場シーン etc…）

図 1. モチベーションビデオを構成する主な映像（永尾, 2013）

3. 競技特性と MV の構成映像

1）個人競技に対して作成される MV

個人競技においては，ビデオを視聴する選手自身のプレイ映像のみで構成される．このような映像を視聴することで影響が予想される心理的側面に自己効力感（self efficacy）が挙げられる．個人レベルの心理的側面である自己効力感は Bandura（1986, 1997）が提唱した概念であり，「特定の課題に対して，適切な行動を成功裡に遂行できるという予測や確信の程度」と定義される．自己効力感を獲得する資源としては「行動の達成」や「代理体験（モデリング)」が挙げられている．行動の達成とは，過去に達成した成功体験などのポジティブなフィードバックを得ることであり，代理体験は他者を観察（モデリング）することで「これなら自分にもできる」と感じることである．このモデリングにおいては，観察する他者のスキルレベルが自己に類似しているほど効果的であるとされている．Dowrick（1983）は，このモデリングにおいてモデルの類似性としての究極は自己であり，それゆえに自己をモデリングする（self-modeling）が自己効力感獲得に効果的であるという self-modeling 理論を提唱している．山﨑・杉山（2009）や山﨑（2011）はバドミントン選手を対象として，self-modeling 理論に準拠した MV を視聴させることで自己効力感の向上がみられたことを報告している．

2）集団競技やスポーツ集団に対して作成される MV

集団競技やスポーツ集団に対しての MV は，ビデオを視聴する選手自身のプレイ映像以外にも，チームメイトのプレイ映像や，特定の個人に焦点づけていないチーム全体として行動している映像も含まれている．

このような集団競技やスポーツ集団へのMV特有の映像は，チームとしての過去の成功体験やチームワーク，チームが持っている能力を発揮している場面で構成されており，チームの成員である選手それぞれが，与えられた役割を果たし，協力し，勝利という目標に向かってチーム一丸となってプレイしている場面などが含まれている．そして，このような映像で視聴することによって影響が予想される心理的側面に集団効力感（collective efficacy）が考えられる．サッカーや野球，バスケットボールなどのチームスポーツおいては，個人レベルだけではなく集団レベルでの心理的要因が重要であると考えられている．集団競技においては選手個人の心理的強化に加えて，集団における心理条件もまた競技成績を左右する重要な要因（猪俣ほか，1991)として考えられており，MVと集団効力感との関係を検討することはスポーツ競技場面において重要であると考えられる．

Ⅲ　集団効力感に関する概念の整理

ここでは，集団効力感に関する概念や，その獲得の資源について先行研究を概観する．

1. 集団効力感の定義と起源

集団効力感（collective efficacy）は Bandura（1986, 1997）によって提唱された概念であり,「課題の達成に必要とされる行動を系統立て実行するための能力に対する集団で共有された信念」と定義され，自己効力感（self-efficacy)を集団レベルに拡張した心理的概念とされている．Bandura（1997）は，集団や組織において，自分たち集団のメンバーは課題を解決し継続的な努力によって行動を改善できるという集団に対する効力感が存在していることを示唆しており，集団の成員によって知覚された効力感は，集団や組織の機能を理解するために極めて重要であると考えられる（淵上, 2005). この集団効力感については，他の研究者も定義を行っており，例えば Zaccaro et al. (1995)は 「特定の課題を達成するための資源を統合・調整し配分することにおいてのメンバー間で共有された信念」と定義している．このように，集団効力感は社会心理学領域の研究から生まれた概念であるが，学校組織における課題解決のためのチーム援助の重要性などが指摘されていた背景から，教育社会心理学や教育経営心理学においても注目され（淵上ほか，2006)，教師集団を対象とした研究なども行われている（例えば, Goddard et al., 2000).

さらに，集団効力感は課題解決に関わる集団であるチーム（共通の目的を持ち，相互依存的な役割から構成され，しかも相互に補完しあうスキルを持つ成員から構成された，組

織内で課題解決を目的とした小集団）の形成やパフォーマンスを規定する極めて重要な要因のひとつ（淵上ほか，2006)とみなされたこともあり，その後，1990 年台後半よりスポーツ心理学領域において研究が行われ始めた．また，それぞれの研究においては，社会心理学領域で解釈されてきた集団効力感の定義を，スポーツ場面にも適応できるように解釈を行っている．例えば，Feltz & Lirgg (1998) は「一定水準の課題達成を生み出すための共同の能力において集団で共有された信念」，Bray & Widmeyer (2000) は「チームの能力に対してチームで共有された自信のメンバーそれぞれの効力感知覚」としている．このように，集団効力感は，なされる研究領域においていくつかに定義されているが，それらは総じて「チーム内におけるチームに対する有能感に関しての共有された信念」と解釈できる．

2. 集団効力感の呼称について

集団効力感という心理的概念は先行研究において様々な呼称で用いられている．本概念の提唱者である Bandura (1986, 1997) は collective efficacy としているが，他の研究においては，group efficacy (Gibson, 1999)，team efficacy (Vargas-Tonsing et al., 2003)，group potency (Guzzo et al., 1993) などと表現されている．また，和訳においても，集団効力感（淵上, 2005；本郷, 2005；淵上ほか, 2006；芹澤ほか, 2008；阿江, 2008）をはじめとして，集合効力感（本間ほか, 2004)，集合的効力感（ハガー・ハヅィザランティス, 2007）と表現されている．このように，英日それぞれにおいていくつか呼称されているが，どの研究においても Bandura (1997) や Zaccaro et al. (1995) 定義に準じている点は共通して

おり，ほぼ同義であるといえる．したがって本稿においては，多くの研究において用いられていることなどからも判断し，集団効力感（collective efficacy）を用いることとする．

3. 集団効力感の資源

前述したように，集団効力感は自己効力感を集団レベルに拡大した概念であり，その資源も理論的に自己効力感と同じであると考えられている（Feltz et al., 2007）．また，Bandura（1997）は集団効力感を特性的ではなく状態的な心理的概念としており，多用な情報に影響を受けるとみなされている．そして，その獲得資源として(1)代理体験，(2)行動の達成，(3)言語的説得，(4)生理的喚起の 4 つを挙げている．

1）代理体験

代理体験とは，他者の行動を観察（モデリング）することによって「これなら自分にもできる」と感じることである．これを集団レベルに置き換えれば，他者は他集団や他チームとなり，「自分たちにもできる」という表現となる．他者を観察する方法については，直接観察するなど様々な方法がある．Prussia & Kinicki (1996) は大学生を対象に，モデリング介入の有無によるブレインストーミングタスクのパフォーマンス比較を行った．この介入においては，ビデオを用いたモデリングが行われ，ビデオ視聴した群において集団効力感の向上がみられた．スポーツ場面においても，成功したチームをモデリングすることで，チームは集団効力感を強めると示唆されている(ハガー・ハヅィザランティス, 2007)．

2）行動の達成

行動の達成とは，成功体験を得ることであり，達成感をもつことである（松本，2008）．

過去の自分たちが実際に行動して成功した経験から，同じ行動に対して「自分たちはまたできるだろう」という遂行可能感が高まると一般的に考えられている．Hodges & Carron (1992) や Lirchacz & Partington (1996) は，集団効力感は先のパフォーマンスに基づいて増減することを示唆している．また，Watson et al. (2001) は，大学男女バスケットボール選手を対象に，オフェンス・ディフェンスの結果やチーム順位，最近のプレイに対する主観的評価をシーズン前後に調査し，集団効力感の予測因の検討を行った．その結果，シーズン中のチームの経験が，チームに対する自己知覚に変化を与えることが示された．加えて，このような過去のパフォーマンス場面だけではなく，過去の勝敗も成功体験を得る要因として挙げられる．例えば，Feltz & Lirgg (1998) は大学アイスホッケーチーム 6 チームを対象に，シーズン中の重要な試合の前に集団効力感の測定を行い，過去の試合で勝利している時に集団効力感は向上し，逆に負けている時には減少していたことを明らかにした．同様の知見はアメリカンフットボール (Myers, Feltz et al., 2004) やアイスホッケー (Myers, Payment et al., 2004) における研究においても示されている．これらのことから，自己効力感と同様に，集団効力感においても行動の達成は最も強い資源である (Ronglan, 2007) といえるだろう．

3) 言語的説得

言語的説得とは，自身やチームに能力があることを言語的に説明や励ましを受けることであり，自己暗示や他者からの説得的な暗示のことである．自己効力感の増強のためには，この言語的説得を代理体験や行動の達成に付加することで可能となるとされている (松本, 2008)．

スポーツ集団においては，往々にして活発な励ましを行ったり，チームの目標や能力に対してポジティブな強化やフィードバックを行う．Vargas-Tonsing & Bartholomew (2006) は, コーチのやる気を高めるような言葉がけが集団効力感の向上につながることを示唆している．加えて，コーチのやる気を高めるような言葉がけやフィードバックといった, 効力感の資源となるような言語的説得行動は, 動機づけ雰囲気（motivational climate）と関係することが指摘されており，動機づけ雰囲気知覚は有意に集団効力感知覚を予測することも示唆されている（Magyar et al., 2004）．動機づけ雰囲気の形成には，コーチなど指導者の役割が大きく影響する（磯貝，2008a）．コーチという視点からの検討では，コーチの能力に対する効力信念であるコーチ効力感（coaching efficacy）(Vargas-Tonsing & Bartholomew, 2006）も集団効力感への関係が指摘されている．また，コーチ以外にも，チームのキャプテンも注目されており，キャプテンに対するチームメンバーの効力信念 (George & Feltz, 1995）も集団効力感への影響因としての可能性が示されている．

4）生理的喚起

生理的喚起とは, 生理的な反応の変化を体験することであり, 自己の生理状態を知覚し, 情動的な喚起状態を知覚することである．自己効力感は肯定的な気分で強まり，落胆した気分で弱まるとされていることから，集団レベルでも同様のことが考えられるのだが，この視点からの検討は未だ成されていないため，今後の発展が望まれている（Feltz et al., 2007).

5）その他の資源

Feltz & Lirgg (1998) や Watson et al. (2001) は，チームメンバーがチームとして一緒

に過ごしている時間の長さも資源となることを示唆している．また一方で，チーム以外の第三者からの影響についても資源としての可能性が示されている．George & Feltz (1995) は，観衆やメディアも集団効力感に影響を与える資源となり得ることを報告している．この報告では，チームメンバーの家族や友人，ファンと共に，ホームアドバンテージという環境要因もその影響因として指摘しており，アウェイゲームよりもホームゲームにおいて集団効力感が高く示されたと報告している（Bray & Widmeyer, 2000）．この他に，チームサイズや社会的手抜きも影響因として考えられている（Zaccaro et al., 1995; ハガー・ハヅィザランティス, 2007）.

このように，集団効力感の資源として多くの要因が示されており，Zaccaro et al. (1995) は図 2 のようにまとめている．

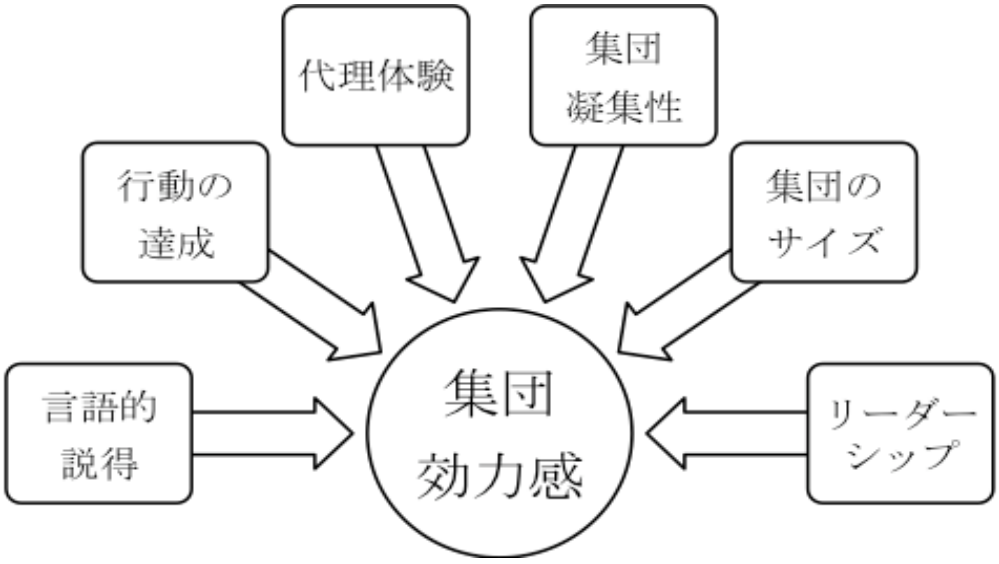

図 2. 集団効力感の資源（Zaccaro et al., 1995）

4. 集団効力感と集団凝集性

集団凝集性とは，集団のメンバー間が引き合う魅力を維持する社会的な力であり，集団を分裂させる力に抵抗する力である（ハガー・ハヅィザランティス, 2007）．スポーツ集団においてチームワークを発揮することは，チームの目標達成のために非常に重要な要因であり，凝集性はチームワークを理解するうえで必要不可欠な概念とされている．集団効力感研究においても，集団凝集性は集団効力感に影響を与える概念として考えられ，多くの研究が行われている．例えば，Spink（1990）はバレーボール選手において集団効力感と集

団凝集性の関係について検討を行い，エリート選手では，高い凝集性を示したチームは高い集団効力感を示したのに対し，レクリエーションチームにおいては同様の関係性は示されなかったことを報告している．

Carron & Hausenblas (1998) は，集団凝集性を「課題–社会」という次元と，「個人–集団」次元という 2 つの次元で捉えている．Paskevich et al. (1999) は，大学生を中心としたバレーボール選手を対象に集団効力感と集団凝集性の関係を検討し，両概念間に有意な相関関係があることを明らかにするとともに，集団凝集性の中でも特に課題凝集性が関係していることを報告している．ラグビー選手を対象にした研究 (Kozub & McDonnell, 2000) においても，課題次元の凝集性が集団効力感の予測因となるとの知見が得られている．Heuze et al. (2006) は，影響する凝集性の次元についてさらに詳細な検討を行っている．17 チーム計 154 名のプロバスケットボール選手を対象に，凝集性と集団効力感そしてパフォーマンスにおける媒介効果を検討したこの研究では，「集団の統合–課題 (GI-T)」「集団の統合–社会 (GI-S)」「個人にとっての集団の魅力 (ATG-T)」を高く認知しているほど，集団効力感を高く認知する傾向が示された．

これらの知見に共通している点は，集団が持つ課題や目標に対しての凝集が影響因として特に示されていることであり，課題を達成することに対する効力信念である集団効力感とも，集団の課題という点で共通点を持つ．

集団効力感と集団凝集性の関係性については，Carron (1982) は集団凝集性構造モデルの中において，凝集性に影響を及ぼす 4 つの要因として環境要因，個人要因，リーダーシップ要因，チーム要因を挙げている．集団効力感は，この中のチーム要因に含まれると考

えられ，凝集性の先行要因として示された．一方で，Feltz et al. (2007) は，先行研究を概観する中で，集団効力感と集団凝集性は互いに影響を与えあう円環的な関係である可能性を示唆している．また，集団効力感は個人・集団の両レベルにおいて増進・維持・回復の様相はさらに研究されるべきであるとしながら，その関係性を図 3 のようにまとめている．

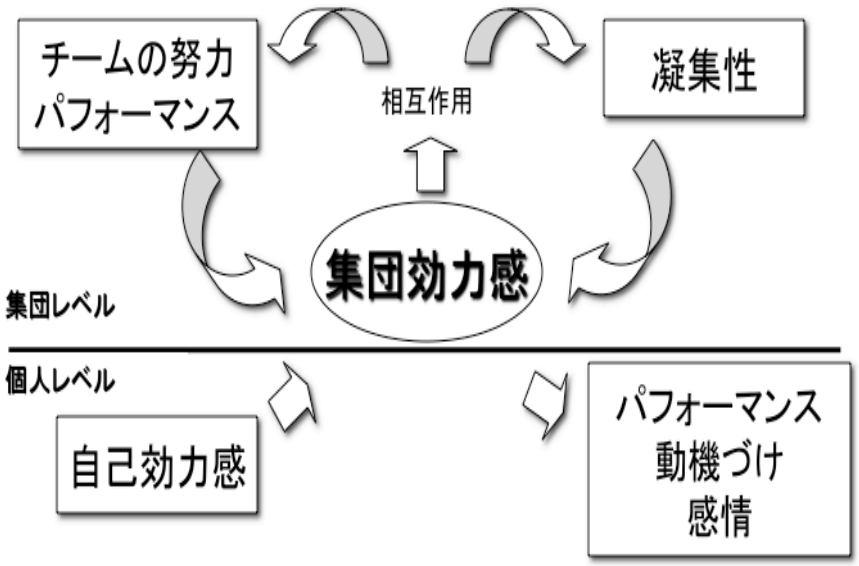

図 3. 集団効力感の主な先行要因と影響の概念図
(Feltz et al., 2007)

Ⅳ　集団効力感とチームパフォーマンスの関係についての先行研究概観

Bandura (1997) は，集団メンバーとして個人が行う行動の選択や，集団として行う努力量，苦難に直面した時に集団として持ちこたえる力に，集団効力感が影響を与えると主張している．この他にも，集団の目標に影響を与えることも示唆されている（Silver & Bufanio, 1996）．これらの知見をもとに，スポーツチームを対象とした研究も近年になって行われはじめている．例えば，Myers, Feltz et al. (2004) の研究においては，大学アメリカンフットボールチーム 10 チーム計 197 名を対象に，8 週間計 65 試合の観察調査から集団効力感と試合でのパフォーマンスとの関係について検討を行っている. この研究では，各チームが毎週末に行う試合においてチームのパフォーマンスを計測し，その前日に集団効力感の調査を行った．パフォーマンスについては得点や獲得ヤード数，ターンオーバーの数などを計測し，集団効力感の測定には，(a) アウトプレイ（ヤードを獲得すること），(b) 自チームのクォーターバックが相手チームのクォーターバックに勝ることができる，(c) レッドゾーンでの得点，(d) 3rd もしくは 4th ダウンコンバージョンを成功させる，などといった競技に特化した項目を設定し，それぞれに対しての効力信念の程度を質問紙にて調査している．その結果，集団効力感は後のパフォーマンスのポジティブな予測因であることが示唆された. この他にも, アイスホッケー（Feltz & Lirgg, 1998; Myers, Payment et al., 2004），ラグビー（Greenlees et al., 1999; Kozub & McDonnell, 2000），ボート（Magyar et al., 2004），バスケットボール（Bray & Widmeyer, 2000; Watson et al., 2001），

バレーボール（Paskevich et al., 1999)など様々な競技においてパフォーマンスとの関係が検討されている．

これらの知見から，集団効力感はチームパフォーマンスのポジティブな予測変数であり(Ronglan, 2007)，チームの形成やパフォーマンスを規定する極めて重要な要因の 1 つであると考えられる（淵上ほか，2006)．スポーツ集団において，パフォーマンスの向上は最大の関心事であり，そのパフォーマンスとの関係が示されていることは，集団競技やスポーツ集団における集団効力感の有用性を示唆するものである．

Ⅴ　集団効力感の獲得と測定の方法

1. 既存の集団効力感獲得方法

パフォーマンスとの重要な関係が示された集団効力感については，その獲得方法においても関心が集まっている．Munroe-Chandler & Hall (2004) は，10–12 歳の女子サッカー選手を対象に，イメージトレーニング介入を用いて集団効力感獲得を試み，フォワードやミッドフィルダーの選手に対してこの方略が有効であったことを報告している．また，Feltz et al. (2007)は，集団効力感の獲得方法は新規のチームか既成のチームであるかで異なることを指摘している．そこでは，新規のチームにおいては熟達（Mastery）という資源を得ることや，既存のチームではコーチからの言語的説得や代理体験などという資源を得ることが，集団効力感の向上や維持に有効であることを示しており，その資源を得るための方略を表 1 のようにまとめている．

2. 集団効力感獲得における映像の活用

Prussia & Kinicki (1996) は，集団の課題に対してポジティブなフィードバック要素を含むビデオを視聴させることで，集団効力感の向上が見られたことを報告している．また，Bandura（1997）も大学アメリカンフットボールチームに対して，次の対戦相手が逆転負けする試合を映像によって視聴させ，実際に対戦において勝利を得たことを報告している．映像は，成功プレイなど試合中のポジティブな場面をいつでも見ることができ，「次の試合においても良いプレイができる」ということを思い出させることができるとされ，映像は

表 1. 集団効力感を獲得または維持するための技法（Feltz et al., 2007）

新しいチームでの集団効力感		既成チームでの集団効力感	
テクニック	資源	テクニック	資源
Defining success in mastery terms	Mastery	Verbal persuasion	Coach persuasion
Mastery climate	Mastery	Positive team talk	Coach persuasion
Team goal setting	Mastery	Building team cohesion	Social persuasion
Modifying the task	Mastery	Team attributions	Coach persuasion
Simulations	Mastery	Videotaping success	Vicarious
Manipulating schedules	Mastery	Coach modeling confidence	Vicarious
		Controlling group size	Multiple sources
		Shifting the focus off the score	Mastery

集団効力感の資源となり得ると考えられている（Feltz et al., 2007).

一方で，集団効力感の起源である自己効力感の獲得においても，映像の活用は注目されている．Dowrick (1983) は，自身が提唱した self-modeling 理論を用いて，映像を用いた自己効力感獲得の可能性を示唆している．self-modeling 理論とは，自己効力感の資源のひとつである代理体験において，モデルとしての類似性の究極は自己であり，それゆえに self-modeling が自己効力感向上に効果的である（山﨑ほか, 2009）とする考え方である．そして，sefl-modeling は行動の達成と代理体験を包含した考え方であるとし，self-modeling 理論に準拠した映像を用いた介入を行うことで, 自己効力感の向上といった心理的側面や選手のパフォーマンス向上に寄与する可能性が示唆されている（山﨑ほか, 2008; 山﨑・杉山, 2009; 山﨑, 2011).

3. team-modeling と集団効力感の獲得

集団効力感は自己効力感を集団レベルに拡張させた概念であり，自己効力感では「自分ができる，という自信の程度」であるのに対し，集団効力感では「自分たちはできる，という自信の程度」と置き換えられる．そのため，獲得するための資源も自己効力感のそれを集団レベルに拡張したもの（Feltz et al., 2007）と考えられている．具体的には，資源のひとつである行動の達成では，チームとしての過去の成功についてのフィードバックを受けることであり，代理体験では，同レベルの他チームを観察（モデリング）することであると考えられる．これは，自己効力感を獲得するために有効であると示されている self-modelig においても置き換えて考えることができる. self-modeling では「自分（self)」

を「観察する（modeling)」することとされるが，これを集団レベルに拡張して捉えると「自分たち（team)」を「観察する（modeling)」すること，すなわち team-modeling が集団効力感獲得に有効であると予測される．そして，MV の構成映像である「チームメイトのプレイ映像」と「チーム全体の映像」が，この team-modeling に該当する映像であることが考えられる．Feltz et al.（2007）は過去の成功体験のポジティブなフィードバックやモデリングの方略としてビデオを用いることの有用性を示唆しており，これらのことからも，team-modeling に準拠した映像から構成された，スポーツ集団に対しての MV を視聴することが，集団効力感を獲得する方略となり得ることが予想される．

4. スポーツ場面における集団効力感の測定方法

集団効力感は質問紙尺度を用いて測定されているが，これまでの先行研究においては，それぞれの研究において対象としている競技に特化した質問項目で構成される尺度で測定が試みられていることが多い．例えば，アメリカンフットボール選手を対象とした研究（Myers, Feltz et al., 2004）では，「ヤードを獲得すること」「自チームのクォーターバックが相手チームのクォーターバックに勝ることが出来ること」「3rd もしくは 4th ダウンコンバージョンを成功させること」，アイスホッケー選手を対象とした研究（Feltz & Lirgg, 1998）では，「アウトスケートができる」「アウトチェックができる」「パワープレーでの得点ができる」など，それぞれの競技特性に合わせた質問項目を用いている．この手法は，調査対象となる競技の具体的なスキルに関しての効力信念を測定できるという利点がある反面，異なる競技に用いることができないという課題がある．集団効力感は近年になって

注目され始めた心理的概念であり，集団効力感研究の発展のためには適切な尺度の開発が必要であるとの指摘もある（Bandura, 1997）．これらの指摘を受けて，Short et al. (2005) は，特定の競技に特化せず多くの競技場面で使用可能な the Collective Efficacy Questionnaire for Sports（以下 CEQS）を開発している．CEQS は，サッカーやバスケットボール，バレーボール，水球，ソフトボール，ホッケー，テニス，水泳，カーリングなど様々な競技の選手からデータ収集を行って作成されており，5 因子（Ability，Effort，Persistence，Preparation，Unity）20 項目で構成されている．また作成過程において，Group Environment Questionnaire (GEQ: Widmeyer et al., 1985)を用いて検討を行い妥当性を確認している．この CEQS は，スポーツ競技場面における集団効力感尺度として，特定の競技に特化しない尺度である．

一方で，わが国における集団効力感研究は，欧米と比較して進んでいない．特に，スポーツ競技場面における研究はほとんどなされていないのが現状である．その理由の 1 つに日本語尺度の未発達が挙げられる．芹澤ほか（2008）は，CEQS を参考にしながら集団効力感尺度の開発を試みているが，調査対象が高校生野球部員のみであることなど，他競技へも用いることができる尺度としては課題が残されている．また，本間ほか (2004)も集団効力感に関する先行研究を参考にスポーツ競技場面における尺度作成を行っているが，調査対象がラクロス選手からのみであり，妥当性の検討が十分に行われていない．このように，わが国においては，特定の競技に特化しないスポーツ競技場面での集団効力感を測定し得る信頼性・妥当性を兼ね備えた尺度は作成されていない．わが国におけるスポーツ競技場面での集団効力感研究の発展のためにも，これは重要な課題であると考えられる．

Ⅵ　本研究を行う意義

昨今のマルチメディア機器の普及に伴い, 様々なスポーツ競技場面で MV やそれに類するものが, コーチやチームスタッフによって数多く作成されている. また選手たちは, MV を視聴することがパフォーマンス発揮に対して有効な方略であるという主観的評価を述べている（永尾, 2007). しかしながら, MV 視聴が具体的にどのような心理的側面に影響を与えパフォーマンスに関係するのかついては, そのメカニズムが不明確であるとの指摘もなされている（山﨑ほか, 2009). このことからも, チームパフォーマンスと重要な関係が示されている集団効力感に着目し, MV 視聴による心理的影響の科学的メカニズムを明らかにすることは, MV 作成を試みる多くのスポーツ競技現場関係者に資すると考えられる. また, team-modeling に準拠した映像が集団効力感を獲得する方略のひとつとして有効であるかを検討することによって, 効果的な MV の作成方法をスポーツ競技場面へ提言できると期待される.

あわせて, 集団効力感を測定する尺度の整備は未だ十分ではなく, 特にわが国におけるスポーツ競技場面での集団効力感尺度は開発されていない. 本研究でスポーツ競技場面における集団効力感を測定し得る尺度を開発することは, MV 研究のみならずわが国における集団効力感研究にも寄与すると期待される.

Ⅶ　本研究の課題と目的

スポーツ集団に対する MV を構成する主な映像は「自分自身のプレイ映像」「チームメイトのプレイ映像」「チーム全体の映像」の 3 つに大別される．これらの中で，特にスポーツ集団に対するＭＶに特有の映像である「チームメイトのプレイ映像」「チーム全体」という team-modeling に準拠した映像を視聴することで集団効力感に影響を与えるという仮説が立てられる（図 4)．集団効力感はチームパフォーマンスを規定する重要な要因のひとつ（淵上ほか，2006）であるため，スポーツ集団に対する MV が集団効力感獲得の方略となる可能性を検討することは，スポーツ競技場面において MV を用いることが，チームパフォーマンス向上に資するであろうことを示すと共に，効果的な MV 作成方法についてスポーツ競技場面に提言することも期待される．

しかしながら，わが国において競技を問わずに集団効力感を測定できる尺度が未開発であることから，まずはじめに尺度の開発が必要である．尺度を整備した後，team-modeling となる映像それぞれについての視聴効果を検討し，それらの映像が実際のスポーツ競技場面において用いられる MV という形態でスポーツ集団に提供されても，同様の影響を与えるかを検討することが課題とされる．そこで，本研究では以下のことを目的とした．

1. 競技を問わずに用いることができる，信頼性および妥当性を有する日本版スポーツ集団効力感尺度の開発（第 1 章)
2. team-modeling に準拠した映像を視聴することが，スポーツ集団メンバーの集団効

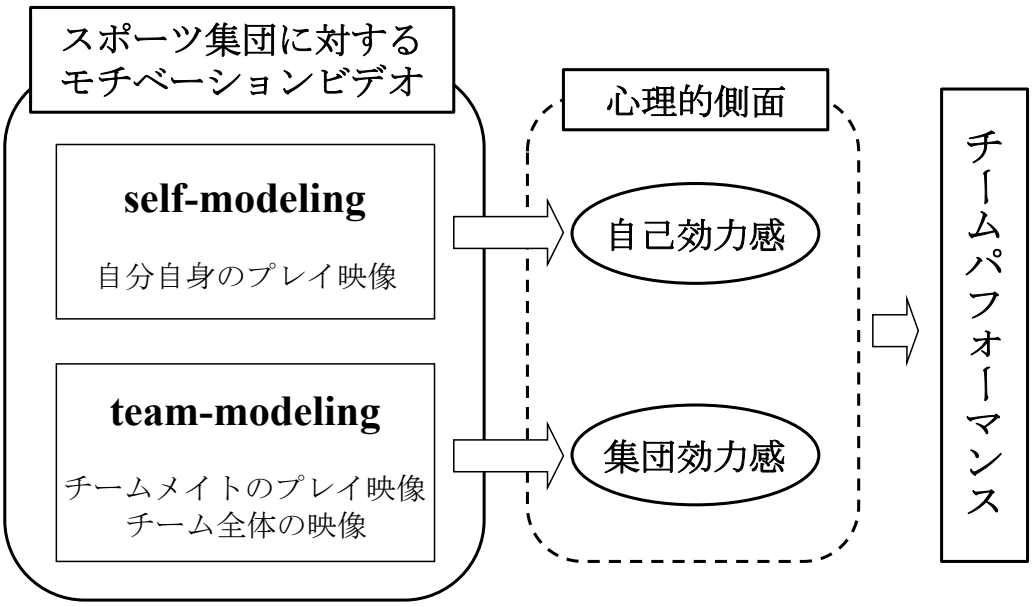

図 4. スポーツ集団に対するモチベーションビデオの構成映像から予測される本研究の仮説モデル

力感へ与える影響の検討（第 2 章）

3. team-modeling に準拠した映像を用いた MV を視聴することが，スポーツ集団メンバーの集団効力感へ与える影響の検討（第 3 章）

本　論

第１章　日本版スポーツ集団効力感尺度の開発

第 1 章では，Short et al. (2005)が開発した CEQS を参考に，特定の競技に特化しない日本版スポーツ集団効力感尺度（the Japanese Collective Efficacy Quastionnaire for Sports：以下 JCEQS）を作成し，信頼性・妥当性を確認することを目的とした.

研究 I　日本版スポーツ集団効力感尺度（JCEQS)の作成

目的

第 1 章研究 I では，原版となる CEQS を参考に JCEQS を作成し，因子分析モデルの適合性の観点から尺度の項目構成について検討を行うことを目的とした.

方法

1. 調査対象者

K 県内の A 大学及び F 県内の B 大学，C 大学の運動部員，F 県内で活動する社会人スポーツチームに所属する選手 519 名を対象とした．その内，無回答の者や回答に不備がある者を除く 495 名（男性 382 名，女性 113 名；平均年齢 20.69±3.25 歳)を分析対象とした（有効回答率 95.38%). 分析対象者が参加する競技種目は全 19 種目であり，その内訳はサッカー77 名，野球 39 名，バスケットボール 50 名，バレーボール 40 名，フットサル 77 名，セパタクロー7 名，ハンドボール 8 名，自転車競技 18 名，柔道 33 名，競泳 22 名，なぎなた 5 名，器械体操 18 名，カヌー15 名，ボート 6 名，バドミントン 16 名，硬式テニス 18 名，ビーチバレー6 名，陸上競技 29 名，剣道 11 名であった．また，平均競技経

験年数は 8.54±3.95 年であり，現在のチームや部における所属年数の平均は 1.85±1.55 年であった．すべての調査は，所属チームの練習時間の一部などを利用して集団実施された．

2. 調査項目の日本語訳

CEQS は“Ability (4 項目)”，“Effort (4 項目)”，“Persistence (4 項目)”，“Preparation (4 項目)”，“Unity (4 項目)”の 5 因子 20 項目で構成されている．質問方法においては，尺度の文頭に「それぞれの質問に対して，次に行われる試合において，あなたが所属しているチーム（集団）が「できる自信の程度」はどれぐらいだと思っていますか？」と明示され，続いて「われわれのチーム (集団)は…することができる」という文章が記されている．各質問項目は，この文章の「…」に当てはまるような文章で構成されており，例えば「Perform under pressure」「Play more skillfully than the opponent」などの短い文章で構成されている．回答方法は「0 : Not at All Confident」から「10 : Extremely Confident」の 11 段階評定からなっており，高い得点を示すほどその質問内容に対する効力信念の程度が高いことを意味する．翻訳にあたっては，スポーツ心理学に精通する研究者と長年の英語圏在住歴を有する研究者からの協力を得て，表現の分かりやすさなどについて意見を求め参考にしながら翻訳を行った．また，質問内容をより分かりやすくするため，CEQS では冒頭にのみ記されていた「われわれのチーム (集団)は…することができる」という文章を，各質問項目に含めることとした．CEQS においては，尺度の文頭に「your team has the ability to…」と記述されており，これを忠実に日本語訳すれば「あなたのチームは…」となる．しかし，チームの能力に対して選手自身が抱く集団効力感を測定することに対し

ては、その質問方法も選手の立場からの主観的な表現が適していると考えられるため，本研究においては「われわれのチーム（集団)は…」と質問することとした．個人競技種目の対象者に対しては，集団・チームというイメージを統一させるために，「本調査における集団・チームとは，あなたが今所属している競技集団・部全体」という理解のもと回答するよう教示した．

3. 統計処理

1）探索的因子分析

はじめに，JCEQS の因子構造を分析するために，主因子法プロマックス回転による探索的因子分析を行った．分析においては，原版である CEQS の因子数を参考に行った．しかし，抽出された因子の固有値が 1.0 以下を示した場合，因子として採用を避けるべきである（松井・都築, 2005）．CEQS と同じ因子数が抽出されなかった場合には，本研究における因子構造を探索するために，分析において因子数を固定せずに再度因子分析を行った．

2）因子分析モデルにおける適合度の検討

探索的因子分析を行った後，JCEQS の因子分析モデルの適合性を検証するために検証的因子分析を行った．適合度指標は，GFI (Goodness of Fit Index)，AGFI (Abjusted Goodness of Fit Index)，CFI (Comparative Fit Index)，および RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation）を用いた．GFI は 1 に近いほど良いモデルと判断し，.90 以上が基準値とされる（豊田, 1998）．AGFI は GFI と比較して著しく低下する場合，好ましいモデルとは判断できない（豊田ほか, 1992）．CFI は .90 以上でモデルの適合度が高いと評価され，RMSEA は 0 に近いほど良いモデルと判断し，.08 以下でモデルが採択され

る（山本, 1999）．第 1 章研究 I では，GFI と AGFI および CFI が.90 以上，RMSEA が.08 以下を示し，なおかつ因子の意味が解釈可能な質問項目構成となっていることを判断基準とした．

3）項目の精選

検証的因子分析を行った後，尺度の因子分析モデルの適合性を高め，より簡便な尺度を作成するために項目の精選を行った．項目の精選には，因子分析モデルに不適切な項目を統計的に同定する手法であるステップワイズ因子分析（Kano and Harada, 2000）の変数減少法を用いた．また，Cronbach の α 係数及び内容的妥当性の確保に配慮しつつ項目を選択した．

結果および考察

1．探索的因子分析による因子構造の検討

はじめに，CEQS の因子構造に準拠して 5 因子を設定し抽出した．しかし，抽出した 5 因子のうち 3 因子において固有値が 1 以下を示し，また各因子を構成する項目においても原版とは異なる構成となる結果が示された．そこで，因子数を設定せずに分析を行った．その結果，2 因子が抽出されたが，項目 14「相手チームよりも高いレベルの技術が発揮できる」において負荷量が 1 以上を示したことから，この項目を削除し改めて因子数を設定せずに分析を行った．その結果，2 因子が抽出され，全分散の 65.4%を説明した．各因子に含まれるすべての項目において，因子負荷量は .44 以上を示した（表 1-1）．

表 1-1　因子分析後の因子行列

	下 位 尺 度	平均値	標準偏差	共通性	因子負荷量	
					F1	F2
11	われわれのチームは、ベストメンバーでなくても良いプレイができる。（Persistence）	6.30	2.26	.53	**.89**	-.22
15	われわれのチームは、相手チームよりも良いプレーができる。（Ability）	6.49	2.15	.73	**.81**	.05
10	われわれのチームは、能力を発揮できる。（Effort）	6.70	2.06	.72	**.77**	.09
12	われわれのチームは、試合のためにメンタル面（心）を整えることができる。（Preparation）	6.29	2.13	.66	**.72**	.11
13	われわれのチームは、常に前向きでいることができる。（Unity）	6.59	2.23	.60	**.66**	.13
9	われわれのチームは、チャンスがほとんど無いようなときでも、試合に集中できる。（Persistence）	6.49	2.25	.55	**.65**	.11
5	われわれのチームは、相手チームよりも実力を発揮できる。（Ability）	6.46	2.21	.66	**.60**	.24
3	われわれのチームは、プレッシャーがあってもいつも通りのプレイができる。（Persistence）	5.99	2.20	.53	**.58**	.18
1	われわれのチームは、相手チームに勝つことができる。（Ability）	7.14	2.17	.47	**.51**	.21
6	われわれのチームは、一致団結できる。（Unity）	7.27	2.33	.67	-.12	**.91**
2	われわれのチームは、問題を解決できる。（Unity）	6.46	2.29	.65	-.00	**.81**
20	われわれのチームは、いつもコミュニケーションを十分に取ることができる。（Unity）	7.18	2.38	.49	-.11	**.78**
17	われわれのチームは、チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる。（Effort）	6.72	2.17	.72	.18	**.70**
7	われわれのチームは、困難な状況にあっても、もちこたえることができる。（Persistence）	6.45	2.27	.70	.24	**.63**
4	われわれのチームは、試合に向けての準備を整えることができる。（Preparation）	6.92	2.20	.60	.25	**.55**
18	われわれのチームは、試合のために身体的なコンディションを整えることができる。（Preparation）	6.81	2.13	.54	.24	**.53**
19	われわれのチームは、良い作戦を立てることができる。（Preparation）	6.71	2.25	.64	.34	**.50**
8	われわれのチームは、努力を惜しまずプレイできる。（Effort）	7.09	2.15	.62	.38	**.44**
16	われわれのチームは、情熱を見せることができる。（Effort）	7.31	2.27	.58	.36	**.44**
				固有値	11.4	1.03
				寄与率（%）	60.00	5.41
				累積寄与率（%）	60.00	65.41

Note. 括弧内は原版での項目構成因子名

第 1 因子では「常に前向きでいる」「プレッシャーがあってもいつも通りプレイできる」など心理的スキル側面に関する内容と，「能力を発揮」「良いプレイ」などチームが有する身体的スキル側面に関する内容で構成されており，この因子を「心身スキル」と命名した．第 2 因子は「障害を乗り越える」「問題を解決できる」「コミュニケーションを十分に取ることができる」など，チームのメンバーと相互に協力し合うことに関する内容で構成されており，この因子を「チームワーク」と命名した．

本研究で作成された JCEQS は，原版である CEQS とは異なる因子構造が示された．CEQS での 5 因子抽出過程では，固有値や因子負荷量などは示されているものの，各因子における適合度指標は明らかにされていない．また，5 因子構造を解釈するための集団効力感に関する先行研究などは示されておらず，その因子構造に関しては課題が残されている．一方で，集団効力感に関する先行研究において，Mischel & Northcraft (1997) は集団効力感の下位概念として「集団課題効力感 (Collective Task Efficacy)」と「集団相互作用効力感 (Collective Interdependence Efficacy)」の 2 つを提唱している．集団課題効力感とは，特定の課題を成功裡に行うために必要とされる，チームが持つ知識や技術や能力に対してメンバーが抱く効力信念である．一方で，集団相互作用効力感とは，特定の課題の達成に向けて効果的な相互作用を行うための，チームが持つ知識や技術や能力に対してメンバーが抱く効力信念である．ここで挙げられている知識とは，課題達成に必要とされる身体情報に関する知識であり，技術とは課題達成においてのメンバー個々の能力や熟達のレベル，能力とは課題達成のためのより持続的な機能や特性のことである．第 1 章研究 I によって作成された JCEQS では，「心身スキル」と「チームワーク」の 2 因子が抽出さ

れているが,「心身スキル」因子は課題達成において必要とされる心理的および身体的なスキルに対する効力信念であり，集団課題効力感との共通性が考えられる．また,「チームワーク」因子はチームメンバーの相互作用に対する効力信念を表す因子であり，集団相互作用効力感と共通性があると考えられる．これは，JCEQS を 2 因子構造として解釈することが，集団効力感を捉えるうえで適切であることを支持するものであると考えられる．あわせて，集団効力感の資源には，心身のスキルを発揮し良いパフォーマンスを行った場面を振り返る「行動の達成」や「代理体験」が挙げられているほか，チームのまとまりやチームワークを表す心理的概念である集団凝集性が挙げられている．これらの資源からも考えると，JCEQS において「心身のスキルに関する資源から表される側面」と「チームワークに関する資源から表される側面」が因子として抽出されたと考えられる．

また, CEQS において「Effort」や「Preparation」因子を構成していた項目などが,「Unity」因子を構成していた項目を中心に「チームワーク」因子としてまとまりを示した．例えば「チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる」や「良い作戦を立てることができる」等の項目は，高い社会的相互作用が必要とされる課題に対する質問項目である．日本人は欧米人と比較して，ある特定の状況や周囲の人々との関係によって自己が定義されるとする文化的自己感（磯貝, 2008b）である相互協調的自己感が優勢である（Markus & Kitayama, 1991）ことが示唆されている．また，日本人は周囲と密接に結びついた関与的な感情もしくは一般的に肯定的な感情と結びつく（Kitayama et al., 2000）ことも指摘されている．このように，個が集団やチームと密接な関わりを持つわが国の文化的背景が,

JCEQS が 2 因子構造を示し，第 2 因子としてチームワークが抽出された理由のひとつとして考えられる．

2. ステップワイズ因子分析による項目の精選

作成された JCEQS 全体の適合度は，GFI=.836, AGFI=.794, CFI=.902, RMSEA=.100 であり，十分な値が得られなかった．そこで，各因子に対し 1 因子解のステップワイズ因子分析を行い，十分な内的整合性および適合性が得られるように項目を削除することとした．その際，α係数は因子の構成項目数に影響を受けると考えられ，内的整合性の正確な比較を行うためには，各因子の項目数は等しくすべきであること（Terry et al., 1999），尺度の項目数が多くなると，回答する被験者の負担が増加してデータに偏向が生じる原因になること（岡安ら，1993）を考慮し，項目を精選することとした．

因子モデルに不適切な項目を削除し，各因子において算出した適合度指標とα係数の結果を表 1-2 に示す．因子負荷量はすべての項目で.67 以上の値が得られ，α係数も十分な値を示した．また，適合度指標においても，各因子において十分に高い値が得られた．ステップワイズ因子分析によって採択された 10 項目の尺度全体の適合度は GFI=.963, AGFI=.941，CFI=.981，RMSEA=.060 を示し，尺度の因子構造の妥当性が確認された．

最終的に，2 因子各 5 項目，合計 10 項目からなる日本版スポーツ集団効力感尺度（JCEQS）が作成された．

表 1-2　ステップワイズ因子分析後の項目と因子負荷量

	項目	因子負荷量
心身スキル（α=.88）		
10	われわれのチームは、能力を発揮できる。	.84
15	われわれのチームは、相手チームよりも良いプレイができる。	.84
13	われわれのチームは、常に前向きでいることができる。	.77
3	われわれのチームは、プレッシャーがあってもいつも通りのプレイができる。	.73
11	われわれのチームは、ベストメンバーでなくても良いプレイができる。	.67
Fit index: GFI=.994; AGFI=.984; CFI=1.00; RMSEA=.000		
チームワーク（α=.88）		
17	われわれのチームは、チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる。	.84
2	われわれのチームは、問題を解決できる。	.78
19	われわれのチームは、良い作戦を立てることができる。	.77
8	われわれのチームは、努力を惜しまずプレイできる。	.74
20	われわれのチームは、いつもコミュニケーションを十分に取ることができる。	.68
Fit index: GFI=.991; AGFI=.975; CFI=.996; RMSEA=.042		

研究Ⅱ　JCEQS の信頼性および妥当性の検討

目的

第 1 章研究Ⅱでは，第 1 章研究Ⅰで作成された JCEQS についての信頼性および妥当性を検討するとともに，JCEQS が性別および競技特性（集団競技・個人競技）を問わず幅広いスポーツ競技場面において用いることが可能であるかを検証することを目的とした．

方法

1. 調査対象者

第 1 章研究Ⅰの調査対象者の内，第 1 章研究Ⅱにおいて用いる各質問紙尺度への回答が得られた 400 名（平均年齢 19.89±1.92 歳）を対象とした．性別では男性 293 名，女性 107 名，競技特性別では集団競技選手 221 名，個人競技選手 179 名であった．

2. 尺度

JCEQS の妥当性を検討するため，以下の尺度を同時に測定した．

1）集団凝集性尺度

阿江（1986）によって作成された尺度であり，「メンバーの親密さ」，「チームワーク」，「価値の認められた役割」，「魅力」，「目標への準備」の 5 因子 19 項目で構成される．項目の評定は「1：全く違う ~ 7：非常にそうだ」の 7 段階で回答され，得点が高いほど集団凝集性が高いと解釈される．先行研究において，集団凝集性は集団効力感の予測因と

なり，両概念間には有意な正の相関関係があること（Spink, 1990; Paskevich et al., 1999; Heuze et al., 2006; Feltz et al., 2007）が示唆されている．

結果および考察

1. 信頼性

第 1 章研究 I にて作成された JCEQS を構成する 2 因子それぞれにおいて，対象者を下位尺度得点高群（上位約 25%）と低群（下位約 25%）に分け，因子の各項目における G-P 分析を行った．その結果，各因子のすべての項目において高群は低群よりも有意に高い得点を示した（表 1-3）．したがって，JCEQS を構成する質問項目はいずれも十分な弁別力を持った項目であると考えられた．

あわせて，性別および競技特性別において JCEQS の各下位尺度得点および合計得点を比較した結果，すべての比較において有意な差は認められなかった．

2. 収束的妥当性

各尺度の構成因子および合計得点間の相関係数を算出した（表 1-4）．その結果，JCEQS の各因子および合計得点は，集団凝集性尺度のすべての因子および合計得点との間において有意な相関関係が示された．特に，JCEQS のチームワーク因子は集団凝集性尺度のチームワーク（$r = .71, p < .01$）やメンバーの親密さ（$r = .58, p < .01$），魅力（$r = .58, p < .01$）と高い正の相関関係を示した．JCEQS のチームワーク因子はチームメンバーの相互作用に対する効力信念を表す因子であるのに対し，集団凝集性尺度のチームワーク因子やメンバーの親密さ因子は，試合におけるチームの仲間関係や技術面でのまとまりの良さ

表 1-3　JCEQS 各質問項目の G-P 分析結果

因　子	質 問 項 目	得点高群		得点低群		*t* 値
		M	*SD*	*M*	*SD*	
心身スキル因子	10 能力を発揮できる。	8.73	1.11	4.22	1.53	23.97
	15 相手チームよりも良いプレイができる。	8.76	1.14	4.06	1.47	26.14
	13 常に前向きでいることができる。	8.57	1.24	4.08	1.91	19.71
	3 プレッシャーがあってもいつも通りのプレイができる。	8.13	1.47	3.62	1.66	20.87
	11 ベストメンバーでなくても良いプレイができる。	8.25	1.57	3.97	1.92	17.44
チームワーク因子	17 チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる。	8.87	1.12	4.24	1.56	24.67
	2 問題を解決できる。	8.61	1.33	3.82	1.80	21.87
	19 良い作戦を立てることができる。	8.69	1.30	4.14	1.72	21.59
	8 努力を惜しまずプレイできる。	8.92	1.18	4.98	2.01	17.20
	20 いつもコミュニケーションを十分に取ることができる。	9.20	1.04	4.21	2.09	21.68

すべての*t*値で $p < .001$

表 1-4　JCEQS, 集団凝集性尺度の下位尺度および合計得点間の相関分析

		集団凝集性尺度					
		メンバーの親密さ	チームワーク	価値の認められた役割	魅力	目標への準備	合計得点
JCEQS	心身スキル	.37**	.58**	.19**	.48**	.40**	.54**
	チームワーク	.58**	.71**	.23**	.58**	.43**	.70**
	合計得点	.50**	.69**	.22**	.56**	.44**	.65**

$^{**}p < .01$

を表しており,構成概念として関連が深いこれらの因子間で正の相関が認められたことは,JCEQS の妥当性を示すものであると考えられる.

3. 因子的妥当性

JCEQS が性別および競技特性が異なっても同じ因子構造を持つか確かめるため多母集団同時分析を行った．はじめに，個別分析において各グループの適合度を確認した．男性でのモデル適合度は GFI=.962，AGFI=.938，CFI=.981，RMSEA=.059，女性でのモデル適合度は GFI=.900, AGFI=.839, CFI=.965, RMSEA=.088, 集団競技選手では GFI=.954, AGFI=.925，CFI=.974，RMSEA=.067，個人競技選手では GFI=.905，AGFI=.847, CFI=.954，RMSEA=.101 であった．RMSEA においては，女性で .088，個人競技選手で .101 と好ましくない値が示されたが，いずれも他の適合度では十分に高い値が得られていることから，許容できる範囲であると判断した．各グループにおいて良好なモデル適合度が示されたので，次に性別間および競技特性間での多母集団同時分析を行った．各分析において等値制約のないモデル（Model1），パス係数・共分散を等値制約したモデル（Model2）を比較した. 性別間においては, Model2 は Model1 同様に良好な値が示された. 競技特性間においても Model2 において良好な値が示され，AIC に関しても Model1 よりも低い値を示した（表 1-5）. したがって，JSEQS は性別間および競技特性間において同質なモデルであると判断された.

表 1-5　性別間および競技特性間における多母集団同時分析結果

		GFI	AGFI	CFI	RMSEA	AIC
性別	Model1	.947	.914	.976	.047	226.928
	Model2	.938	.913	.973	.047	227.037
競技特性	Model1	.934	.893	.964	.058	265.358
	Model2	.926	.897	.961	.056	264.340

本章のまとめ

わが国でのスポーツ競技場面における集団効力感に関する研究はまだ少なく，信頼性や妥当性まで検討された尺度は開発されていない．一方で，Short et al. (2005) が開発した CEQS は，特定の競技種目に特化せず多くの競技において用いることができるよう開発されており，スポーツ競技場面における集団効力感を測定するために有効な尺度である．そこで第 1 章では，CEQS を参考に日本版スポーツ集団効力感尺度（JCEQS）を作成し，信頼性および妥当性を確認することを目的とした．

探索的因子分析および検証的因子分析を行った結果，各因子および尺度全体において十分な適合度指標が得られ，尺度の妥当性が示された．最終的に，2 因子各 5 項目，合計 10 項目からなる日本版スポーツ集団効力感尺度（JCEQS）が作成された．さらに，JCEQS の信頼性を検討するためにα係数の算出および各質問項目における G-P 分析を行った．また，収束的妥当性および因子的妥当性についても検討を行った．この結果，JCEQS は高い信頼性および妥当性を備えていることが確認された．加えて，性別および競技特性別に多母集団同時分析を行い, どの対象においても妥当性が確認された. このことから, JCEQS は性別や競技特性に関係なく幅広いスポーツ競技場面に用いることが可能であると確認された．

集団効力感は集団のパフォーマンスを規定する極めて重要な要因の 1 つであるが（淵上ほか, 2006），近年になって研究が行われ始めた新しい概念であり，Bandura (1997) は，集団効力感研究の発展には適切な尺度の発達が必要であることを指摘している．また，わ

が国における集団効力感研究はほとんど行われておらず（阿江, 2008），適切な集団効力感尺度も開発されていない．本研究で作成された JCEQS は，MV が集団効力感へ与える影響を測定する尺度としてだけではなく，わが国における今後の集団効力感研究の発展のためにも有用な指標となるであろう．

日本版スポーツ集団効力感尺度

(the Japanese Collective Efficacy Questionnaire for Sports: JCEQS)

● それぞれの質問に対して，**次に行われる試合（直近の試合・大会など）**において，**あなたが所属しているチーム（集団）が「できる自信の程度」**はどれぐらいだと思っていますか？　0〜10 の中からもっとも当てはまる数字に○をつけてください.

	まったく自信がない					どちらでもない					非常に自信がある
1. われわれのチームは，能力を発揮できる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2. われわれのチームは，チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3. われわれのチームは，相手チームよりも良いプレイができる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4. われわれのチームは，問題を解決できる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5. われわれのチームは，常に前向きでいることができる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6. われわれのチームは，良い作戦を立てることができる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7. われわれのチームは，プレッシャーがあってもいつも通りプレイできる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8. われわれのチームは，努力を惜しまずプレイできる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9. われわれのチームは，ベストメンバーでなくても良いプレイができる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10. われわれのチームは，いつもコミュニケーションを十分に取ることができる.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

第 2 章　集団に対する MV を構成する映像の種類別にみた，映像視聴が集団効力感へ与える影響

第 2 章では，集団に対して作成される MV の構成要素である「チームメイトのプレイ映像」と「チーム全体のプレイ映像」に焦点をあて，それぞれの映像を視聴することが集団効力感などの心理的側面に与える影響を検討することを目的とした.

研究 I　チームメイトのプレイ映像視聴が与える心理的影響

目的

第 2 章研究 I では，チームメイトの過去の成功場面の映像である「チームメイトのプレイ映像」を視聴することが，視聴する選手の集団効力感などの心理的側面に与える影響を検討することを目的とした.

方法

1. 実験対象者

関東地方で活動する競技志向の高い社会人集団競技チーム 4 チームに所属する 42 名(男性 36 名，女性 6 名 ： 平均年齢 27.24±6.69 歳）を対象とした．対象者の競技経験平均年数は 5.68±6.19 年，チーム所属平均年数は 3.26±2.47 年であった.

2. 実験内容

映像の視聴直前と直後において下記の心理尺度へ回答を求めた.

1) JCEQS

スポーツ競技場面における集団効力感を測定する尺度であり，第 1 章で作成された.

2）集団凝集性尺度

チームのまとまり感を示す集団凝集性を測定する尺度であり，第 1 章研究Ⅱで使用した.

3）心理的コンディション診断検査 for モチベーションビデオ（以下 PCI for MV）

選手個人レベルの心理的側面の変化を調査するために山﨑ほか（2008）が作成した PCI for MV を用いた．本尺度は心理的コンディション診断検査（猪俣, 1996）をより競技現場で用いやすくするために簡略化した尺度であり，自己効力感側面の「自己効力感」「競技失敗不安」，モチベーション側面の「一般的活気」「闘志」の計 4 因子 16 項目で構成され，「1：全くあてはまらない ～ 5：よくあてはまる」の 5 段階評定で行われた.「自己効力感」「一般的活気」「闘志」は得点が高いほど，「競技失敗不安」は得点が低いほど好ましい心理状態であると解釈される．なお，尺度全体の合計得点を算出する際には，競技失敗不安因子の得点を反転させて計算した.

3. 実験手順

はじめに，調査対象の選手が所属する各チームそれぞれにおいて，対象者を A と B の 2 つの実験グループに分類した.その後,各グループに対してチームメイトのプレイ映像と，競技に関係ない映像で構成された統制映像をそれぞれ視聴させ，その視聴直前直後において調査が実施された．その際，映像を視聴する順番によって処遇の効果が脅かされないよう，カウンターバランスを用いた実験デザインとし，内的妥当性の確保に努めた．具体的には,各チームの A グループは 1 回目の調査においてチームメイトのプレイ映像を視聴し，

2 回目の調査においては統制映像を視聴した．対して，B グループはその逆の視聴順であった．また，両グループとも 1 回目と 2 回目の調査の間隔を数日間設けて実施された．調査に際しては練習前後の時間を利用して各グループごとに集団実施された．

4. 実験ビデオの作成手順

第 2 章研究 I では，チームメイトのプレイ映像を「チームメイトが達成した過去の成功場面であり，かつ視聴する選手自身が関与していないプレイ場面の映像」と定義した．また，成功場面として得点場面を用いることとした．なお，本研究における得点場面とは「自チームの攻撃が始まり得点が決まるまでのインプレイ場面」と定め，得点後にチームメイトと喜ぶ場面などプレイに関係しない場面は含めない映像とした．

はじめに，成功場面を調査対象の選手が所属するチームの直近の公式戦の試合映像を収集し，そこから得点場面のみを抽出した．次に，抽出された得点場面の中から B グループの選手のみでプレイされた得点場面のみの映像を用いてA グループ視聴用ビデオを作成した．B グループ視聴用ビデオも同じく，A グループの選手のみでプレイされた得点場面のみで構成された．両グループのビデオはできる限り同じプレイ数・再生時間（約 3 分程度）になるよう配慮して作成された．一方で，統制映像は競技に無関係の映像で構成され，再生時間は各グループ視聴用ビデオと同等の長さで作成された．

5. 統計処理

各尺度の下位尺度得点および合計得点を従属変数とし，それぞれにおいてビデオ（2）× 時間（2）の 2 要因分散分析を行った．なお，2 要因とも被験者内要因である．交互作用が

見られた場合には単純主効果検定を行った．また，JCEQS と集団凝集性尺度の各下位尺度得点および合計得点において，チームメイト映像視聴前後での得点変化量を求め相関分析を行った．全ての分析における有意水準は 5%とした．

結果および考察

1. 結果

チームメイトのプレイ映像と，競技に無関係な統制映像それぞれを視聴した前後における各心理尺度の下位尺度得点と合計得点を表 2-1 に示した．分散分析において JCEQS の心身スキル（$F(1,41) =13.58$, $p<.01$），チームワーク（$F(1,41) =21.24$, $p<.01$），合計得点（$F(1,41) =19.65$, $p<.01$）、集団凝集性尺度のチームワーク（$F(1,41) =8.17$, $p<.01$），目標への準備（$F(1,41) =9.23$, $p<.01$），合計得点（$F(1,41) =11.05$, $p<.01$），PCI for MV の競技失敗不安（$F(1,41) =5.97$, $p<.05$）で有意な交互作用がみられた．その後単純主効果検定を行った結果，JCEQS の心身スキル，チームワーク，合計得点，集団凝集性尺度のチームワークにおいて，チームメイトのプレイ映像の視聴前後で有意な向上が示された．チームメイトのプレイ映像視聴前後での JCEQS および集団凝集性尺度の各因子および合計得点の変化量の相関分析では，表 2-2 に示すように，JCEQS の各因子および合計得点が集団凝集性尺度のチームワークや目標の準備および合計得点と中程度の有意な正の相関関係をもつことが示された．

2. 考察

チームメイトの過去の成功場面の映像である「チームメイトのプレイ映像」を視聴する

表 2-1. チームメイトのプレイ映像視聴と統制映像視聴の前後における各心理尺度の調査結果

		チームメイト映像		統制映像		F値 (交互作用)	単純主効果
		①視聴前 mean±SD	②視聴後 mean±SD	③視聴前 mean±SD	④視聴後 mean±SD		
JCEQS	心身スキル	35.38±6.37	39.24±6.45	35.21±7.11	36.10±7.29	13.58**	①③④＜②
	チームワーク	35.36±6.58	38.71±6.24	36.07±7.57	35.98±7.33	21.24**	①＜②
	合計得点	71.74±12.34	77.95±12.31	71.29±14.07	72.07±14.40	19.65**	①③④＜②
集団凝集性尺度	メンバーの親密さ	38.02±4.31	39.12±4.30	38.50±4.09	38.26±4.08	3.84	
	チームワーク	21.00±2.98	22.45±2.44	21.05±3.50	21.21±3.45	8.17**	①③＜②
	価値の認められた役割	9.45±1.93	10.07±2.48	9.62±2.36	9.76±2.29	1.81	
	魅力	12.07±1.69	12.17±1.77	12.21±1.62	11.90±1.99	2.66	
	目標への準備	15.88±2.67	16.69±2.66	15.67±2.78	15.67±2.66	9.23**	
	合計得点	96.43±9.62	100.50±9.88	97.405±11.06	96.81±11.01	11.45**	
PCI for MV	一般的活気	15.64±2.86	16.10±3.37	15.10±3.55	15.69±3.66	0.15	
	自己効力感	12.60±3.08	13.50±3.56	12.36±2.98	12.64±3.00	2.82	
	闘志	16.12±2.72	16.67±3.11	15.98±3.11	15.98±3.50	2.89	
	競技失敗不安	10.29±3.89	8.79±3.86	9.79±3.41	9.71±4.07	5.97*	②＜①
	合計得点	54.64±6.49	55.05±8.31	53.21±7.48	54.02±8.58	0.27	

**p<.01 *p<.05

表 2-2. チームメイトのプレイ映像視聴前後の得点変化量における相関分析結果

		集団凝集性尺度					
		メンバーの親密さ	チームワーク	価値の認められた役割	魅力	目標への準備	合計得点
JCEQS	心身スキル	.27	.35*	.26	.33*	.45**	.48**
	チームワーク	.28	.42**	.41**	.28	.51**	.55**
	合計得点	.29	.41**	.36*	.32*	.51**	.54**

**p<.01 *p<.05

ことが，視聴する選手の心理的側面にどのような影響を与えるのかを調査した結果，集団効力感が向上することが示された．このことから，team-modeling のひとつであるチームメイトのプレイ映像視聴は集団効力感獲得の方略となり得ることが考えられた．これは，本研究の仮説モデルが示しているように，チームメイトの成功場面を，映像というツールを用いて選手へフィードバックすることが，集団効力感を獲得させるという影響モデルを支持するものとなった．一方で，集団凝集性では，いくつかの因子や合計得点において有意な交互作用はみられたのに対し，単純主効果で有意な向上がみられたのはチームワーク因子のみであった．集団凝集性の予測因にチームの過去の成功経験が挙げられている (Widmeyer & Ducharme, 1997)．だが，本章研究 I で行ったような，チームの勝敗などではなく選手個別の成功場面を映像を用いてフィードバックする方略においては，集団凝集性の向上に与える直接的な影響は,集団効力感に与えるそれより小さいことが考えられた．だがしかし，集団凝集性を高める要因のひとつとして集団効力感が考えられる（Caron & Hausenblas, 1998; ハガー・ハヅィザランティス, 2007）ことも指摘されており，集団効力感と集団凝集性は互いに影響を与えあう円環的な関係（Feltz et al., 2007）を持ち，正の相関関係がある（Paskevich et al., 1999）とされている．第 2 章研究 1 においても，これら先行研究を支持する正の相関関係が示された．このことからも，チームメイトのポジティブなプレイ場面を視聴することで集団効力感が高まり，それを媒介して集団凝集性が高められる可能性も考えられるだろう．

個人レベルの心理的側面を測る PCI for MV では，尺度全体としてはほぼ変化を示さなかった．このことは，第 2 章研究 I で用いた映像が self-modeling となる部分を排除した

team-modeling 映像であったことが理由であると考えられ，チームメイトのプレイ映像を視聴することは，自己効力感など個人レベルの心理的側面には直接的に影響しないという本研究の仮説モデルを支持する結果であったと考えられる．

研究Ⅱ　チーム全体の映像を視聴が与える心理的影響

目的

第 2 章研究Ⅱでは，チームの過去の成功場面の中から，具体的なスキル発揮場面でなく特定の個人に焦点づいていない映像である「チーム全体の映像」を視聴することが，視聴する選手の集団効力感などの心理的側面に与える影響を検討することを目的とした.

方法

1. 実験対象者

第 2 章研究Ⅰの実験対象者の中から継続して協力の得られた 2 チーム計 19 名（男性 14 名, 女性 5 名 ： 平均年齢 25.68±5.08 歳）を対象とした. 対象者の競技経験平均年数は 4.74 ±3.45 年，チーム所属平均年数は 3.26±2.94 年であった.

2. 実験内容

映像の視聴直前と直後において下記の心理尺度へ回答を求めた.

1) JCEQS

スポーツ競技場面における集団効力感を測定する尺度であり，第 1 章で作成された.

2) 集団凝集性尺度

チームのまとまり感を示す集団凝集性を測定する尺度であり，第 1 章研究Ⅱで使用した.

3) PCI for MV

モチベーション側面や自己効力感側面といった個人レベルでの心理的側面を測定する尺度であり，第 2 章研究 I で使用した．

3. 実験手順

チーム全体の映像の視聴する直前と直後に調査が実施された．調査に際しては練習前後の時間を利用して集団実施された．なお，統制映像視聴時の調査については，第 2 章研究 1 で調査したデータを用いた．

4. 実験ビデオの作成手順

第 2 章研究Ⅱでは，チーム全体の映像を「技術を発揮しているプレイ場面ではなく，試合前の円陣や得点後に複数のチームメンバーで歓喜している，特定の個人に焦点づけていない場面の映像」と定義した．

はじめに，調査対象の選手が所属するチームの直近の公式戦の試合映像を収集し，そこから得点場面のみを抽出した．次に，各得点場面において得点が決まるまでのプレイ場面を削除し，得点後の歓喜の場面のみに編集し，複数の場面をつなぎ合わせた．このようにして編集作成された約 3 分程度のビデオを，各チームにおいて作成した．

5. 統計処理

各尺度の下位尺度得点および合計得点を従属変数とし，それぞれにおいてビデオ (2) × 時間 (2) の 2 要因分散分析を行った．なお，2 要因とも被験者内要因である．交互作用が見られた場合には単純主効果検定を行った．また，JCEQS と集団凝集性尺度の各下位尺

度得点および合計得点において，チーム全体の映像視聴前後の得点変化量を求め相関分析を行った．全ての分析における有意水準は 5%とした．

結果および考察

1. 結果

チーム全体の映像と競技に無関係な統制映像それぞれを視聴した前後における各心理尺度の下位尺度得点と合計得点を表 2-3 に示した．分散分析において JCEQS の心身スキル（$F(1,18)=7.86$, $p<.05$), チームワーク（$F(1,18)=5.38$, $p<.05$), 合計得点（$F(1,18)=8.35$, $p<.01$)、集団凝集性尺度のチームワーク（$F(1,18)=4.56$, $p<.05$)，魅力（$F(1,18)=4.85$, $p<.05$)，合計得点（$F(1,18)=8.80$, $p<.01$）で有意な交互作用がみられた．その後，多単純主効果検定を行った結果，JCEQS の心身スキル，合計得点においてチーム全体の映像を視聴した前後で有意な向上がみられた．また，チーム全体の映像視聴後の得点が，JCEQS のチームワークにおいては統制映像視聴前の得点と比較して，集団凝集性尺度のチームワークにおいては統制映像視聴前後の得点と比較して，それぞれ有意に高い値であったことが示された．チーム全体の映像視聴前後における JCEQS や集団凝集性尺度の各因子および合計得点の変化量の相関分析では，JCEQS の心身スキルと合計得点が集団凝集性尺度のチームワークと中程度の正の相関関係を示した（表 2-4).

2. 考察

チームの過去の成功場面の中から，具体的なスキル発揮場面でなく特定の個人に焦点づいていない映像である「チーム全体の映像」を視聴することが，視聴する選手の心理的側

表 2-3. チーム全体の映像視聴と統制映像視聴の前後における各心理尺度の調査結果

		チーム全体の映像		統制映像		F値 (交互作用)	単純主効果
		①視聴前 mean±SD	②視聴後 mean±SD	③視聴前 mean±SD	④視聴後 mean±SD		
JCEQS	心身スキル	35.74±7.05	41.05±6.07	35.63±8.45	36.84±7.51	7.86*	①③＜②
	チームワーク	36.26±7.05	40.37±6.26	34.95±7.98	35.84±7.90	5.38*	③＜②
	合計得点	72.00±13.70	81.42±11.94	70.58±16.13	72.68±15.24	8.35**	①③＜②
集団凝集性尺度	メンバーの親密さ	37.74±5.29	39.05±5.22	37.16±5.53	36.84±4.62	2.79	
	チームワーク	21.37±4.11	23.05±3.19	20.26±4.25	20.47±4.48	4.56*	③④＜②
	価値の認められた役割	8.74±2.38	9.16±2.01	9.11±1.82	9.32±1.67	0.46	
	魅力	11.42±1.80	12.11±1.59	12.05±1.47	11.58±2.01	4.85*	
	目標への準備	15.16±2.34	15.84±2.48	15.21±2.53	15.00±2.65	4.04†	
	合計得点	94.42±10.89	99.21±10.59	93.79±11.48	93.21±11.51	8.80**	
PCI for MV	一般的活気	15.95±3.15	16.42±2.99	14.84±3.62	15.95±3.49	1.62	
	自己効力感	12.89±2.81	13.79±3.33	12.21±2.94	12.84±2.93	0.28	
	闘志	15.42±4.02	16.47±3.15	15.79±3.24	16.37±3.55	0.44	
	競技失敗不安	9.21±4.48	7.68±3.92	9.32±3.65	9.16±4.14	1.66	
	合計得点	53.47±6.83	54.37±8.27	52.16±7.96	54.32±7.94	1.64	

**p<.01 *p<.05 †p<.1

表 2-4. チーム全体の映像視聴前後の得点変化量における相関分析結果

		集団凝集性尺度					
		メンバーの親密さ	チームワーク	価値の認められた役割	魅力	目標への準備	合計得点
JCEQS	心身スキル	-.28	.56*	-.03	.10	-.32	.01
	チームワーク	-.05	.19	-.23	-.26	-.35	-.22
	合計得点	-.20	.47*	-.14	-.08	-.39	-.11

*p<.05

面にどのような影響を与えるのかを調査した結果,集団効力感が向上することが示された.このことから，第 2 章研究 I におけるチームメイトの成功場面のプレイ映像を視聴することと同様に，チーム全体としての映像を視聴することが集団効力感を獲得する方略となり得ることが示唆された．あわせて，第 2 章研究Ⅱにおけるチーム全体の映像としては，主に得点後にメンバー同士で歓喜している場面を用いており，JCEQS において特に心身スキル因子で向上を示した．心身スキル因子はチームが持つ技術側面に対する効力信念を表しているが,得点後の場面映像から得点を生んだ一連のプレイを想起したとも考えられる.得点シーンはチームの能力が十分に発揮された技術的成功場面である．得点後の歓喜の場面は，このような場面を想起させるトリガーの役割を果たし，結果として集団効力感の中でも特にスキル側面の効力信念向上に寄与したのではないかと考えられる.

一方で，JCEQS のチームワーク因子では交互作用はみられたものの，視聴前後での有意な向上は示されなかった．JCEQS におけるチームワーク因子は，Mischel & Northcraft (1997) が提唱している集団相互作用効力感を理論的背景としている.集団相互作用効力感は集団効力感の下位概念であり，集団が持つ特定の課題の達成に向けて効果的な相互作用を行うために必要な，集団が持つ知識や技術や能力に対してメンバーが抱く効力信念である．あわせて，メンバーが課題達成のために効果的なコミュニケーションを取ることができる，お互いの強さや弱さを認めることができることなどを知覚した時に集団相互作用効力感は高まるとされている（Mischel & Northcraft, 1997）．このことからも，第 2 章研究Ⅱで用いたような得点後の歓喜の場面は，チームの相互作用に関する能力などに対する効力信念を得るための資源として十分な素材ではなかったことが考えられる．相互作用を行

っている場面としては，例えばミーティング時や試合中にチームメンバー間でコーチングなどのコミュニケーションを取っている場面や，監督やコーチが的確に指示を与えている場面などが予想される．集団凝集性との関係においても有意な向上や相関関係は示されなかったことも，チームワーク因子が向上しなかったことに起因している可能性も考えられるだろう．

PCI for MV の結果では，視聴前後での向上は示されなかった．これは，第 2 章研究 I の結果同様に team-modeling 映像を視聴したことによるものと考えられ，チーム全体の映像を視聴することは，自己効力感など個人レベルの心理的側面には直接的に影響しないという本研究の仮説モデルを支持する結果であると考えられた．

本章のまとめ

第 2 章では，スポーツ集団に対して作成される MV 特有の構成要素であるり，team-modeling に準拠した映像である「チームメイトのプレイ映像」と「チーム全体の映像」に焦点をあて，それぞれの映像を視聴することで心理的側面，特に集団効力感に与える影響を調査することを目的とした．実験の結果，「チームメイトのプレイ映像」「チーム全体の映像」共に，視聴することで集団効力感向上の影響をもたらすことが示された．このことにより，team-modeling に準拠する映像を視聴することは集団効力感獲得に有効な方略であることが明らかにされた. 一方で, チーム全体の映像を視聴することでは, JCEQS のチームワーク因子において得点の向上がみられなかった. チームワーク因子においては, Mischel & Northcraft (1997) が提唱している集団相互作用効力感が理論的背景とされている．集団相互作用効力感の先行要因に関しては，集団が持つ課題に対して効果的なコミュニケーションを行える能力の知覚の他に，集団の問題を解決できることや効果的な態度をとれることに対する効力知覚が必要である（Stevens & Campion, 1994）との指摘もある. また, 集団効力感と集団凝集性との関係における先行研究では, Carron & Hausenblas (1998) が提示している「課題–社会」「個人–集団」の 2 次元の中で，特に課題次元の凝集性が集団効力感の予測因となる（Paskevich et al., 1999; Kozub & McDonnell, 2000）ことが指摘されている．これらのことからも，第 2 章研究Ⅱにおいて用いた得点後にチーム全体で歓喜する場面は，チームが勝利することや勝利するために必要なプレイを行うという課題に対して，それを達成するために必要とされる相互作用やコミュニケーション，課

題に対してチームがまとまることができるという効力知覚を得るのに十分な映像ではなかったことが考えられる．スポーツ競技場面において課題達成のために行うコミュニケーションや相互作用が表現されている場面を考えた場合，例えば試合中に戦術やプレイについて選手間でコミュニケーションを取っている場面や，チームメイトに対してコーチングをしている場面，またロッカールームやハーフタイムなどでのミーティング場面，試合前の円陣などが考えられるだろう．これは，今後「チーム全体の映像」の心理的影響をさらに検討していく上での新たな研究視点となるであろう．

「チームメイトのプレイ映像」を視聴した際と「チーム全体の映像」を視聴した際では，集団凝集性との相関関係に違いがみられた．Feltz et al. (2007) は，集団効力感と集団凝集性は円環的に影響を与え合うことを報告しており，集団効力感はメンバー間の相互作用を媒介して集団凝集性へ影響する可能性が示唆されている．チームメイトのプレイ映像を視聴した際には JCEQS のチームワーク因子で向上が示され，同時に集団凝集性との正の相関も示された．一方で，チーム全体の映像視聴時では，チームワーク因子の向上は示されず，集団凝集性との相関関係も示されなかった．JCEQS のチームワーク因子はチーム内の相互作用に関する効力信念を表す側面であることから考えても，本研究の結果は Feltz et al. (2007) が示す概念図を検討していく上でひとつの示唆になるとともに，MV が与える心理的影響の一側面として集団凝集性が考えられた．

第 3 章　MV 視聴が与える心理的影響

第 3 章では，第 2 章で得られた知見をもとに，team-modeling に準拠した映像を用いた MV を視聴することが，本研究の仮説モデルが示すように集団効力感への影響をもたらすかを検討することを目的とした．加えて，国際大会でも活躍するトップレベルの選手を対象とすることで，より高い競技レベルのスポーツ競技場面における MV 視聴による心理的変化を検討し，広くスポーツ競技現場に還元できる知見を得ることを目的とした．

研究 I　集団競技における MV 視聴の心理的影響

目的

第 3 章研究 I では，集団競技においてチームメイトのプレイ映像やチーム全体の映像などの team-modeling に準拠した映像を MV という形態で視聴させた場合に，集団効力感など心理的側面に与える影響を明らかにすることを目的とした．

方法

1. 調査対象者

関東地方で活動する競技レベルの高い社会人集団競技チームに所属する男性選手 15 名(平均年齢 26.33±4.64 歳）を対象とした．対象者の競技経験平均年数は 5.00±1.77 年，チーム所属平均年数は 3.53±2.29 年であった．

2. 調査内容

映像の視聴直前と直後において下記の心理尺度へ回答を求めた．

1) JCEQS

スポーツ競技場面における集団効力感を測定する尺度であり，第 1 章で作成された.

2) PCI for MV

モチベーション側面や自己効力感側面といった個人レベルでの心理的側面を測定する尺度であり，第 2 章研究 I で使用した.

3. 調査手順

MV を視聴する直前と直後に調査が実施された．なお，調査に際しては練習後の時間を利用して集団実施された.

4. MV の作成手順

第 3 章研究 I では，はじめに調査対象チームの直近の公式戦 6 試合の試合映像を収集した．その後，収集された試合映像の中から，得点場面やドリブル・パスワークなど攻撃時の成功場面や，相手の攻撃をブロックしたりボールを奪取するなど守備時の成功場面，ベンチのメンバーがチームメイトに指示を出していたり，プレイ中にメンバー同士が声をかけてコーチングしている場面や得点後にメンバーで歓喜している場面など，チームの過去の成功場面であり，かつ self-modeling および team-modeling となり得る場面を映像編集によって抽出した．最後に，抽出された映像に音楽や，チームスローガンなどの文字を映像編集によって付加し，競技現場で一般的に用いられている MV と同様の構成内容の約 3 分程度の MV を作成した.

5. 統計処理

各尺度の下位尺度得点および合計得点を従属変数とし，それぞれにおいて MV 視聴前後での対応のある t 検定を行った．全ての分析における有意水準は 5%とした．

結果および考察

1. 結果

MV を視聴した前後における各心理尺度の下位尺度得点と合計得点を表 3-1 に示した．t 検定を行った結果，JCEQS の心身スキル（$t(14)=3.64, p<.01$），チームワーク（$t(14)=2.51, p<.05$），合計得点（$t(14)=3.04, p<.01$）で有意な向上が示された．PCI for MV においても，一般的活気（$t(14)=4.43, p<.01$），自己効力感（$t(14)=3.20, p<.01$），闘志（$t(14)=2.44, p<.05$），合計得点（$t(14)=5.48, p<.01$）で有意な向上が示された．また，有意傾向ではあるが競技失敗不安（$t(14)=2.01, p<.10$）で低下がみられた．

2. 考察

第 3 章研究 I においては，第 2 章において得られた知見をもとに、team-modeling に準拠した映像である「チーメイトのプレイ映像」や「チーム全体の映像」を MV という形態で視聴させた場合でも、心理的側面の特に集団効力感において同様の変化がみられるかを，集団競技において検討することを目的とした．その結果，MV 視聴後に集団効力感の向上が示された．第 3 章研究 I において作成された MV は，実際の競技場面において用いられる MV と同様のものである．つまり，team-modeling となり得る映像を MV という形態で視聴した場合でも，集団効力感を向上させる効果が維持されることが示唆されたと共に，競技現場において集団効力感を獲得する方略のひとつとして，team-modeling に準拠した

表 3-1. 集団競技における MV 視聴前後の各心理尺度の調査結果

		視聴前 mean±SD	視聴後 mean±SD	t値
JCEQS	心身スキル	30.93±6.87	37.67±5.38	3.64**
	チームワーク	33.67±8.60	39.60±5.54	2.51*
	合計得点	64.60±14.86	77.27±10.59	3.04**
PCI for MV	一般的活気	15.33±2.79	16.47±2.92	4.43**
	自己効力感	13.00±2.98	14.27±3.24	3.20**
	闘志	16.07±1.83	16.80±1.93	2.44*
	競技失敗不安	9.13±3.38	8.27±3.08	2.01†
	合計得点	59.27±8.08	63.27±8.75	5.48**

**p<.01 *p<.05 †p<.1

MV を用いることは有効であることが明らかにされた.

一方で，第 3 章研究 I で用いた MV では，チームメイトやチーム全体の映像の他にも MV を視聴する選手自身のプレイ映像が含まれている．これは self-modeling に準拠した映像であるが, 第 3 章研究 I においては先行研究と同様に PCI for MV で向上が示された. このことから，集団競技向けに作成される MV に self-modeling に準拠した映像を含めた場合でも，集団競技選手の個人レベルの心理的側面にもポジティブな影響を与えることも明らかにされた.

研究Ⅱ　日本代表選手による個人競技団体戦における MV 視聴の心理的影響

目的

第 3 章研究Ⅱでは，team-modeling に準拠した映像を，日本代表選手による個人競技団体戦において MV という形態で視聴させた場合に，集団効力感などの心理的側面に与える影響を明らかにすることを目的とした.

方法

1. 調査対象者および調査期間

テニス国際大会の団体戦に日本代表として出場する男子選手を対象とし，20XX 年から 20XX + 1 年に開催された国際大会 2 大会において調査した. 調査対象選手は 5 名（平均年齢 24.20±5.22 歳)であった．そのうち 3 名においては，両大会とも調査したため，この 3 名については 2 回分の調査データの平均値を分析に用いることとした.

2. 調査手順

作成されたチーム用 MV は事前に筆者からチームスタッフに預けられ, 選手やスタッフが全員集合した後に行われるチームミーティングにおいて視聴および調査を実施した．大会①では団体戦初戦の 2 日前, 大会②では 3 日前のチームミーティングにおいて実施した. 調査はチームのロッカールームにて行われ，まず MV 視聴直前に調査用紙に回答を行い，その後プロジェクタやスクリーンを用いてチーム全員で MV を視聴し，視聴直後に調査用

紙へ回答する手順であった．また，調査を行う際には選手やスタッフなど調査対象者以外が同席しないよう配慮した．

3. 調査内容

1) JCEQS

スポーツ競技場面における集団効力感を測定する尺度であり，第 1 章で作成された．

2) PCI for MV

モチベーション側面や自己効力感側面といった個人レベルでの心理的側面を測定する尺度であり，第 2 章研究 I で使用した．

3) JUMACL

映像を視聴することは，気分や覚醒水準へ影響を及ぼすことも十分に考えられる．こととスポーツ競技場面においては，パフォーマンス発揮のためにポジティブな気分喚起や適度な覚醒水準を得ることが求められる．第 3 章研究Ⅱでは，これらを測定するために JUMACL（白澤ほか, 1999）を用いた．本尺度は「エネルギー覚醒度」「緊張覚醒度」の計 2 因子 20 項目で構成され，「1：あてはまる ～4：あてはまらない」の 4 段階評定で行われた．

4. MV 作成手順

実際の競技現場において，MV はチームの競技パフォーマンス発揮に寄与することを目的として用いられる．そのチームを統率し意志決定するのは監督であるため，はじめに監督からヒアリングを行い，大会での勝利に向けて必要と思われる選手の心理的側面を高めるために，MV においてどのような映像を視聴させたいかを調査し，MV の内容が監督の

方針から逸脱しないことに配慮した．その後，ヒアリングから抽出された要望をもとに，過去の大会における成功場面の映像などを収集し，映像編集ソフトを用いて 5 分程度の MV が編集作成された．第 3 章研究Ⅱにおける MV では「(視聴する選手の) 自分自身の映像」「チームメイトのプレイ映像」「(特定の個人に焦点を当てていない) チーム全体の映像」の 3 種の映像が用いられたが，主に「チーム全体の映像」を用いて作成された．また，用いられた自分自身やチームメイトのプレイ映像においても，プレイ場面の映像ではあったがスキル発揮場面ではなく，プレイ成功後に歓喜する場面に焦点を当てた映像であった．作成された MV は，実際に調査に用いられる前に監督によって内容のチェックを受け，修正の要望があった場合には, 要望に添うよう変更を行い, 最終的な MV として作成された．なお，大会①と大会②では視聴した MV は異なる．

5. 統計処理

各尺度の下位尺度得点および合計得点を従属変数とし，Wilcoxon 符号付き順位検定を用いた．全ての統計分析において有意水準は 5%とした．

結果および考察

1. 結果

表 3-2 には，MV 視聴前後における調査尺度の各因子および合計得点の基本統計量，および分析結果を示している．JCEQS では，心身スキル (z=-2.032, p<.05)，チームワーク (z=-2.032, p<.05)，合計得点（z=-2.023, p<.05）, PCI for MV では一般的活気 (z=-2.023, p<.05)，合計得点 (z=-2.032, p<.05) において MV 視聴前後において有意な向上が示され

表 3-2　MV 視聴前後における各因子および合計得点の変化

n=5	因子および尺度合計	中央値		p
		視聴前	視聴後	
JCEQS	心身スキル	39.00	45.00	p=0.042
	チームワーク	39.00	44.00	p=0.042
	合計得点	78.50	88.00	p=0.043
PCI for MV	一般的活気	16.50	18.00	p=0.043
	自己効力感	15.00	17.00	p=0.109
	闘志	17.00	18.00	p=0.577
	競技失敗不安	7.00	8.50	p=0.336
	合計得点	66.00	73.00	p=0.042
JUMACL	エネルギー覚醒度	34.50	36.50	p=0.066
	緊張覚醒度	23.50	27.00	p=0.465

Wilcoxonの符号付き順位検定

た．一方で，PCI for MV の闘志やセルフエフィカシー側面である自己効力感や競技失敗不安，JUMACL の緊張覚醒度において有意な変化はみられなかった．

2. 考察

第 3 章研究Ⅱでは，団体戦を戦うチームに対して作成された MV を視聴することが，チームメンバーの集団効力感や個人レベルの諸心理的変数に変化を与えるかについて検討を行った．その結果，MV 視聴によって集団効力感の向上が示された．集団に対しての MV は，視聴する選手たちが所属する集団の映像を用いて作成されるが，本章研究Ⅱにおいて作成された MV も，過去数年間の日本代表チームの映像を用いており，team-modeling に準拠した MV であった．このことから，個人競技における団体戦という場面においても，team-modeling に準拠した映像を MV に用いることで，集団競技に対しての MV 視聴時と同じく，集団効力感の向上を得ることができることが示された．同時に，MV 視聴における集団効力感向上の効果が，日本代表レベルのトップアスリートを対象とした場合でも得られることも示された．

一方で，個人レベルの心理的変数における分析結果からは，PCI for MV の自己効力感や競技失敗不安などセルフエフィカシー側面の因子において有意な変化はみられなかった．前述したように，第 3 章研究Ⅱにおいて作成された MV は，チームが勝利した時の歓喜の輪や試合前に行ったチーム全員での円陣などの映像が多く含まれていた．その一方で，選手個々の成功プレイなどの映像は含まれていたものの，それは技術を発揮している具体的な場面よりも，プレイ後のガッツポーズなどに焦点が当てられた映像であった．そのため，

自己効力感の資源となるような self-modeling 映像が少なく，自己効力感側面への影響が与えられなかったのではないかと推察される．

研究Ⅲ　チームスタッフにおけるMV視聴の心理的影響

目的

スポーツ集団は選手だけでなく多くのスタッフも含めてチーム形成される．実際の競技場面においても，各スタッフが選手と密接に関わりながらチームとしての勝利を目指す．故に，チームとして良い成績を得るためには，選手だけでなくスタッフの心理的側面が好ましい状態にあることも重要であると考えられる．そこで，第3章研究Ⅲでは，チームスタッフにおいて，MVを視聴した際の集団効力感など心理的側面へ与える影響について検討した．

方法

1. 調査対象者および調査期間

第3章研究Ⅱで調査した大会②において，選手のMV視聴時に同時に調査を実施した．調査対象者はチームスタッフ7名（平均年齢 38.00±9.57歳）であった．視聴したMVも選手が視聴した大会②におけるMVと同様であった．

2. 調査手順および内容

MVの視聴直前と直後においてJCEQSを実施した．また，チームの重要な構成員であるチームスタッフにおいてチームへのコミットメントを高めることは，チームワーク向上に対して重要な影響を与えることが考えられる．そこで，チームワークを発揮するまでの

過程である凝集性についても同時に調査した．凝集性の測定については，集団凝集性尺度(阿江, 1986)を用いた．

3. 統計処理

各尺度の下位尺度得点および合計得点を従属変数とし，Wilcoxon 符号付き順位検定を用いた．また，視聴前後における各尺度の下位尺度得点および合計得点の変化量の相関分析を，スピアマンの順位相関係数を用いて行った．全ての分析において有意水準は 5%とした．

結果および考察

1. 結果

表 3-3 には，チームスタッフにおける MV 視聴前後の各心理尺度の各因子および合計得点の平均値を示した．分析の結果，JCEQS の心身スキル（$z=-2.060$, $p<.05$）および合計得点（$z=-2.023$, $p<.05$）で有意な向上がみられた．また，集団凝集性尺度においては，メンバーの親密さ（$z=-2.264$, $p<.05$），チームワーク（$z=-2.041$, $p<.05$），目標の準備（$z=-2.070$, $p<.05$），合計得点（$z=-2.388$, $p<.05$）で有意な向上が示された．

視聴前後における各尺度の変化量での相関分析を行った結果，JCEQS の合計得点と集団凝集性尺度の合計得点との間に正の相関関係が示された（$r=.76$, $p<.05$）．

2. 考察

テニスにおける団体戦では，選手以外にも監督やコーチなど多くのチームスタッフが密接に関わりながら，チームとしての勝利を目指す．チームスタッフのチームへのコミット

表 3-3　チームスタッフにおける MV 視聴前後の各因子および合計得点の変化

n=7	因子および尺度合計	中央値		p
		視聴前	視聴後	
JCEQS	心身スキル	45.00	50.00	p=0.039
	チームワーク	48.00	50.00	p=0.066
	合計得点	91.00	100.00	p=0.043
集団凝集性尺度	メンバーの親密さ	43.00	44.00	p=0.024
	チームワーク	27.00	28.00	p=0.041
	価値の認められた役割	10.00	12.00	p=0.059
	魅力	14.00	14.00	p=1.000
	目標の準備	19.00	21.00	p=0.038
	合計得点	111.00	117.00	p=0.017

Wilcoxonの符号付き順位検定

メントや，それぞれに与えられたチーム内での役割の遂行などは，直接的または間接的にチームへの影響を及ぼすことが予想され，選手同様に心理的にポジティブな状態であることが望まれる．そこで第 3 章研究Ⅲでは，チームスタッフが MV を選手と同じタイミングで視聴することによる心理的変化を調査した．その結果，集団効力感や集団凝集性に向上がみられ，選手同様にチームスタッフにおいても MV 視聴が集団効力感の獲得に効果的である可能性が考えられた．Bandura (1997) は，集団効力感が集団メンバーとして個人が行う行動の選択や，集団として行う努力量，困難に直面した時に集団として持ち堪える力に影響を与えることを指摘している．選手だけではなくチームスタッフにおいても，集団効力感の獲得はチームパフォーマンス発揮に対して重要であると考えられる．

集団凝集性はチームのまとまり感を示す心理的概念であるが，MV 視聴によってチームの重要な成員であるチームスタッフの凝集性が向上の変化を示したことは，チームや集団として戦うスポーツ競技場面において，MV が有益である可能性が示唆されたと考えられる．また序論でも述べたように，Zaccaro et al. (1995) は集団効力感の資源の 1 つとして集団凝集性を指摘しており，スポーツ競技場面を対象とした先行研究においても，バレーボール (Spink, 1990; Paskevich et al., 1999)，ラグビー (Kozub & McDonnell, 2000)，バスケットボール (Heuze et al., 2006) を対象とした研究から，集団凝集性が集団効力感の予測因となる可能性が示唆されている．第 3 章研究Ⅲでは，集団効力感と集団凝集性の因果関係までは検討していないが，相関関係の分析では先行研究を支持する結果が得られており, Feltz et al, (2007)が示す概念図 (図 3) の関係を検討する上でのひとつの示唆となるかもしれない．だが一方で，第 3 章研究Ⅲでは，集団凝集性に関する調査がチームスタ

ッフに対してのみ実施された．これは，競技を直前に控えた選手に対して調査に協力することへの負担に配慮したためであるが，今後は，選手においても MV 視聴と集団効力感および集団凝集性との関係性について検討を深めていく必要があるだろう．

研究Ⅳ　日本代表選手団という集団においてのMV視聴の心理的影響

目的

スポーツ競技場面における「集団」は，集団競技種目のチームや個人競技団体戦のように，１つの勝利を目指して成員がプレイする「集団」の他に，わが国における国体や国際総合大会のように，地域や国を代表して，その勝敗や，時には伝統や威信を賭けて競技に向かう「選手団」という集団の形態もある．そこで第3章研究Ⅳでは，国際大会に日本代表として望む格闘系対戦競技種目選手を対象に，日本代表選手団に対するMVを作成し視聴させることが,集団効力感などの心理的側面に与える影響を検討することを目的とした.

方法

1. 調査対象者および調査時期

日本代表選手団として国際大会へ臨む格闘技系種目の日本代表男子選手（候補含む）46名（平均年齢23.52±2.31歳）を対象とした．調査は大会へ向けて出国する5日前に集団実施された．なお，調査の対象となった国際大会は個人戦だけでなく国別団体戦も行われる形式の大会であった.

2. 調査内容

映像の視聴直前と直後において下記の心理尺度へ回答を求めた.

1）JCEQS

スポーツ競技場面における集団効力感を測定する尺度であり，第 1 章で作成された.

2) PCI for MV

モチベーション側面や自己効力感側面といった個人レベルでの心理的側面を測定する尺度であり，第 2 章研究 I で使用した.

3) JUMACL

選手の覚醒水準を測定する尺度であり，第 3 章研究Ⅱで使用した.

3. MV 作成手順

第 3 章研究Ⅳにおける MV 作成にあたっては, まずはじめに監督からヒアリングを行い, 目標とする大会で日本選手団としての成功を収めるために，どのような映像を視聴させたいかを調査し，監督の方針から逸脱しないことに配慮した．その後，過去の大会における日本人選手や日本選手団の試合での成功場面の映像や，目標達成に向けて合宿などでトレーニングしている場面の映像などを収集し，約 7 分程度の MV を作成した．用いられた映像は，実際に国際大会に出場する選手たちの成功場面も含まれていた．このことからも, 第 3 章研究Ⅳにおける MV は, self-modeling と team-modeling に準拠した MV であった.

4. 統計処理

各尺度の下位尺度得点および合計得点を従属変数とし，それぞれにおいて MV 視聴前後での対応のある t 検定を行った．全ての分析における有意水準は 5%とした.

結果および考察

1. 結果

MV を視聴した前後における各心理尺度の下位尺度得点と合計得点を表 3-4 に示した．t 検定を行った結果，JCEQS の心身スキル（$t(45)=5.78$, $p<.01$），チームワーク（$t(45)=4.46$, $p<.01$），合計得点（$t(45)=5.50$, $p<.01$）で有意な向上が示された．PCI for MV においても，一般的活気（$t(45)=3.30$, $p<.01$），自己効力感（$t(45)=3.54$, $p<.01$），合計得点（$t(45)=5.00$, $p<.01$）で有意な向上が示され，競技失敗不安（$t(45)=4.38$, $p<.01$）で有意な低下がみられた．JUMACL においては，エネルギー覚醒（$t(45)=3.33$, $p<.01$）で有意な向上が示された．一方で，緊張覚醒では視聴前後における変化は示されなかった．

2. 考察

第 3 章研究Ⅳでは，team-modeling に準拠して作成された集団に対しての MV が，スポーツ競技場面における集団のいち形態である「選手団」に対して視聴された場合でも，集団効力感に影響を与えるかについて検討を行った．その結果，集団競技や個人競技団体戦に対して検討した第 3 章研究Ⅰや研究Ⅱと同様に集団効力感の向上が示された．このことから，集団競技種目や個人競技団体戦のように，１つの試合の勝敗やパフォーマンスに直接的に関係するメンバーで構成される集団に対してだけでなく，国や地域の代表というような，それぞれのパフォーマンスが直接的に互いのパフォーマンスや勝敗に関係はしないが，同じ集団としてまとまり競技場面にのぞむ「選手団」という集団形態においても，team-modeling に準拠した MV が集団効力感を高める方略となることが考えられた． また，第 3 章研究Ⅳでは過去のオリンピックにおけるメダリストも含めた日本代表レベルのトップアスリートを対象として調査した．これは，team-modeling に準拠した MV を選手

表 3-4　選手団における MV 視聴前後の各因子および合計得点の変化

		視聴前 mean±SD	視聴後 mean±SD	t値
JCEQS	心身スキル	36.26±7.55	41.83±7.56	5.78**
	チームワーク	38.41±7.68	42.15±6.97	4.46**
	合計得点	74.67±14.60	83.98±14.30	5.50**
PCI for MV	一般的活気	14.72±3.05	16.28±2.91	3.30**
	自己効力感	12.17±3.23	13.50±3.10	3.54**
	闘志	16.33±2.43	16.93±2.42	1.70†
	競技失敗不安	13.07±3.68	10.98±3.37	4.38**
	合計得点	54.15±8.83	59.74±8.89	5.00**
JUMACL	エネルギー覚醒	29.20±6.25	31.33±6.02	3.11**
	緊張覚醒	18.83±5.58	18.89±5.89	0.08

**p<.01　†p<.1

団という集団へ用いることは，トップレベルのアスリートに対しても有効であることが示しており，この知見は多くのスポーツ競技場面に還元できるものであると考えられる．

本章のまとめ

第 3 章では，第 2 章における実験室的研究で得られた知見をもとに，「チームメイトのプレイ映像」や「チーム全体の映像」など team-modeling に準拠した映像を用いて作成された MV を視聴することが, 実際のスポーツ競技場面において実施された場合においても，本研究の仮説モデルが示すような集団効力感への影響をもたらすかを，国際大会でも活躍するトップレベルの選手も対象に含めながら検討することを目的とした． 調査の結果，スポーツ競技場面における様々な集団の形態においても，team-modeling に準拠した MV が集団効力感の向上に有効な方略であることが示された．集団に対する MV は主にチームの過去の成功場面の映像で構成されている．先行研究（Bandura, 1986; Hodges & Carron, 1992; Zaccaro et al., 1995; Lirchacz & Partington, 1996; Feltz & Lirgg, 1998）において，集団効力感の資源のひとつとして過去の成功体験が挙げられているが，MV はこの過去の成功体験を映像というツールを用いて提供する有効な方略であると考えることができるだろう．一般的に，この資源を得るための方法としては，成功体験をイメージ想起させることや，成績をデータや言語などを用いてフィードバックすることが挙げられる．一方で，映像はイメージ想起よりも鮮明であり，かつ非常に多くの情報を持っている．成功体験をより具体的にフィードバックし，鮮明に振り返らせる方略として，映像を用いることは非常に適していると考えられる．Prussia & Kinicki (1996) は，集団に対してポジティブな要素を含む映像を視聴させることが集団効力感獲得に有効であったことを示唆している．また，Feltz et al. (2007) も集団効力感獲得のテクニックとして映像視聴が考えられるこ

とを指摘している．これらの先行研究の知見や本研究の結果からも，過去の成功体験を映像を用いて，MV という形態で集団に提供することが集団効力感獲得に対し有効である可能性が示唆された. 実際のスポーツ競技場面において集団に対する MV を視聴することは，集団効力感の獲得に有効な方略であるだろう．また，選手だけでなく，集団を構成する重要な成員であるスタッフにおいても同様の結果が示されたことは，スポーツ集団が成員一丸となって，パフォーマンス発揮に対して好ましい心理的側面である集団効力感を得る方略として，MV というツールが有効であると考えられる．あわせて，日本代表レベルのスポーツ集団やアスリートを対象とした調査でこれらの結果が得られたことは，第 3 章で得られた知見が，多くのスポーツ競技場面において還元され活用できることを示している．

結　論

近年のスポーツ競技場面において多く用いられているMVは，選手やチームのパフォーマンス向上に有効であるという評価がなされている一方で，視聴することで得られる心理的影響の科学的メカニズムに対する知見の集積が乏しい（磯貝，2007）．MVをより効果的に用いる方法をスポーツ競技場面に提言するためにも，科学的知見を集積した上で，実践場面においてその有効性を探ることが求められている．

そこで，本研究では，スポーツ集団に対するMVを視聴することでの，集団効力感への影響を検討した．はじめに，わが国において未開発である，競技種目を問わずに用いることができるスポーツ場面での集団効力感尺度の開発を行った．その後，team-modelingに準拠した映像それぞれを視聴した際の集団効力感への影響を検討した．次いで，team-modelingに準拠した映像で構成されたスポーツ集団へのＭＶを，実際の競技場面において用いた際の，集団効力感への影響の検討を行った．

以下に，本研究で得られた知見を概観し，残された課題と今後期待される研究について述べることとする．

Ⅰ　本研究で得られた知見

第 1 章では，Short et al. (2005) が開発した CEQS を基に，特定の競技種目に特化せず多くの競技に対して用いることができる，スポーツ競技場面における集団効力感を測定する尺度の開発を実施した．まず、探索的因子分析により 2 因子構造が示された．その後，因子分析モデルを検討することで，信頼性および妥当性を有する統計的根拠が得られることから，ステップワイズ因子分析を用いて因子分析モデルの適合性を検討するとともに，モデルに合致しない変数の削除を行った．最終的に，2 因子各 5 項目，計 10 項目から成る日本版スポーツ集団効力感尺度（the Japanese Colletcive Efficacy Questionnaire for Sports: JCEQS）が開発された． α 係数および G-P 分析により信頼性が認められ，また，集団凝集性との相関関係や多母集団同時分析により収束的妥当性および因子的妥当性が確認された．

第 2 章では，スポーツ集団に対して作成される MV 特有の構成要素である「チームメイトのプレイ映像」と「チーム全体の映像」という team-mdelign に準拠した映像を視聴することでの集団効力感への影響を検討した結果，これらの映像を視聴することで集団効力感が向上することが示された．これにより，スポーツ集団に対する MV の構成映像が，集団効力感獲得の有効な方略となり得ることが明らかにされた．

第 3 章では，第 2 章で得られた知見をもとに，実際のスポーツ競技場面において team-modeling となる映像を MV という形態で用いた場合でも，集団効力感に影響を与えるかを検討した．その結果，本研究の仮説モデル（図 4）が示すように，集団効力感の向上

が示された．同時に，個人レベルの心理的側面にもポジティブな変化が認められた．実際のスポーツ競技場面において用いられる集団への MV は，当然ながら視聴する選手自身の映像も含まれている．この結果は，self-modeling と team-modeling の双方に準拠した映像を用いた MV は，集団レベルだけでなく個人レベルの心理的側面においても好ましい影響を与える方略であることを示しており，self-modeling となる「自分自身のプレイ映像」や team-modeling となる「チームメイトのプレイ映像」「チーム全体の映像」が自己効力感や集団効力感に影響を与えるという本研究の仮説モデルが支持された．また，本研究では一般的なスポーツ集団である集団競技におけるチームだけでなく，個人競技の団体戦や，国際大会に臨む代表選手団という様々なスポーツ集団において，トップアスリートも対象に含めながら検討を行い，集団効力感獲得の方略として MV の有用性を確認した．これは，本研究で得られた知見が，競技特性を問わず多くのスポーツ競技場面に還元され，パフォーマンス発揮に向けた取り組みに貢献できるものであると考えられる．

Ⅱ　本研究で得られた知見から考えられる効果的なMV作成と活用方法の提言

ここでは，本研究で得られた知見を基に，実際のスポーツ競技場面における集団に対する効果的なMVの作成方法や活用方法について，いくつかの提言を行う．

1)　多くのチームメンバーのプレイ映像や、得点や勝利を収めた後の歓喜の輪やチームで円陣を組んでいる場面などのチーム全体としての場面を用いることが，チームパフォーマンスと重要な関係を持つ集団効力感の向上に効果的である．

2)　視聴する選手自身のプレイ映像を用いることで，自己効力感を高めるなどパフォーマンス発揮のために好ましい選手個人レベルでの心理状態を獲得することも期待できる．

3)　スポーツ集団に対するMVは，集団競技種目に限らず，個人競技団体戦や代表選手団といった様々なスポーツ集団に対しても，同様に集団効力感獲得に有効である．

4)　集団効力感の中でも，特にチームワークに関する自信を高めたい場合には，得点場面など実際のプレイに関係の深い映像はあまり効果的でない可能性があり，チームの円陣や，選手同士がコーチングなどで相互にコミュニケーションを取っている場面なども用いることが望ましい．

Ⅲ　今後の課題と展望

1. 集団効力感以外の心理的側面への影響

本研究においては，スポーツ集団に対する MV を構成する主要素である映像が影響を与える心理的側面として，特に集団効力感に注目して検討を行った．しかし，MV を視聴することで影響が予想される心理的側面は，集団効力感以外にもいくつかのものが考えられる．例えば，本研究の一部でも取り上げた集団凝集性は注目すべき心理的側面であろう．本研究において MV が集団効力感獲得に有効であることが明らかになったが，集団効力感と集団凝集性は正の相関関係があり円環的な相互作用が指摘されている（Feltz et al., 2007）ことや，集団凝集性は集団（チーム）のまとまり感を示す心理的側面であることからも，MV を効果的に活用する方法を検討するという意味において，重要な研究課題となるであろう．

2. 様々な競技年代における検討

本研究では，主に社会人選手を中心とした成人アスリートを対象として検討した．しかし，MV をスポーツ競技現場で広く活用できるようにするためには，小学生から大学生にかけての様々な年代における検討も行う必要があるだろう．同じ競技種目においても，年代が異なれば MV を視聴する選手の発達段階も異なり，MV の解釈や捉え方にも差異があることも予想される．また，同年代においても男女の性差で影響が異なる可能性も考えら

れる．本研究で得られた知見を基準として，学生年代における検討を深めていくことは，スポーツ競技現場に対して有益なものとなるであろう．

3. MV を構成する映像以外の要素での検討

本研究では，MV の主な構成要素である映像に着目して，視聴することでの心理的影響を検討した．しかし，実際のスポーツ競技場面において用いられる MV では，映像以外に「文字（テロップ)」や「音楽」が構成要素として用いられて MV が形成される．例えば，文字であれば，そのスポーツ集団のスローガンや目標などといった言葉を MV 中で視聴することで，集団凝集性や集団効力感などチームワークに関係する心理的側面への影響も考えられる．また，文字とプレイ映像をどのように組み合わせて視聴させるかでも心理的影響が異なることが考えられる．中島（1996）は，映像の上に文字情報を重ねることは視聴者の文字情報理解を妨げることを指摘している．このように，文字を視聴することの影響だけでなく，その提示方法についても検討が必要であろう．あわせて，MV で用いる音楽も，視聴者が感じる MV 全体の印象を左右する要素であるとも考えられる（永尾, 2009)．例えば音楽のテンポの違いによる感情や情動への影響も考えられる．

MV を広くスポーツ競技場面で活かされるようにするためには，科学的知見を伴った作成方法を提示する必要がある．本研究で行った映像に対する検討の次なる取り組みとして，文字や音楽について検討することで，更に充実した，パフォーマンス発揮に有効な MV の作成方法をスポーツ競技場面に還元することができるであろう．

文　献

阿江美恵子（1986）集団凝集性尺度の再検討．スポーツ心理学研究, 13(1): 116-118.

阿江美恵子（2008）スポーツ集団，日本スポーツ心理学会（編），スポーツ心理学事典，大修館書店：東京, pp.291-295.

Bandura, A. (1986) Social foundations of thought and action: A Social cognitive theory. Prentice-Hall: Englewood Cliffs, NJ.

Bandura, A. (1997) Self-efficacy: The exercise of control. Freeman: New York.

Bray, S.R., & Widmeyer, W.N. (2000) Athletes' perceptions of the home advantage: An investigation of perceived causal factor. Journal of Sport Behavior, 23: 1-10.

Carron, A.V. (1982) Coheciveness in sport group: interpretations and considerations. Journal of sport psychology, 4: 123-138.

Carron, A.V., & Hausenblas, H.A. (1998) Group cohesion. Group dynamics in sport (2nd ed). Fitness Information Technology, Morgantown, pp.225-263.

Dowrick, P.W. (1983) Self-modeling, In Dowrick, P.W., & Biggs, S.J. (eds), Using Video: Psychological and social applecations. Wiley: WChichester, UK. pp. 105-124.

Feltz, D.L., & Lirgg, C.D. (1998) Perceived team and player efficacy in hockey. Journal of Applied Psychology, 83: 557-564.

Feltz, D.L., Short, S.E., & Sullivan, P.J. (2007) Self-Efficacy in Sport: Research and strategies for working with athletes, teams, and coaches. Human Kinetics: Champaign.

淵上克義（2005）実践的影響手段研究の構築．心理学評論, 48: 134-139.

淵上克義，今井奈緒，西山久子，鎌田雅史（2006）集団効力感に関する理論的・実証的研究―文献展望，学級集団効力感，教師集団効力感作成の試み―．岡山大学教育学部研究集録, 131: 141-153.

George, T.R., & Feltz, D.L. (1995) Motivation in sport from a collective efficacy perspective. International Journal of Sport Psychology, 26: 98-116.

Gibson, C.B. (1999) Do they do what believe they can? Group efficacy and group effectiveness across tasks and cultures. Academy of Management Journal, 42(2): 138-152.

Goddard, R.D., Hoy, W.K., & Hoy, A.W. (2000) Collective teacher efficacy: its meaning, measure, and impact on student achievement. American Educational Research Journal, 37: 479-507.

Greenlees, I.A., Nunn, R.L., Graydon, J.K., & Maynard, I.W. (1999) The relationship between collective efficacy and precompetitive affect in rugby players: Testing Bandura's model of collective efficacy. Perceptual and Motor Skills, 89: 431-440.

Guzzo, R.A., Yost, P.R., Campbell, R.J., & Shea, G.A. (1993) Potency ingroups. British Journal of Social Psychology, 32: 87-106.

ハガー・ハヅィザランティス：湯川進太郎ほか訳（2007）スポーツ社会心理学: エクササイズとスポーツへの社会心理学的アプローチ．北大路書房. pp.179-181.

Heuze, J.P., Raimbault, N., & Fontayne, P. (2006) Relationships between cohesion,

collective efficacy and performance in professional basketball teams: An examination of mediating effects. Journal of Sports Sciences, 24(1): 59-68.

Hodges, L., & Carron, A. (1992) Collective efficacy and group performance. International Journal of Sport Psychology, 23: 48-59.

本郷由紀子 (2005) 中学生における学級の集団効力感尺度の作成と自己効力感および学校適応感の関連について. 滋賀大学大学院教育学研究科論文集, 8: 63-72.

本間道子・草野敦子・千葉朋子 (2004) 集団効果に影響を及ぼす集合効力感の効果: チームスポーツを対象に. 日本女子大学紀要人間社会学部, 15: 41-57.

猪俣公宏 (1996) 競技における心理的コンディション診断テストの標準化. 平成 6・7 年度文部省科学研究費 (一般研究 B) 研究成果報告書.

猪俣公宏・阿江美恵子・岡沢祥訓・佐久間春夫・武田徹・中島宣行・山本勝昭 (1991) チームスポーツ・メンタルマネジメントに関する文献的研究. 平成 2 年度日本体育協会スポーツ医・科学研究報告, 83-101.

磯貝浩久 (2007) 動機づけからみたビデオ映像の可能性と課題. 体育の科学, 57(12): 915-918.

磯貝浩久 (2008a) 動機づけ雰囲気, 日本スポーツ心理学会 (編), スポーツ心理学事典, 大修館書店. pp.258-260.

磯貝浩久 (2008b) 自己と動機づけ. 日本スポーツ心理学会 (編), スポーツ心理学事典, 大修館書店. pp. 281-285.

Kano. Y., & Harada, A. (2000) Stepwise variable selection in factor analysis.

Psychometrika, 65: 7-22.

Kitayama. S., Markus, H. R., & Kurokawa, M. (2000) Culture, emotion, and wel1-belng: Good feelings in Japan and the United States. Cognition and Emotion: 14(1), 93-124.

Kozub, S.A., & McDonnell, J.F. (2000) Exploring the Relationship between cohesion and Collective Efiicacy in Rugby Teams. Journal of Sport Behavior, 23: 120-129.

Lichacz, F.M., & Partington, J.T. (1996) Collective efficacy and true group performance. International Journal of Sport Psychology, 27: 146-158.

Magyar, T.M., Feltz, D.L., & Simpson, I.P. (2004) Individual and crew Level Determinants of Collective Efficacy in Rowing. Journal of Sport and Exercise Psychology, 26(1): 136-153.

Markus, H., & Kitayama, S. (1991) Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation. Psychological Review, 98: 224-253.

松本裕史（2008）内発的動機づけ，日本スポーツ心理学会（編），スポーツ心理学事典，大修館書店. pp.250-255.

松井博史・都築誉史（2005）因子分析. 若島孔文ほか編. 心理学実験マニュアル -SPSS の使い方からレポートへの記述まで-. 北樹出版. pp. 117-129.

Mischel, L. J., & Northcraft, G. B. (1997) “I think we can, I think we can…” : The role of efficacy beliefs in group and team effectiveness. Advances in Group Processes, 14: 177-197.

Munroe-Chandler, K.J., & Hall, C.R. (2004) Enhancing the collective efficacy of a soccer team through Motivational General-Mastery Imagery. Imagination, Cognition and Personality, 24(1): 51-67.

Myers, N.D., Feltz, D.L., & Short, S.E. (2004) Collective efficacy and team performance: A longitudinal study of collegiate football teams. Group Dynamics: Theory, research and Practce, 8(2): 126-138.

Myers, N.D., Payment, C.A., & Feltz, D.L. (2004) Reciprocal relationships between efficacy and team performance in women's ice hockey. Group Dynamics: Theory, research and Practce, 8: 182-195.

中島義明（1996）映像の心理学：マルチメディアの基礎．サイエンス社：東京.

永尾雄一（2007）チームのためのビデオ映像-やる気を高める動機づけビデオの作り方-. 体育の科学, 57(10): 765-769.

永尾雄一（2009）モチベーションビデオの作成．Coaching & Playing Volleyball, 65: 20-23.

永尾雄一（2013）モチベーションビデオ実践活用方法と留意点．メンタルトレーニング・ジャーナル, 7: 28-31.

岡安孝弘・片柳弘司・嶋田洋徳・久保義郎・坂野雄二（1993）心理社会的ストレス研究におけるストレス反応の測定．早稲田大学人間科学研究, 6: 125-134.

Paskevich, D.M., Brawley, L.R., Dorsch, K.D., & Widmeyer, W.N. (1999) Relationship between collective efficacy and team cohesion; Conceptual and measurement and

issues. Group Dynamics: Theory, research and Practce, 3: 210-222.

Prussia, G.E., & Kinicki, A.J. (1996) A motivational investigation of group effectiveness using social-cognitive theory. Journal of Applied Psychology, 81(2): 187-196.

Ronglan, L.T. (2007) Building and Communicating Collective Efficacy: A Season-Long In-Depth Study of an Elite sport Team. The Sport Psychologist, 21: 78-93.

芹澤啓美・尼崎光洋・清水安夫 (2008) 高校運動部員の集団効力感に関する研究-集団効力と部活動適応及び社会的スキルとの関係-. 神奈川体育学会機関誌 体育研究, 41: 17-22.

Short, S. E., Sullivan, P.J., & Feltz, D. L. (2005) Development and preliminary validation of the Collective Efficacy Questionnaire for Sports. MEASUREMENT IN PHYSICAL EDUCATION AND EXERCISE SCIENCE. 9(3): 181-202.

Silver, W.S., & Bufanio, K.M. (1996) The impact of group efficacy and group goals on group task performance. Small group Research, 27: 347-359.

白澤早苗・石田多由美・箱田裕司・原口雅浩 (1999) 記憶検索に及ぼすエネルギー覚醒の効果. 基礎心理学研究, 17(2): 93-99.

Spink, K.S. (1990) Group cohesion and collective efficacy of valleyball teams. Journal of Sport and Exercise Psychology, 12: 301-311.

Stevens, M.J., & Campion, M.A.(1994) “The Knowledge, Skll, and Ability Requirements for Teamwork: Implications for Human Resource Management.”

Journal of Management, 20: 503-530.

Terry, P.C., Lane, A.M., Lane. H.J., & Keohane, L. (1999) Development and validation of a mood measure for adolescents. Journal of Sports Sciences, 17: 861-872.

豊田秀樹（1998）モデルの評価. 豊田秀樹編 共分散構造分析入門編 -構造方程式モデリング-. 朝倉出版. pp.170-188.

豊田秀樹・前田忠彦・柳井晴夫（1992）原因をさぐる統計学 共分散構造分析. 講談社.

Vargas-Tonsing, T., & Bartholomew, B.J. (2006) An exploratory study of the effects of pre-game speeches on team-efficay beliefs. Journal of Applied Sport Psychology, 36: 918-933.

Vargas-Tonsing, T.M., Warners, A.L., & Feltz, D.L., (2003) The Predictability of Coaching Efficacy on Team Efficacy and player Efficacy in Volleyball. Journal of Sport Behavior, 26(4): 396-407.

Watson, C.B., Chemers, M.M., & Preiser, N. (2001) Collective Efficacy: A Multilevel Analysis. Personality and Social Psychology Bulletin, 27(8): 1057-1068.

Widmeyer, W. N., Brawley, L. R. & Carron, A. V. (1985) The measurement of cohesion in sports: The Group Environment Questionnaire. Sports Dynamics: London.

Widmeyer, W.N. & Ducharme, K. (1997) Team building through team goal setting. Journal of Applied Sport Psychology, 9: 97-113.

山本嘉一郎（1999）共分散構造分析とその適用. 山本嘉一郎ほか編 Amos による共分散構造分析と解析事例. ナカニシヤ出版. pp.1-22.

山﨑将幸（2011）バドミントン選手におけるモチベーションビデオの実践介入効果. 九州大学大学院人間環境学府行動システム専攻健康科学コース平成 22 年度博士論文.

山﨑将幸・杉山佳生（2009）バドミントン選手におけるモチベーションビデオの介入効果–試合 1 時間前視聴タイミングからの検討-. スポーツパフォーマンス研究, 1: 275-288.

山﨑将幸・杉山佳生・永尾雄一・河津慶太・王雪蓮・熊崎絵理（2009）Self-modeling 理論とその競技現場への応用. 健康科学, 31: 37-47.

山﨑将幸・杉山佳生・内田若希・織田憲嗣（2008）バドミントン選手におけるモチベーションビデオの試合直前視聴介入効果. 体育測定評価研究, 8: 17-25.

Zaccaro, S.J., Blair, V., Peterson, C., & Zazanis, M. (1995) Collective Efficacy, In Maddux JE (eds), Self-efficacy, adaptation, and adjustment: Theory, research, and application. Plenum Press: New York and London. pp.308-330.

資　料

集団競技用

集団についてのアンケート調査について

九州大学大学院人間環境学府博士課程：永尾雄一　　九州大学：杉山佳生

この調査用紙は、**集団（チーム）に対しての意識**についての調査を目的としています。

得られた結果は研究活動に関する目的にのみ使用され、統計的な手法を用いて処理されるため個人が特定できる形での結果の開示は致しません（勿論、監督やコーチ等にも個人が特定できる形での開示はしません。）。答えて頂いた方のプライバシーは厳守し、アンケート結果があなたの不利益になることはまったくありませんので、あなたが思った通りにお答え下さい。ご協力お願い致します。

記入に際してのお願いと注意点（必読）

- 記入して頂く用紙は全部で４枚あります。それぞれに記入の際の注意点等が書いてありますので、**各用紙の注意文を必ず読んでから記入して下さい。**
- 回答は全て回答欄（質問の右側の数字の部分）に○をつける形で記入して下さい。また、答えは１つだけ選んで下さい。２つ選びたいと思ったり、完全にピッタリする答えが無い場合でも、もっとも近い答えを選んで下さい。回答を間違えたら、その部分に×をつけ、正しい方に○をつけ直してください。
- 今回の調査は**無記名**で構いません。そのかわりに、**下記の「フェイスシート」の全ての項目に記入**をお願い致します。
- **回答したアンケートをコーチや監督が見ることはありません。**また無記名でもありますので、安心して、質問に対して回答して下さい。
- 出来るだけ早く、そして正確に答えて下さい。**１つの質問にあまり長く時間をとらないで下さい。**最初に思った答えが案外いちばんあてはまっているものです。
- 全てに記入し終えたら、もう一度フェイスシートや回答の記入漏れ、回答する場所がずれていたりしないかを確認して下さい

フェイスシート（必ず記入）

・性別：　男　・　女　　**・年齢**：　　歳　　**・学年**：　　年　　**・種目名**：

・所属チーム名：

・ポジション：

・チーム所属年数（今のチームに入って何年？）：約　　年　　**・競技経験年数**：　約　　年

・立場（一つを○で囲んで下さい）：　レギュラー　・　準レギュラー　・　非レギュラー

個人競技種目用

集団についてのアンケート調査について

九州大学大学院人間環境学府博士課程：永尾雄一　　九州大学：杉山佳生

この調査用紙は、**集団（チーム）に対しての意識**についての調査を目的としています。得られた結果は研究活動に関する目的にのみ使用され、統計的な手法を用いて処理されるため個人が特定できる形での結果の開示は致しません（勿論、監督やコーチ等にも個人が特定できる形での開示はしません。）。答えて頂いた方のプライバシーは厳守し、アンケート結果があなたの不利益になることはまったくありませんので、あなたが思った通りにお答え下さい。ご協力お願い致します。

記入に際してのお願いと注意点（必読）

- 個人競技選手である皆さんの場合、**今回の調査における「集団・チーム」を、団体戦やリレーのメンバー、種目別などは関係なく、「あなたが今所属している競技集団・部全体」と理解して**回答して下さい。
  ＊ただし、陸上競技に関しては、投擲、トラック等に別れている各ブロックそれぞれを「１つの競技集団」と捉えて回答して下さい。
- 記入して頂く用紙は全部で４枚あります。それぞれに記入の際の注意点等が書いてありますので、**各用紙の注意文を必ず読んでから記入して下さい。**
- 回答は全て回答欄（質問の右側の数字の部分）に○をつける形で記入して下さい。また、答えは１つだけ選んで下さい。２つ選びたいと思ったり、完全にピッタリする答えが無い場合でも、もっとも近い答えを選んで下さい。回答を間違えたら、その部分に×をつけ、正しい方に○をつけ直してください。
- 今回の調査は**無記名**で構いません。そのかわりに、**下記の「フェイスシート」の全ての項目に記入**をお願い致します。
- **回答したアンケートをコーチや監督が見ることはありません。**また無記名でもありますので、安心して、質問に対して回答して下さい。
- 出来るだけ早く、そして正確に答えて下さい。**１つの質問にあまり長く時間をとらないで下さい。**最初に思った答えが案外いちばんあてはまっているものです。
- 全てに記入し終えたら、もう一度フェイスシートや回答の記入漏れ、回答する場所がずれていたりしないかを確認して下さい

フェイスシート（必ず記入）

・性別：　男　・　女　　**・年齢**：　　歳　　**・学年**：　　年　　**・種目名**：

・所属チーム名：

・ポジション：

・チーム所属年数（今のチームに入って何年？）：約　　年　　**・競技経験年数**：　約　　年

・あなたの出場スタイルは？（あてはまる一つを○で囲んで下さい）：

① 個人種目（個人戦）のみ出場　　②団体戦（団体競技）のみ出場　　③個人・団体両方に出場　　③どちらにも出場しない

＊団体とは、陸上や水泳等であればリレー種目、柔道や剣道等であれば団体戦のメンバーである、ということを指します。

スポーツ集団（チーム）に対する自信に関するアンケート調査（集団競技種目用）

この調査用紙は、**集団（チーム）に対する選手個々が感じている自信について**調べるものです。

次に行われる大会・試合において、それぞれの質問の内容に対して、**あなたが所属しているチームが「できる自信の程度」**はどれくらいだと、あなたは思っていますか？
0～10 の中から最も当てはまる数字に、一つ素直に○をつけて下さい。

		まったく自信がない					どちらでもない					非常に自信がある
1	われわれのチームは、相手チームに勝つことができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	われわれのチームは、問題を解決できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	われわれのチームは、プレッシャーがあってもいつも通りのプレイができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	われわれのチームは、試合に向けての準備を整えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	われわれのチームは、相手チームよりも実力を発揮できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	われわれのチームは、一致団結できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	われわれのチームは、困難な状況にあっても、もちこたえることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	われわれのチームは、努力を惜しまずプレイできる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	われわれのチームは、チャンスがほとんど無いようなときでも、試合に集中できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	われわれのチームは、能力を発揮できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	われわれのチームは、ベストメンバーでなくても良いプレイができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	われわれのチームは、試合のためにメンタル面（心）を整えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13	われわれのチームは、常に前向きでいることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14	われわれのチームは、相手チームよりも高いレベルの技術が発揮できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15	われわれのチームは、相手チームよりも良いプレイができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16	われわれのチームは、情熱を見せることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	われわれのチームは、チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	われわれのチームは、試合のために身体的なコンディションを整えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	われわれのチームは、良い作戦を立てることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	われわれのチームは、いつもコミュニケーションを十分に取ることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

スポーツ集団（チーム）に対する自信に関するアンケート調査（個人競技種目用）

☆本質問紙における「チーム」とは、あなたが所属している競技団体・部を指します。ですので、「われわれのチームは、～できる」というのは、自分の出場の有無に関係なく「私が所属する団体（例えば○○大学××部）は次の試合・大会で、～できる」というように解釈して下さい。

＊ 陸上競技に関しては、投擲、トラック等に別れている各ブロックそれぞれを「１つの競技集団・チーム」と捉えて回答して下さい。

次に行われる大会・試合において、それぞれの質問の内容に対して、**あなたが所属しているチームが「できる自信の程度」**はどれくらいだと、あなたは思っていますか？
0～10 の中から最も当てはまる数字に、一つ素直に○をつけて下さい。

		まったく自信がない					どちらでもない					非常に自信がある
1	われわれのチームは、相手チームに勝つことができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	われわれのチームは、問題を解決できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	われわれのチームは、プレッシャーがあってもいつも通りのプレイができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	われわれのチームは、試合に向けての準備を整えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	われわれのチームは、相手チームよりも実力を発揮できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	われわれのチームは、一致団結できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7	われわれのチームは、困難な状況にあっても、もちこたえることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
8	われわれのチームは、努力を惜しまずプレイできる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	われわれのチームは、チャンスがほとんど無いようなときでも、試合に集中できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	われわれのチームは、能力を発揮できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	われわれのチームは、ベストメンバーでなくても良いプレイができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
12	われわれのチームは、試合のためにメンタル面（心）を整えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
13	われわれのチームは、常に前向きでいることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
14	われわれのチームは、相手チームよりも高いレベルの技術が発揮できる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
15	われわれのチームは、相手チームよりも良いプレイができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
16	われわれのチームは、情熱を見せることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
17	われわれのチームは、チームに起こる様々な障害を乗り越えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
18	われわれのチームは、試合のために身体的なコンディションを整えることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	われわれのチームは、良い作戦を立てることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	われわれのチームは、いつもコミュニケーションを十分に取ることができる。	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

所属集団（チーム）に対して感じているまとまり感についてのアンケート調査

☆本質問紙における**「チーム」**とは、**あなたが所属している競技団体・部**を指します。。
＊ 陸上競技に関しては、投擲、トラック等に別れている各ブロックそれぞれを「１つの競技集団・チーム」と捉えて回答して下さい。

	質問の右側の 1～7 の数字の中から最も当てはまる数字に素直に一つ○をつけて下さい。	全く違う			どちらでもない			非常にそうだ
1	今のチームのメンバーであることは非常に価値がある	1	2	3	4	5	6	7
2	あなたの役割やチームへの貢献はメンバーから十分に認められている	1	2	3	4	5	6	7
3	あなたの役割やチームへの貢献はコーチングスタッフから十分に認められている	1	2	3	4	5	6	7
4	今のチームのメンバーであることに大変誇りを感じている	1	2	3	4	5	6	7
5	コーチの指導方法は良いと考えている	1	2	3	4	5	6	7
6	試合で必要な作戦、役割、手続きは、コーチから十分に与えられている	1	2	3	4	5	6	7
7	チームに対して友情を感じ、それに満足している	1	2	3	4	5	6	7
8	チーム内でもめごとがたくさんあり、お互いにうまくやっていけない	1	2	3	4	5	6	7
9	コーチの作戦が理解され、達成されるまで、十分に訓練されていると思う	1	2	3	4	5	6	7
10	チーム内は親密であると思う	1	2	3	4	5	6	7
11	チーム活動以外でも、メンバーはお互いにうまくやっていける	1	2	3	4	5	6	7
12	試合で負けていても、チームはしっかりとまとまっている	1	2	3	4	5	6	7
13	自分のチームは、試合ですばらしいチームワークを発揮する	1	2	3	4	5	6	7
14	メンバー間の人間関係は、良いと思う	1	2	3	4	5	6	7
15	チームメンバーはお互いに強い仲間意識をもっている	1	2	3	4	5	6	7
16	チーム内の人間関係は好きである	1	2	3	4	5	6	7
17	メンバーは皆チーム内での自分の役割を自覚している	1	2	3	4	5	6	7
18	勝つためにまとまることのできるチームであると思う	1	2	3	4	5	6	7
19	チームメンバー間のコミュニケーションは少ない	1	2	3	4	5	6	7

資料／調査票 6

この質問用紙は，**あなた**の**現在の**競技に対する心理的コンディションについて調べるものです．
正答や誤答というものはありません．あまり深く考えず，ありのままを気楽な気持ちで回答してください．

	質　問　項　目	全くあてはまらない	あまりあてはまらない	どちらともいえない	ややあてはまる	よくあてはまる
1	活気に満ちている	1	2	3	4	5
2	技術面では全てうまくいっている	1	2	3	4	5
3	勝利に対する執念がある	1	2	3	4	5
4	失敗したらどうしようと思う	1	2	3	4	5
5	エネルギッシュだ	1	2	3	4	5
6	技術的な調子はよい	1	2	3	4	5
7	自分が活躍できるチャンスだと思っている	1	2	3	4	5
8	なんとなく失敗しそうだ	1	2	3	4	5
9	やる気がわいてくる	1	2	3	4	5
10	他の選手より優れていると思う	1	2	3	4	5
11	相手を負かしてやろうという気になっている	1	2	3	4	5
12	試合中にミスをするのではないかといった不安を持っている	1	2	3	4	5
13	気力が充実している	1	2	3	4	5
14	技術については自信がある	1	2	3	4	5
15	やればできるという気分だ	1	2	3	4	5
16	競技の成功よりも、失敗することのほうが気にかかってならない	1	2	3	4	5

資料／調査票 7

現在の気分や感情はいかがですか？　該当する数字を〇で囲んでください。

	質　問　項　目	あてはまる	やや あてはまる	ややあてはまらない	あてはまらない
1	落ち着いている	1	2	3	4
2	活動的である	1	2	3	4
3	緊張している	1	2	3	4
4	エネルギッシュである	1	2	3	4
5	びくびくしている	1	2	3	4
6	頭の働きが鈍い	1	2	3	4
7	穏やかである	1	2	3	4
8	元気がある	1	2	3	4
9	ピリピリしている	1	2	3	4
10	頭がぼんやりしている	1	2	3	4
11	ゆったりしている	1	2	3	4
12	平静でない	1	2	3	4
13	無気力である	1	2	3	4
14	活気がない	1	2	3	4
15	リラックスしている	1	2	3	4
16	やる気がある	1	2	3	4
17	不安である	1	2	3	4
18	気が進まない	1	2	3	4
19	生き生きしている	1	2	3	4
20	冷静である	1	2	3	4

公表論文

公表論文

参考論文

１） 永尾雄一・杉山佳生・山崎将幸・河津慶太（2010）チームスポーツにおける集団効力感の資源とその有用性．健康科学，32: 11-19.（査読無し）（序論）

２） 永尾雄一・杉山佳生（2013）日本版集団効力感尺度の作成．九州体育・スポーツ学研究, 27(2): 1-11.（査読有り）（第 1 章）

３） 永尾雄一・杉山佳生（印刷中）トップレベルテニス選手におけるモチベーションビデオ視聴が与える心理的効果―個人および団体戦を対象とした実践研究―．テニスの科学, 22: （査読有り）（第 3 章研究Ⅱ，研究Ⅲ）

４） 永尾雄一・杉山佳生（2013）集団競技におけるモチベーションビデオ視聴が与える心理的影響-映像の種類別にみた集団効力感への影響-．スポーツパフォーマンス研究, 5: 352-368.（査読有り）（第 2 章，第 3 章研究Ⅰ）

関連論文

1）永尾雄一（2007）チームのためのビデオ映像-やる気を高める動機づけビデオの作り方-．体育の科学, 57(10): 765-769.（査読無し）

2）永尾雄一（2009）モチベーションビデオの作成．Coaching & Playing Volleyball, 65: 20-23.（査読無し）

3）永尾雄一（2013）モチベーションビデオ実践活用方法と留意点．メンタルトレーニン

グ・ジャーナル, 7: 28-31.（査読無し）

書　籍

1）永尾雄一（2010）社会人フットサルチームへのメンタルサポート, 日本スポーツ心理学会資格認定委員会・日本スポーツメンタルトレーニング指導士会　編, スポーツメンタルトレーニング指導士活用ガイドブック,ベースボールマガジン社. p.137-141,

2）永尾雄一（2013）モチベーションビデオ. 西田保　編著. スポーツモチベーション　スポーツ行動の秘密に迫る！. 大修館書店. pp.212-214.

謝　辞

本博士論文を提出するにあたり，今日に至るまで長年にわたりご指導下さりました，主指導教員の九州大学大学院人間環境学研究院･杉山佳生准教授に心より御礼申し上げます．杉山先生には，私が学部 2 年次より 15 年間という長きに渡ってご指導頂きました．今までに様々なことに挑戦させて頂きましたが，その度にいつも温かくご指導と後押しをして頂きましたこと，この場をお借りしまして心より感謝申し上げます． また，副査を担当して頂きました九州大学大学院人間環境学研究院・大柿哲朗教授，九州大学大学院人間環境学研究院・西村秀樹教授，九州大学大学院芸術工学研究院・村木里志准教授にも，お忙しい中ご指導頂きましたこと厚く御礼申し上げます．

あわせて，本研究を進めるにあたり，熊本学園大学社会福祉学部・橋本公雄教授，福岡医療福祉大学人間社会福祉学部・徳永幹雄教授をはじめとする九州メンタルトレーニング研究会の先生方，名古屋大学総合保健体育科学センター・西田保教授をはじめとするスポーツ動機づけ研究会の先生方，九州大学健康科学センターの先生方からは，いつも的確なアドバイスと温かい励ましを頂きました．この場をお借りして感謝申し上げます．

最後になりますが，調査にご協力頂いた多くのチーム・選手の皆様，たくさんのアドバイスをしてくれた先輩や後輩の皆様，そして日々支えてくれた家族にも深く感謝します．本当にありがとうございました．

2013 年 12 月

永尾雄一