

## 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

永尾, 雄一  
国立スポーツ科学センター

杉山, 佳生  
九州大学健康科学センター

山崎, 将幸  
福岡医療福祉大学

河津, 慶太  
九州大学大学院人間環境学府

<https://doi.org/10.15017/18336>

---

出版情報 : 健康科学. 32, pp.11-19, 2010-03-30. 九州大学健康科学センター  
バージョン :  
権利関係 :

## 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

永尾雄一<sup>1)</sup>, 杉山佳生<sup>2)\*</sup>, 山崎将幸<sup>3)</sup>, 河津慶太<sup>4)</sup>

### The resources and application of collective efficacy in team sport

Yuichi NAGAO<sup>1)</sup>, Yoshio SUGIYAMA<sup>2)\*</sup>, Masayuki YAMAZAKI<sup>3)</sup>,  
Keita KAWAZU<sup>4)</sup>

#### Abstract

The purpose of this study was to review several studies associated with the psychological concept of collective efficacy and the resources and utility of collective efficacy in the field of sports. This review has shown that 4 resources: (a) past performance accomplishments, (b) vicarious experiences, (c) verbal persuasion and (d) physiological states are resources of collective efficacy as well as self efficacy. In addition, it was suggested that group cohesion, coaching efficacy, attributes and behavior of team leaders, home advantage, group size and team process are thought to be influencing factors of collective efficacy. Especially group cohesion was important factor of collective efficacy, and these are influencing group performance while being related to each other. As a result, many previous studies describe collective efficacy as a positive prediction variable of the team performance. Therefore collective efficacy is highly useful psychological variable for performance in team sports. Approaches to acquire collective efficacy differ between newly formed teams and established teams, but as a common method to acquire collective efficacy, video is used by newly formed teams as well as established teams. Finally this review found that among other techniques, motivation videos for team sports are an effective tool to acquire collective efficacy.

*Key words:* collective efficacy, team sport, team performance, motivation video, review

(Journal of Health Science, Kyushu University, 32: 11-19, 2010)

1) 国立スポーツ科学センター・九州大学大学院人間環境学府 Japan Institute of Sports Sciences : Graduate School of Human Environment Studies, Kyushu University

2) 九州大学健康科学センター Institute of Health Science, Kyushu University

\*連絡先：九州大学健康科学センター 〒816-8580 福岡県春日市春日公園 6-1 Tel&Fax : 092-583-7856

\*Correspondence to: Institute of Health Science, Kyushu University 6-1 Kasuga-koen, Kasuga-city, Fukuoka 816-8580, Japan  
Tel&Fax: +81-92-583-7856 E-mail: sugiyama@ihs.kyushu-u.ac.jp

3) 福岡医療福祉大学 Fukuoka Social Medical Welfare University

4) 九州大学大学院人間環境学府 Graduate School of Human Environment Studies, Kyushu University

## はじめに

競技で優秀な成績を上げるためには、「心・技・体」の資質とトレーニングは欠かせない。技術や体力を高めていく過程で「もっとうまくなりたい」「もっと強くなりたい」という心の部分である「やる気」を高め、それを高いレベルで維持していく必要がある<sup>1)</sup>。このように、スポーツ競技場面において選手のやる気を高めることは、選手・チームを成功へ導くために必要不可欠である<sup>2)</sup>。スポーツ心理学領域においては、やる気を高めるための方策として、メンタルトレーニング技法の目標設定等で一般的に行われている。しかし近年では、映像を撮影するデジタルビデオカメラや編集ソフトウェアが広く一般に普及したことに伴い、ビデオを用いてやる気を高める方法が注目されている。やる気を高めるビデオは「動機づけビデオ<sup>23)4)</sup>」とも呼ばれており、このようなビデオは、選手やチームのやる気やパフォーマンスの向上のために、プロ選手をはじめ、様々なカテゴリーのスポーツ場面で盛んに用いられている<sup>2)</sup>。「動機づけビデオ」とは、そのビデオを視聴する選手自身やチーム自体のプレー映像の中から、成功プレーのみをビデオに編集し、音楽や文字を付加した、いふなればベストプレービデオである。このビデオは、選手たちの試合や競技に対してのやる気(動機づけ)や自信、またはチームワークを高める目的で作成、使用されており、ビデオが与える心理的効果やパフォーマンスについての研究<sup>3)4)5)</sup>も行われ始めた。

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、動機づけビデオ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。個人競技においては、ビデオを視聴する選手個人のプレー映像のみで構成される。山崎ら<sup>6)</sup>は、バドミントン選手を対象とした研究において、Dowrick<sup>7)</sup>の提唱した self-modeling の心理的側面への効果を検討している。Self-modeling とは Bandura<sup>8)</sup>が提唱した自己効力感 (self-efficacy) の4つの資源の中の代理体験 (modeling) の1つの方法とされており<sup>9)</sup>、この理論では、自己のポジティブな行動の視聴によって自己効力感が生成されることが示唆されている。山崎ら<sup>6)</sup>の研究においても、self-modeling 理論に準拠して動機づけビデオを作成し、それを選手に視聴させることで自己効力感の向上がみられたことが報告されている。

一方で、集団競技に対しての動機づけビデオは、自

己の映像以外に、チームメイトそれぞれのプレー映像や、チーム全体として行動している映像も含まれている。このようなビデオにおいては、永尾<sup>2)</sup>は、チームメイトまで含めたチーム全体の映像は、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ーしている姿を映像で見ることによって、選手たちはチームに対して「自分たちはできる」と感じるだろうと述べている。このように、集団競技(チームスポーツ)に対しての動機づけビデオは、自己効力感以外の、特に集団レベルの心理的要因にも影響を与えることが予測される<sup>10)</sup>。

永尾<sup>11)</sup>は、チームスポーツに対する動機づけビデオが影響を与える心理的要因の1つに、集団レベルの心理的要因である集団効力感 (collective efficacy) が考えられることを示唆している。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においては、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おり、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としている<sup>12)</sup>。

そこで本稿では、集団効力感についての研究を概観し、スポーツ競技場面における集団効力感の有用性を検討するとともに、その獲得方法としての動機づけビデオの可能性についても考えていきたい。

## 集団効力感の起源

集団効力感 (collective efficacy) は Bandura<sup>8)13)</sup>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) を起源に持つ心理的概念とされている。Bandura<sup>13)</sup>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ふ、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<sup>14)</sup>。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.<sup>15)</sup>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けるメンバー間で共有された信念」と定義した。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<sup>16)</sup>、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.<sup>17)</sup>。

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1つ<sup>16)</sup>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。その中で、概念定義もスポーツ場面に適する内容で再定義されている。例えば、Feltz and Lirgg<sup>18)</sup>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 and Widmeyer<sup>19)</sup>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定義されているが、それらは総じて「チーム内における集団に対する有能感に関する共有された信念」であるといえるであろう。

ところで、本概念は先行研究において様々な呼称で用いられてもいる。本概念の提唱者であるBandura<sup>8)13)</sup>はcollective efficacyとしているが、他の研究においては、group efficacy<sup>20)</sup>、team efficacy<sup>21)</sup>、group potency<sup>22)</sup>などと表現されている。また、和訳においても、集団効力感<sup>11)14)16)23)24)25)</sup>をはじめとして、集合効力感<sup>26)</sup>、集合的効力感<sup>27)</sup>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の呼称のされ方がなされているが、どの研究においてもBanduraやZaccaroらの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。よ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。

## 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<sup>28)</sup>。また、Bandura<sup>13)29)</sup>は集団効力感を特性ではなく状態として概念化しており、多様な情報に影響を受けるとみなされていることから、その

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(モデリング)とは、他者の行動を観察することによって「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るのであれば、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 and Kinicki<sup>29)</sup>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、成功したチームを観察しモデリングすることで、チームは集団効力感を強めることができる<sup>27)</sup>ことが示唆されている。しかし、資源としての代理体験の研究はまだ少なく<sup>28)</sup>、今後さらなる発展が望まれている。

### 2. 行動の達成

行動の達成は、成功体験を得ることであり、達成感をもつことである。過去の自分たちが実際に行動し成功した経験から、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考えられている。Hodges and Carron<sup>30)</sup>やLirchacz and Partington<sup>31)</sup>は、集団効力感の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.<sup>32)</sup>は、大学男女バスケットボール選手を対象に、オフense・ディフェンスの結果やチーム順位、最近のプレーに対する主観的評価をシーズン前後に調査し、個人・集団レベルでの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。このような先のパフォーマンス場面だけではなく、先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 and Lirgg<sup>18)</sup>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、先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<sup>33)</sup>やアイスホッケー<sup>34)</sup>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<sup>35)</sup>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<sup>36)</sup>。

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 and Bartholomew<sup>37)</sup>は、コーチのやる気を高めるような声か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か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<sup>38)</sup>ことも示唆されている。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<sup>39)</sup>。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)<sup>37)</sup>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<sup>40)</sup>。

これらのことから考えても、言語的説得は集団効力感にとって重要な資源の1つであるといえる。

### 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。自己効力感肯定的な気分が強まり、落胆した気分が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<sup>28)</sup>。

### 5. その他の資源

Feltz and Lirgg<sup>18)</sup>や Watson et al.<sup>32)</sup>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3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 and Feltz<sup>40)</sup>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<sup>19)</sup>。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<sup>15)27)</sup>。

資源としてより、影響を与える状態として考えられるかもしれないが、集団の直線的発達段階の各段階も、集団効力感に影響を与える要因として指摘されている。Feltz et al.<sup>28)</sup>は、各発達段階において (1) 形成期: 楽観主義的感覚から集団効力感を過大評価する, (2) 葛藤期: 緊張や対立が起こり集団効力感が低くなる, (3) 規範期: 凝集性が発達することから集団効力感も高くなる, (4) 生産期: 集団の成功や失敗によって集団効力感も高くも低くもなる, と報告している。

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.<sup>15)</sup>は Fig 1 のようにまとめている。

### 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<sup>27)</sup>。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、集団凝集性は強力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<sup>41)</sup>はバレーボール選手において検討を行っている。それによると、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。

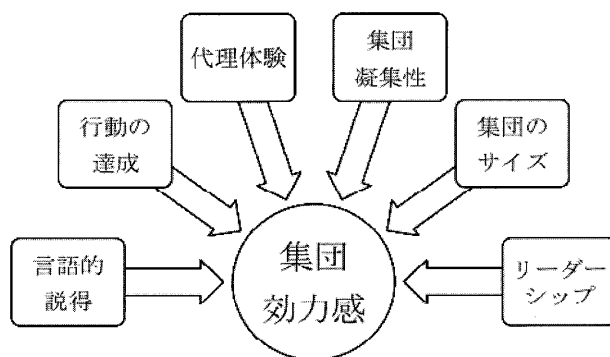


Fig 1. Sources of Collective Efficacy (Zaccaro et al., 1995)<sup>15)</sup>

Carron<sup>42)</sup>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.<sup>43)</sup>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<sup>44)</sup>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.<sup>45)</sup>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ことは、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。今後においては、この共通点が重要な視点となるであろう。

集団効力感と集団凝集性の関係性については、Carron<sup>46)</sup>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.<sup>28)</sup>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Fig 2のようにまとめている。これは、今後の集団効力感研究において重要な示唆となるであろう。

### 集団効力感とチームのパフォーマンス

Bandura<sup>13)</sup>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、集団の目標にも影響を与えることも示唆されている<sup>47)</sup>。

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るようになってきている。例えば、Myers et al.<sup>33)</sup>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た。その結果として、集団効力感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<sup>18)34)</sup>、ラグビー<sup>44)48)</sup>、ボート<sup>38)</sup>、バスケットボール<sup>19)32)</sup>、バレーボール<sup>43)</sup>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、集団効力感チームパフォーマンスのポジティブな予測変数であるとされ<sup>35)</sup>、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<sup>16)</sup>。スポーツチームにおいて、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重要な関係を示されたことは、チームスポーツにおける集団効力感の有用性を示唆するものである。

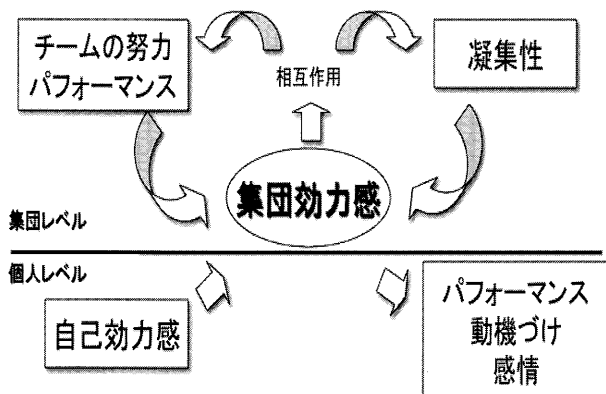


Fig 2. Conceptual diagram of the major antecedents and consequences of collective efficacy. Note: arrows are not assumed to represent causal relationships. (Feltz et al., 2007)<sup>28)</sup>

## 集団効力感の獲得方法

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 and Hall<sup>49)</sup>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。Feltz et al.<sup>28)</sup>は、集団効力感の獲得方法は新規のチームであるか既存のチームであるかで異なることを指摘すると共に、それぞれにおける獲得方法をまとめている (Table 1)。

Prussia and Kinicki<sup>29)</sup>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<sup>13)</sup>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ビデオによって視聴させ、実際に対戦において勝利を得たことを報告している。ビデオは、成功プレー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ーができる」ということを思い出させることができると主張され、ビデオは集団効力感の資源となりうると考えられている<sup>28)</sup>。

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、ビデオの活用は注目されている。Dowrick<sup>7)</sup>は、自身が提唱した self-modeling 理論を用いて、ビデオ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1つである代理体験 (モデリング) において、モデルとして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<sup>9)</sup>とする考え方である。山崎ら<sup>9)</sup>は、self-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 理論に準拠したビデオ介入を行うことで、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を示唆している。

前述したように、集団効力感も自己効力感と同じく、行動の達成や代理体験を資源に持つ。そうであるならば、集団効力感獲得にもビデオが獲得方法として有用であることも十分に考えられる。個人レベルの概念である自己効力感の獲得に向けては「自分自身 (self)」を「観察する (modeling)」するが、集団レベルの概念である集団効力感では、「自分たち (team)」と「観察する (modeling)」つまり team-modeling が有効になると考えられる。集団に対する動機づけビデオを構成する映像 (ビデオ) には、そのビデオを視聴する選手自身の映像以外に、チームメイトの映像や、特定の個人でなくチーム全体で行っている行動の映像が含まれている<sup>2)</sup>。この自分以外の映像は、team-modeling に適合する映像であると考えられる。これらのことから、チームに対する動機づけビデオは、その構成映像から集団効力感に影響することが予想され、Fig 3 のような影響モデルが考えられる。今後の研究においては、この視点から検討が行われていく必要があるだろう。

## 今後の展望

本稿においては、集団レベルの心理的概念である集団効力感において、その資源やスポーツ場面での有用性について関連研究を概観するとともに、チームに対する動機づけビデオによる獲得可能性について検討を行ってきた。その結果、集団効力感とチームのパフォーマンスに重要な関係性があることが示されるとともに、獲得方法としてビデオの活用が効果的であること

Table 1. Summary of techniques for enhancing and maintaining collective efficacy (Feltz et al., 2007)<sup>28)</sup>

新しいチームでの集団効力感		既存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

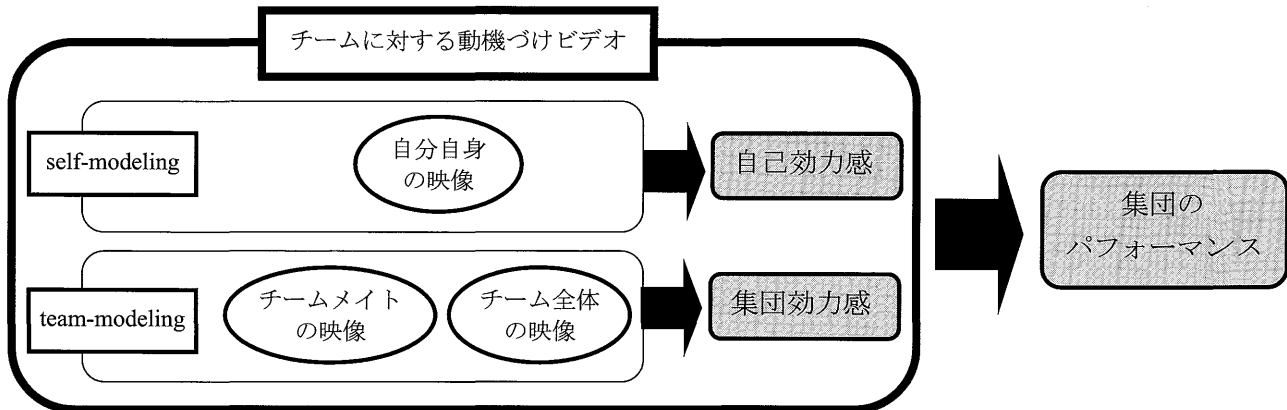


Fig 3. The effect model of the Motivation Video for sport teams

が考えられた。しかし、集団効力感とはスポーツ心理学領域において比較的新しい心理的概念である。よって、スポーツ場を対象とした研究も、近年になって欧米を中心に行われ始めた状況であり、こと我が国においてはほとんど研究がなされていない。学校のクラスやスポーツチームといった、集団の成り立ちや生産性に近年注目が集まっていることから、今後の我が国における集団効力感研究の発展が望まれる。

一方で、昨今のマルチメディア機器の普及にともない、様々なスポーツ競技場面で動機づけビデオやそれに類するものが数多く作成されている。しかしながら、それらは現場のコーチやチームスタッフによって作成されており、いうなれば「このようなビデオが良いであろう」という作成者の感覚のみで作成されている。よって、動機づけビデオの効果性については、その理論的根拠が不明確であるとの指摘もなされている<sup>9)</sup>。だがしかし、このビデオを視聴する選手たちは、感覚的にその必要性を述べている<sup>2)</sup>。このことから、動機づけビデオが影響を与える心理的側面の1つとして集団効力感を検討することは、ビデオ視聴効果の理論的メカニズムを明らかにする上で重要であると考えられる。さらに、そこから得られる科学的知見は、動機づけビデオ作成を試みる多くのスポーツ競技現場関係者に資するものとなるであろう。

## 文 献

- 1) 石井源信 (2005): 実力発揮のための心理的スキルのトレーニング. 日本スポーツ心理学会(編), スポーツメンタルトレーニング教本. 大修館書店, pp.132-137.
- 2) 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つくり方—. 体育の科学, 57(10): 765-769.

- 3) 永尾雄一 (2003): スポーツ選手の動機付けに対しての動機付けビデオの有効性とその作成方法の研究. 鹿屋体育大学大学院体育学研究科修士論文.
- 4) 山崎将幸, 杉山佳生, 村上雅彦, 内田若希 (2006): 「動機づけビデオ」を用いた心理的スキルトレーニングの介入効果—女子中学生バドミントン選手への適用—. 九州体育・スポーツ学研究, 20(2): 1-8.
- 5) 永尾雄一, 杉山佳生, 山崎将幸 (2007): 協調性への影響から考える動機づけビデオの効果. 九州スポーツ心理学研究, 19(1), 78-79.
- 6) 山崎将幸, 杉山佳生, 永尾雄一, 河津慶太, 熊崎絵理 (2008): 自己の試合映像の視聴が心理的側面に与える効果. 九州体育・スポーツ学研究, 23(1): 81.
- 7) Dowrick PW (1983): Self-modeling, In Dowrick PW and Biggs SJ (eds), Using video: Psychological and social applications. Willy, Chichester: UK, pp.105-124.
- 8) Bandura A (1986): Social foundations of thought and action: A social cognitive theory. Prentice-Hall, Englewood Cliffs.
- 9) 山崎将幸, 杉山佳生, 永尾雄一, 河津慶太, 王雪蓮, 熊崎絵理: Self-modeling 理論とその競技現場への応用. 健康科学, 31: 37-47.
- 10) 永尾雄一, 杉山佳生, 山崎将幸, 河津慶太 (2007): 集団競技における動機づけビデオが持つ心理的効果の検討—高校野球部の事例報告—. 九州体育・スポーツ学研究, 22(1): 32.
- 11) 永尾雄一 (2009): モチベーションビデオの作成. Coaching & Playing Volleyball, 65: 20-23.
- 12) 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.
- 13) Bandura A (1997): *Self-efficacy: The exercise of control*. Freeman, New York.
- 14) 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.
- 15) Zaccaro SJ, 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.
- 16) 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.
- 17) Goddard RD, Hoy WK, Hoy AW (2000): *Collective teacher efficacy: Its meaning, measure, and impact on student achievement*. *American Educational Research Journal*, 37: 479-507.
- 18) Feltz DL, Lirgg CD (1998): *Perceived team and player efficacy in hockey*. *Journal of Applied Psychology*, 83: 557-564.
- 19) Bray SR, Widmeyer WN (2000): *Athletes' perceptions of the home advantage: An investigation of perceived causal factor*. *Journal of Sport Behavior*, 23: 1-10.
- 20) Gibson CB (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.
- 21) Vargas-Tonsing TM, Warners AL, Feltz DL (2003): *The predictability of coaching efficacy on team efficacy and player efficacy in volleyball*. *Journal of Sport Behavior*, 26(4): 396-407.
- 22) Guzzo RA, Yost PR, Campbell RJ, Shea GA (1993): *Potency ingroups*. *British Journal of Social Psychology*, 32: 87-106.
- 23) 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.
- 24) 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, 41: 17-22.
- 25) 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, pp.291-295.
- 26) 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.
- 27) ハガー M, ハヅィザランティス N(湯川進太郎・泊真児・大石千歳監訳) (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. (Hagger M and Chatzisarantis N (2005): *The social psychology of exercise and sport*. (1st ed). Open University Press, UK).
- 28) Feltz DL, Short SE, Sullivan PJ (2007): *Self-efficacy in sport: Research and strategies for working with athletes, teams, and coaches*. *Human Kinetics, Champaign*.
- 29) Prussia GE, Kinicki A (1996): *A motivational investigation of group effectiveness using social-cognitive theory*. *Journal of Applied Psychology*, 81(2): 187-196.
- 30) Hodges L, Carron A (1992): *Collective efficacy and group performance*. *International Journal of Sport Psychology*, 23: 48-59.
- 31) Lichacz FM, Partington JT (1996): *Collective efficacy and true group performance*. *International Journal of Sport Psychology*, 27: 146-158.
- 32) Watson CB, Chemers MM, Preiser N (2001): *Collective efficacy: A multilevel analysis*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 27(8): 1057-1068.
- 33) Myers ND, Feltz DL, Short SE (2004): *Collective efficacy and team performance: A longitudinal study of collegiate football teams*. *Group Dynamics: Theory, Research and Practice*, 8(2): 126-138.
- 34) Myers ND, Payment CA, Feltz DL (2004): *Reciprocal relationships between efficacy and team performance in women's ice hockey*. *Group Dynamics: Theory, Research and Practice*, 8: 182-195.
- 35) Ronglan LT (2007): *Building and communicating collective efficacy: A Season-long in-depth study of an elite sport team*. *The Sport Psychologist*, 21: 78-93.
- 36) 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.

- 37) Vargas-Tonsing T, Bartholomew BJ (2006): An exploratory study of the effects of pre-game speeches on team-efficacy beliefs. *Journal of Applied Sport Psychology*, 36: 918-933.
- 38) Magyar TM, Feltz DL, Simpson IP (2004): Individual and crew level determinants of collective efficacy in rowing. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 26(1): 136-153.
- 39) 磯貝浩久 (2008): 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.
- 40) George TR, Feltz DL (1995): Motivation in sport from a collective efficacy perspective. *International Journal of Sport Psychology*, 26: 98-116.
- 41) Spink KS (1990): Group cohesion and collective efficacy of volleyball teams. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 12: 301-311.
- 42) Carron AV, Hausenblas HA (1998): Group cohesion. *Group dynamics in sport* (2nd ed). Fitness Information Technology, Morgantown, pp.225-263.
- 43) Paskevich DM, Brawley LR, Dorsch KD, Widmeyer WN (1999): Relationship between collective efficacy and team cohesion; Conceptual and measurement and issues. *Group Dynamics: Theory, Research and Practice*, 3: 210-222.
- 44) Kozub SA, McDonnell JF (2000): Exploring the relationship between cohesion and collective efficacy in rugby teams. *Journal of Sport Behavior*, 23: 120-129.
- 45) Heuze JP, 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.
- 46) Carron AV (1982): Cohesiveness in sport group: Interpretations and considerations. *Journal of Sport Psychology*, 4: 123-138.
- 47) Silver WS, Bufanio KM (1996): The impact of group efficacy and Group goals on group task performance. *Small Group Research*, 27: 347-359.
- 48) Greenlees IA, Nunn RL, Graydon JK, Maynard IW (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.
- 49) Munroe-Chandler KJ, and HALL CR (2004): Enhancing the collective efficacy of a soccer team through motivational general-mastery imagery. *Imagination, Cognition and Personality*, 24(1): 51-67.