

青少年サッカー選手における達成目標志向性が 心理・行動的側面に及ぼす影響

本田祐一郎*・河村直彦**・上地広昭

Effect of psychology and behavioral aspect on achievement goal orientation
in youth soccer player

HONDA Yuichiro, KAWAMURA Naohiko, UECHI Hiroaki

(Received September 30, 2016)

ブラジルでの2016年リオデジャネイロオリンピックを終え、いよいよ2020年東京オリンピックへのカウントダウンが始まった。国内では、競技場やインフラの整備および選手の育成と強化に国を挙げて取り組んでいる。一方で、このような華やかな活動とは裏腹に、子どもの体力・運動能力の低下が問題となっている。昭和39年から行われている「体力・運動能力調査」によると、子どもの体力・運動能力は、昭和60年ごろから現在に至るまでの30年以上にわたり低下傾向が続いていることが示されている。また、スポーツ少年団や部活動などで運動をよくする子どもとほとんどしない子どもとの二極化傾向についても指摘されている。

さらに、近年では、指導者による体罰、練習日数の増加、さらには練習の過熱化によって、スポーツ本来の楽しさや魅力が失われ、バーンアウトや運動嫌いになる子どもが増加している(堺, 2006)。これらの問題の予防・解決を目的に達成目標理論の概念を援用する考え方がある。

達成目標理論は1980年代始めにNicholls (1984) により提唱され、現在までに様々な分野において展開されている。本理論は、人は有能であることを求める存在であると想定し、その有能さを得るために目標を設定するとしている。その設定する目標の違いが、その後には及ぼす課題への取り組みやパフォーマンスに影響を及ぼすと考える。達成目標の種類については提唱者によって異なるが、大別すると2つに分けることができる。1つは、「自分の能力をのびたい」という目標であり、もう1つは、「自分の能力に対して肯定的な評価を得たい」という目標である。この2つの概念を中心に、本理論は、現在まで理論的また実践研究的に形を変化させてきた。

近年の達成目標理論の研究では、Elliot, Murayama, & Pekrun (2011) によって、 3×2 の6つの目標視点の枠組みが提案されている。 3×2 の枠組みでは、有能さの定義が、「課題基準 (task-referential)」、「自己基準 (self-referential)」、および「他者基準 (other-referential)」の3つに分類されている。課題基準は課題の達成度合い、自己基準は以前の自分との比較、他者基準は他者との比較から有能感を得る。この3つの課題基準に接近一回避の2つ行動傾向を掛け合わせたものが 3×2 達成目標志向性である。これらについて詳細にみると、「課題接近目標」は課題をより正確に行おうとする目標、「課題回避目標」はできない課題を増やさ

* 山口大学教育学部附属山口小学校

** 山口大学大学院教育学研究科

ないようにする目標、「自己接近目標」は以前の自分と比較してより良くなるようにする目標、「自己回避目標」は以前の自分と比較して悪くならないようにする目標、「他者接近目標」は、他の者と比較してより良くなるようにする目標、および「他者回避目標」は、他の者と比較して悪くならないようにする目標となる。3×2の枠組みは、近年提案されたばかりであり高い可能性を有したものではあるが、概念観の弁別性や研究結果の不一致などの問題点があげられ、今後、これらの問題点の解消が求められている。

これまでに目標志向性とスポーツの関連について多くの研究がなされている。Jaakkola, Ntoumanis & Liukkonen (2015) は、青少年アイスホッケー選手における目標志向性と楽しさの関係について検証を行っており、課題接近目標が楽しさに正の影響を及ぼすことを報告している。また、Atkins et al. (2015) は、アメリカのユース選手を対象に課題志向性と有能感の関係について検証を行った結果、課題志向性が有能感に正の影響を与えていることを報告している。このようにこの分野の研究は数多くなされているが、問題点の一つとして、目標志向性が心理・行動的側面について単独に与える影響については明らかにされているものの、各変数間の全体的な関係性については触れられていないことがあげられる。

そこで本研究では、目標志向性が影響を与える要因として楽しさ、有能感、不安、およびバーンアウトを取り上げ、全体の関係性を明らかにしたモデルを構築することを目的とする。これらの変数を用いた理由は、肯定的な要因である楽しさおよび有能感と、否定的な要因である不安およびバーンアウトを用いることで、各目標志向性が与える影響は肯定的か否定的かを具体的に示唆することができると考えたためである。

さらに、本研究では、それらを発達段階別に検証する。目標志向性が影響を与える要因との関連を発達段階別に明らかにすることで各発達段階における、望ましい目標志向性を明らかにするための有益な示唆が得られるものと考えられる。

方法

1. 調査対象

Y県のサッカークラブおよびサッカースポーツ少年団に所属する小学3—6年生53名、中学1—3年生47名、Y県の公立高校サッカー部1—3年生72名、およびY県の国立大学サッカー部1—3年生35名の合計207名を対象に調査を行った。

アンケート回収の際に、記入もれや記入ミスがないかをその場で確認し、誤りのある対象者に対しては訂正を求める作業を行ったため有効回答率は100%であった。

2. 調査機関

平成27年11月中旬から12月中旬にかけて行った。

3. 調査内容

1) スポーツ場面における3×2達成目標志向性尺度

本田・上地(2016)が開発したスポーツ版3×2達成目標志向性尺度を用いた。この尺度は、課題接近目標、課題回避目標、自己接近目標、自己回避目標、他者接近目標、および他者回避目標の6つ目標について、1つの目標につき3項目、計18項目をから構成される。

2) 楽しさ尺度

藤田 (2009a) によって作成された運動・スポーツ場面の楽しさを測定する尺度を用いた。この尺度は、McAuley et al. (1989) の尺度を参考にしており、「運動することはとても楽しい」、「運動することにとっても興味がある」の2項目を「まったく当てはまらない (1)」から「非常にあてはまる (2)」の5件法で評定するよう回答を求めた。

3) 不安尺度

スポーツ場面における不安を測定する尺度として、橋本ら (2013) のスポーツにおける競技特性不安尺度 (Trait Anxiety Inventory for Sports: 以下、TAIS) を使用した。TAISは、5因子構造であり、競技場面で冷静さを欠き落ち着きを失うといった「精神的動揺」、試合の内容や結果、仲間や相手を意識することから生起するといった「勝敗の認知不安」、手足、心臓、顔など体の各部分に不安症状が現われる「身体的不安傾向」、競技場面で弱気になり逃げ腰になるといった競技に対する態度や構えについての「競技回避傾向」および自信の低下とパフォーマンスへの心配や不安に関する「自信喪失」の下位尺度から構成されている。各因子5項目の計25項目からなり、「あなたは試合前になると一般的にどのような傾向がみられますか」という教示文のもと、「めったにない (1)」から「いつもある (4)」の4件法で尋ねた。

4) 有能感尺度

スポーツ場面における有能感を測定する尺度として、藤田 (2009b) が作成した尺度を使用した。この尺度はMcAuley, et al. (1989)の尺度を参考にしており、「あなたが行っているスポーツについてお尋ねします」という教示文のもと、4つの項目について「まったく当てはまらない (1)」から「非常に当てはまる (5)」の5件法で回答を求めた。項目内容に関しては1因子構造を示し、得点が高いほど有能感が高いことを示す。

5) スポーツバーンアウト尺度

スポーツ場面におけるバーンアウトを測定する尺度として、市村ら (2010) が作成した、競技者バーンアウト尺度を使用した。この尺度は、Athlete Burnout Questionnaire (ABQ: Raedeke & Smith, 2001) を参考に彼らが邦訳した尺度であり、下位尺度は、前述したバーンアウトの3つの概念 (感情的/身体的消耗、達成感の減少、およびスポーツの価値下げ) が含まれている。各因子5項目の計15項目で構成され、「あなたが行っている運動・スポーツについて、この4週間で感じたことについてお尋ねします」という教示文のもと、「まったくあてはまらない (1)」から「あてはまる (5)」の5件法で評価を求めた。

4. 実施手続き

目標志向性、楽しさ、有能感、競技不安、およびバーンアウトの各変数の関係について、それぞれの変数の関連モデルを検証するために共分散構造分析を行った。5者関係のモデルを検証するために、「不安」および「バーンアウト」という2つの潜在変数を仮定し、検証を行った。不安は、精神的動揺、勝敗の認知、身体不安、競技回避、および自信喪失得点により推定し、バーンアウトは、達成感の減少、身体的消耗、スポーツの価値下げ得点により推定した。なお、共分散構造分析は、AMOS4.0を使用し、最尤法により母数の推定値を求め、GFI、CFI、RMSEAをモデル適合指標とした。

結果及び考察

1. 小学生

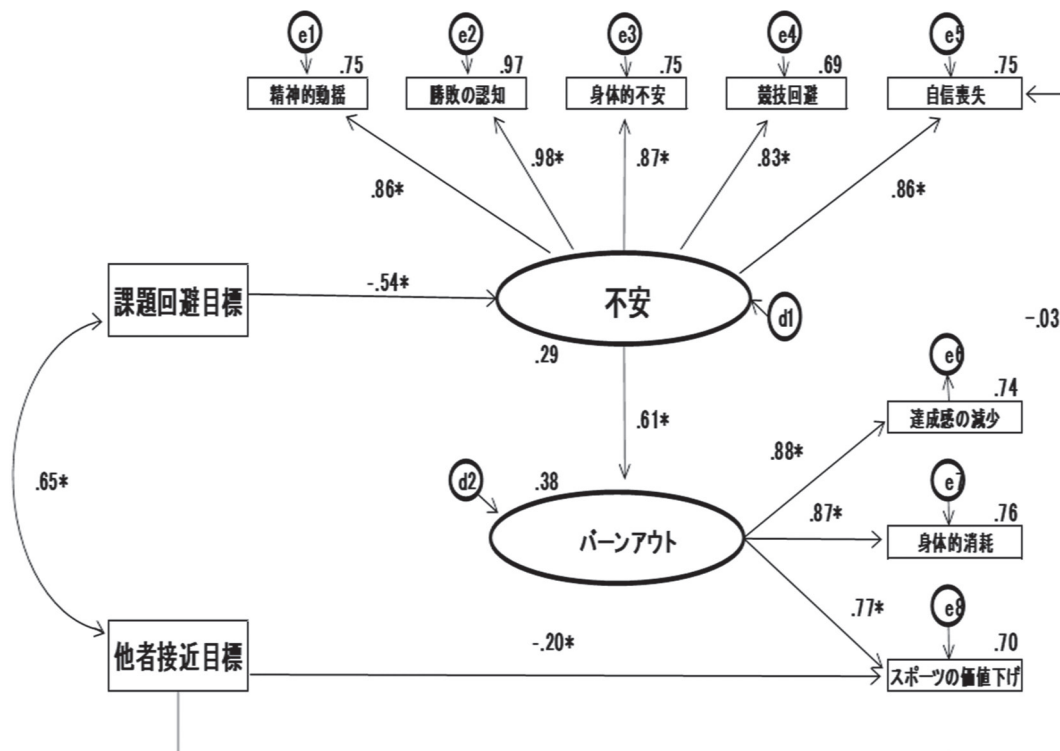
課題接近目標、自己接近目標、自己回避目標、他者回避目標、有能感、および楽しさの変数に

関して本モデルに組み込むには不適切な変数であると判断し除外した。各変数間のパスは他者接近から自信喪失不安へのパスを除くすべてのパスで有意な値 (C.R.>1.96) を示し、モデルの適合度指標については、GFI=.921、AGFI=.838、RMSEA=.000、 $\chi^2(27)=24.753$ 、 $p<.05$ であり、やや低い値を示す指標もみられたが、モデルの解釈可能性の観点から許容の範囲であると判断した。最終的に採択したモデルを図1に示した。

本モデルの検証結果から、小学生時において、課題回避目標は不安に負の影響を示し、不安はバーンアウトへ正の影響を示した。さらに他者接近目標は、バーンアウトの下位尺度であるスポーツの価値下げへ負の影響を示した。これらの結果から、できない課題を増やさないようにする者は、不安を減らすことでバーンアウトになりにくいことが考えられる。さらに、他の者よりよりよくしようとする者は、スポーツの価値を高めることによりバーンアウトを減らすことが考えられる。

本研究では、楽しさおよび有能感の変数を適応しないと想定し除外した。小学生において、競技場面では、ほとんどの者が楽しさおよび有能感を高く知覚していたため、他の変数と関連が見られないと想定した。

本モデルにおける不安は、特に勝敗の認知不安からの寄与が大きいことから、小学生時において、ただ単に競技を避けるような不安ではなく、試合の勝敗を気にする傾向が強いと思われる。バーンアウトにおいては、達成感の減少や身体的消耗からの寄与が大きいことから、練習で過重負荷などからバーンアウトを知覚している傾向が強いと思われる。



(パスに隣接する数値は標準回帰係数・相関係数、観測係数の右上の数値は重相関の係数の平方を示す)

2. 中学生

課題接近目標、他者接近目標、他者回避目標、および有能感の変数に関して、本モデルに組み込むには不適切な変数であると判断し除外した。自己回避目標から楽しさ、不安から楽しさ、および楽しさからバーンアウトへのパスを除くすべてのパスで有意な値(C.R. > 1.96)を示し、モデルの適合度指標については、GFI=.900、AGFI=.804、RMSEA=.000、 $\chi^2(40) = 34.98$ 、 $p < .05$ であり、低い値を示す指標もみられたが、モデルの解釈可能性の観点から許容の範囲であると判断した。最終的に採択したモデルを図2に示した。

本モデルの検証結果から、中学生において、課題回避目標は身体不安に負の影響を示し、自己接近目標は身体不安に正の影響を示し、不安はバーンアウトへ正の影響を示した。さらに自己接近目標は、バーンアウトの下位尺度である達成感の減少へ負の影響を示した。楽しさに関しては、自己回避目標、不安からのパス、およびバーンアウトへのパスを想定したが有意な値を示さなかった。これらの結果から、できない課題を増やさないようにする者は、手足が震えるなどの身体に症状が現われる身体不安を減らすことでバーンアウトになりにくいことが考え

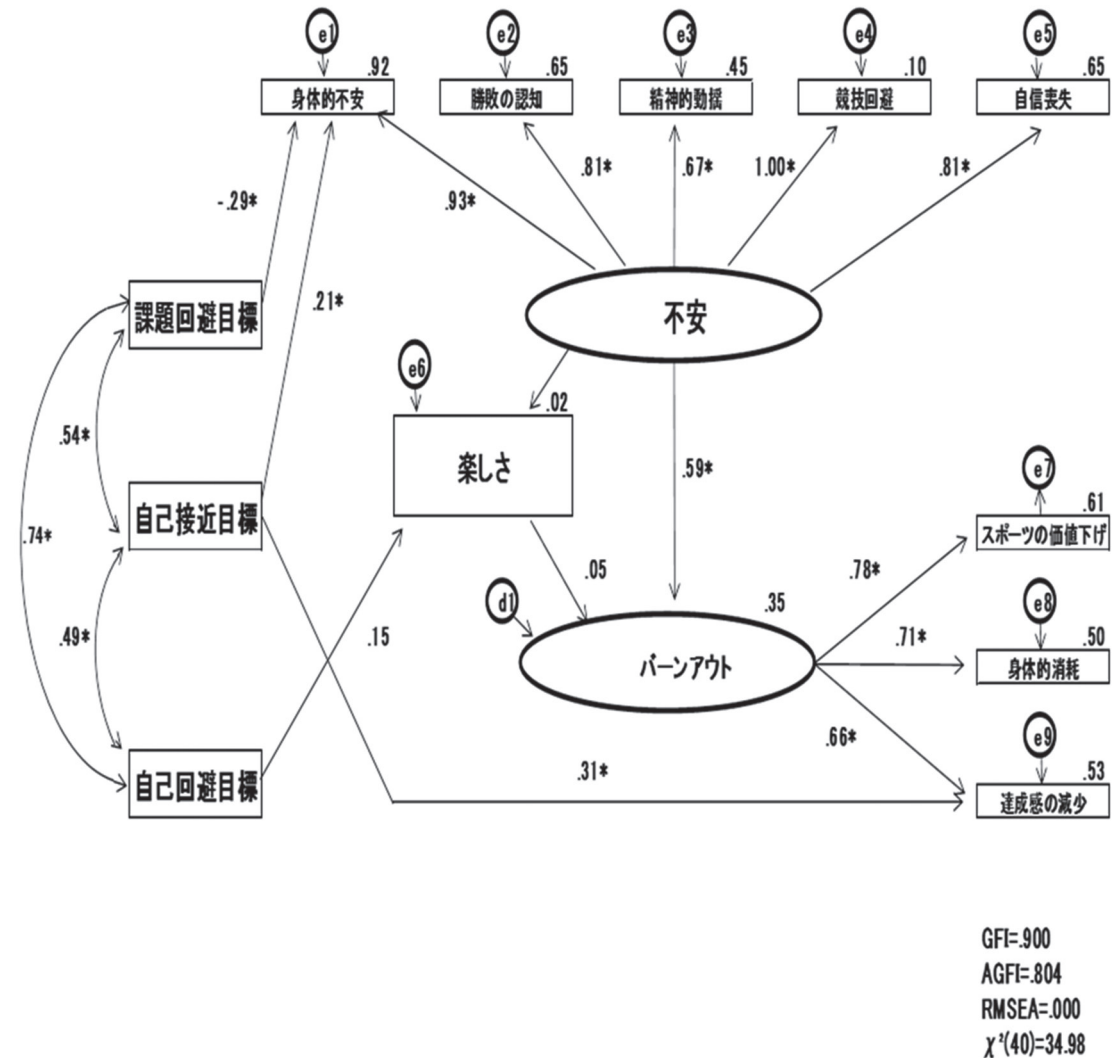


図2 中学生における目標志向性、楽しさ、不安、バーンアウトの共分散構造分析結果 (パスに隣接する数値は標準回帰係数・相関係数、観測係数の右上の数値は重相関の係数の平方を示す)

られる。さらに、以前の自分と比較してより良くしようとする者は、身体不安を増加させることでバーンアウトになりやすくなることが考えられる。

本モデルにおける不安は、特に勝敗の競技回避不安からの寄与が大きいことから、中学生において、競技から逃げ出したいような不安傾向が強いと思われる。バーンアウトにおいては、スポーツの価値下げからの寄与が大きいことから、スポーツにおける価値付けが低くなることからバーンアウトを知覚している傾向が強いと思われる。

3. 高校生

他者回避目標に関して、本モデルに組み込むには不適切な変数であると判断し除外した。楽しさからバーンアウトと有能感、および有能感からバーンアウトへのパスを除くすべてのパス

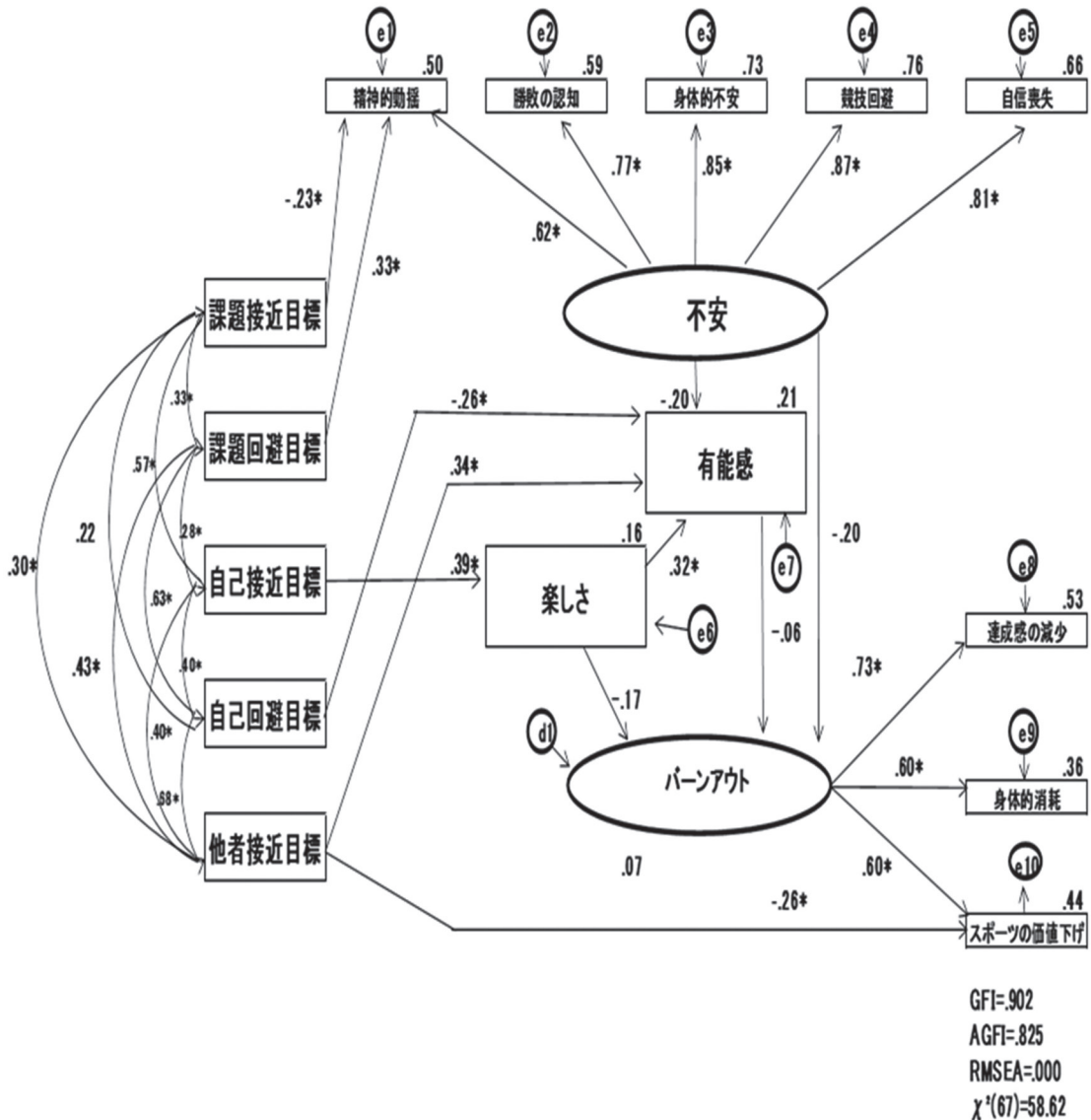


図3 高校生における目標志向性、楽しさ、不安、有能感、バーンアウトの共分散構造分析結果 (パスに隣接する数値は標準回帰係数・相関係数、観測係数の右上の数値は重相関の係数の平方を示す)

で有意な値 (C.R. > 1.96) を示し、モデルの適合度指標については、GFI=.902、AGFI=.825、RMSEA=.000、 $\chi^2(67) = 58.62$ 、 $p < .05$ であり、低い値を示す指標もみられたが、モデルの解釈可能性の観点から許容の範囲であると判断した。最終的に採択したモデルを図3に示した。

本モデルの検証結果から、高校生において、課題接近目標は精神的動揺に負の影響、課題回避目標は精神的動揺に正の影響、自己接近目標は楽しさに正の影響、自己回避目標は有能感に負の影響、他者接近目標は有能感に正の影響を示した。さらに他者接近目標は、バーンアウトの下位尺度であるスポーツの価値下げへ負の影響を示した。不安に関しては有能感およびバーンアウトへのパス、楽しさに関してはバーンアウトへのパス、有能感に関してはバーンアウトへのパスを想定したが有意な値を示さなかった。これらの結果から、高校生において、新たな技術を身に着けるなど自分自身の成長を目指すことで冷静さを欠くなどの精神的な動揺を減少させる傾向であると考えられる。一方、できない課題を増やさないようにする者は、冷静さを欠くなどの精神的な動揺を増加させる傾向であると考えられる。以前の自分と比較してより良くしようとする者は、楽しさを増加させることで有能感を高めていると考えられる。以前の自分と比較して悪くならないようにする者は、有能感を減少させるが、一方で、他の人と比較してより良くしようとする者は、有能感を高める傾向であると考えられる。さらに、他の者よりよりよくしようとする者は、スポーツの価値を高めることによりバーンアウトを減らすことが考えられる。

本モデルにおける不安は、中学生と同様、特に勝敗の競技回避不安からの寄与が大きいことから、高校生においても、競技から逃げ出したいような不安傾向が強いと思われる。バーンアウトにおいては、達成感の減少からの寄与が大きいことから、成功ややり遂げたという感覚からバーンアウトを知覚している傾向が強いと思われる。

4. 大学生

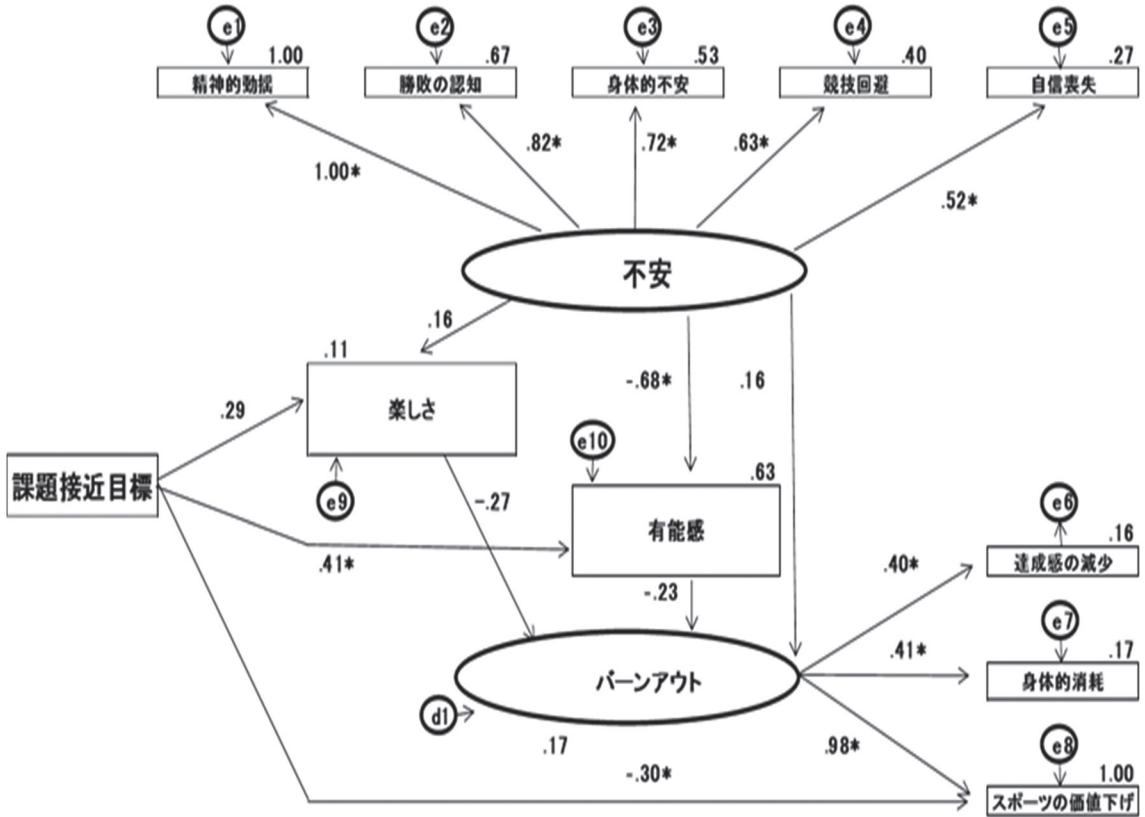
課題回避目標、自己接近目標、自己回避目標、他者接近目標、および他者回避目標の変数に関して、本モデルに組み込むには不適切な変数であると判断し除外した。課題回避目標から楽しさ、不安から楽しさとバーンアウト、楽しさからバーンアウト、および有能感からバーンアウトへのパスを除くすべてのパスで有意な値 (C.R. > 1.96) を示し、モデルの適合度指標については、GFI=.975、AGFI=.848、RMSEA=.000、 $\chi^2(11) = 4.97$ 、 $p < .05$ であり、やや低い値を示す指標もみられたが、モデルの解釈可能性の観点から許容の範囲であると判断した。最終的に採択したモデルを図4に示した。

本モデルの検証結果から、大学生において、課題接近目標は有能感に正の影響、課題接近目標からバーンアウトに負の影響、および不安から有能感に負の影響を示した。課題接近目標は、バーンアウトの下位尺度であるスポーツの価値下げへ負の影響を示した。課題接近目標から楽しさへのパス、不安から楽しさおよびバーンアウトへのパス、および楽しさと有能感からバーンアウトへのパスを想定していたが有意な値を示さなかった。これらの結果から、大学生において、新たな技術を身に着けるなど自分自身の成長を目指すことで有能感を高め、さらにスポーツの価値を高めることによりバーンアウトを減らすことが考えられる。不安に関しては、目標志向性とは直接関連は見られないが、有能感を減少させる傾向があると考えられる。

本研究では、課題接近目標以外の変数を適応しないと想定し除外した。不安からバーンアウトおよび楽しさへのパス、有能感および楽しさからバーンアウトへのパスを想定したが有意な影響を示さなかった。このことより大学生時において楽しさ、有能感、および不安などの変数

を媒介してバーンアウトへ影響を及ぼす傾向はないが、直接的に目標志向性からバーンアウトへ影響を与えていることが考えられる。

本モデルにおける不安は、特に精神的動揺不安からの寄与が大きいことから、精神的な動揺をきたし冷静さを欠くような不安傾向が強いと考えられる。バーンアウトにおいては、スポーツの価値下げからの寄与が大きいことから、スポーツに対する価値が低下することからバーンアウトを知覚している傾向が強いと考えられる。



GFI=.975
AGFI=.848
RMSEA=.000
 $\chi^2(11)=4.971$

図4 大学生における目標志向性、楽しさ、不安、有能感、バーンアウトの共分散構造分析結果 (パスに隣接する数値は標準回帰係数・相関係数, 観測係数の右上の数値は重相関の係数の平方を示す)

総合討議

本研究では、目標志向性、楽しさ、有能感、競技不安、およびバーンアウトの5者関係のモデルを検証し、さらに、小学生―大学生の発達段階の差異についての検証も行うために、発達段階別に共分散構造分析を行った。

その結果、全体の系統として、目標志向性から不安、楽しさ、有能感を介してバーンアウト

へ向かう経路を想定したが、有意な値が得られなかった。しかし、小学生および中学生に関しては、目標志向性から不安へ、さらに、不安はバーンアウトへ影響を与えていたことから、この年代において、目標志向性から直接バーンアウトへ向かう経路だけに留意するのではなく、バーンアウトへ影響を与えている変数と目標志向性との関連についても留意する必要があると考えられる。

本研究結果からも見てとれるように、発達段階による差異が見られ、有効な目標志向性もそれぞれである。本研究では、このような結果が出たが、スポーツ場面に達成目標理論を適用する際に重要なことは、知覚する目標志向性のバランスであると考えられる。本研究結果にもあるように、それぞれの目標志向性は正の相関を示しているため、スポーツ場面ではどの目標志向性も知覚していることが考えられる。したがって、1つの目標志向性ばかりを重要視するのではなく、各発達段階における有効な目標志向性を考慮しながら、他の目標志向性にも万遍なく視点を向ける必要があると考えられる。このことに留意することで、スポーツ場面における達成目標理論の適用がより効果的になるのではなかろうか。

引用文献

- Atkins, M.R., Johnson, D.M., Force, E.C., & Petrie, T.A. (2015) . Peers, parents, and coaches, oh my! The relation of the motivational climate to boys' intention to continue in sport. *Psychology of Sport and Exercise* 16, 170-180.
- Elliot, A.J., Murayama, K., & Pekrun, R. (2011) . A 3 × 2 achievement goal model. *Journal of Educational Psychology*, 103 (3) , 632-648.
- 藤田勉 (2009a) . 体育授業における目標志向性、動機づけ、楽しさの関係. 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 19, 51-60
- 藤田勉 (2009b) . 体育授業における達成目標の接近回避傾向と動機づけの関係. 鹿児島大学教育学部教育実践研究紀要, 19, 61-70.
- 橋本公雄・徳永幹雄・多々納秀雄・金崎良三 (1993) . スポーツにおける競技特性不安 (TAIS) の信頼性と妥当性. *健康科学*, 15, 39-49.
- 本田祐一郎・上地広昭 (2016) . 競技スポーツ場面における達成目標志向性の在り方について. 山口大学大学院教育学研究科, 修士論文
- 市村操一・羽鳥健司・石村郁夫・川北隼人 (2010) . バーンアウトに対するポジティブ心理学的アプローチ : Lonsdaleらによる質的研究と量的研究の接合. *東京成徳大学臨床心理学研究*, 10, 127-144.
- McAuley, E., Duncan, T., & Tammen, V. V. (1989) . Psychometric properties of the intrinsic motivation inventory in a competitive sport setting : A confirmatory factor analysis. *Research Quarterly of Exercise and Sport*, 60, 48-58.
- Nicholls, J.G. (1984) . Achievement motivation: Conceptions of ability, subjective experience, task choice, and performance. *Psychological Review*, 91 (3) , 328-346.
- Jaakkola, T., Ntoumanis, N., & Liukkonen, J. (2015) . Motivational climate, goal orientation, perceived sport ability, and enjoyment within Finnish junior ice hockey players. *Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports*. doi: 10.1111/sms.12410.
- 堺賢治 (2006) . 総合型地域スポーツクラブの必要性. 愛媛大学教育学部保健体育紀要, 5, 41-45.