

# 勝敗のかかる状況が課題の成否に及ぼす影響

横峯誠也（鹿児島大学）

## 1. 目的

本研究の目的は、簡単なプレッシャーゲームを行い、勝った場合の報酬が少額な景品であってもチョーキングの状態となり、Balk et al.

(2013)の研究結果と同じように、強いプレッシャーがかかる失敗したら負けの状況と弱いプレッシャーがかかる成功したら勝ちの状況での成功のしやすさに差が出るのかを実験により明らかにする。

## 2. 研究方法

テニスボールを使った簡単なゲームを行った。ゲーム方法は2人1組となりサッカーのPK戦のような対決方式で勝負を行った。椅子に座った状態から自分の真下にテニスボールを投げ、跳ね返ってきたボールを膝の位置の高さでキャッチできたら成功、取り損ねたら失敗とした。3回勝負とし、決着が着かない際はサドンデス方式を採用した。

- 1) 対象者：18歳から23歳までの男女計92名
- 2) 調査時期：令和4年7月13日～12月13日
- 3) 分析方法：成功すれば勝ちの状況と失敗すれば負けの状況の2つの状況の成功数と失敗数を数え、集計表にまとめ、成功率に差があるのかを検討するためにカイ二乗検定を行った。また、どの群間で有意差があるのかを検討するためにカイ二乗検定から残差分析を行った。

## 3. 結果と考察

表1においてカイ二乗検定を行った結果、有意であった。調整された残差について両側検定を行った結果、成功すれば自分が勝ちの状況において成功の度数が期待度数より有意に多く、また失敗の度数が期待度数より有意に少なかっ

た。失敗したら自分が負けの状況においては成功の度数が期待度数より有意に少なく、また失敗の度数が期待度数より有意に多かった。

表1 各状況における成功数と失敗数

	成功	失敗	行の合計
成功したら 自分が勝ちの状況	20	6	26
失敗したら 自分が負けの状況	25	26	51
列の合計	45	32	77

また、実験を行ってもらった一部の人は「こんなことでプレッシャーがかかるわけないと考えていたが、やってみると意外に緊張した」と意見を述べた。本実験は2人1組となり対決方式で行ってもらったが、対決を行った大多数の組は友人や部活動のチームメイトなど親しい関係性を持っていた。そのため、簡単なゲームでも友人との勝負に勝ちたいという強い気持ちから自分が失敗したら負けの状況ではプレッシャーがより強くかかり、チョーキングの状態となり、失敗しやすくなったと思われる。

## 4. 結論

本研究では、勝つと安価な景品がもらえるという条件で簡単なゲームを行い、成功すれば勝ちの状況では成功しやすく、失敗すれば負けの状況では失敗しやすいことが明らかになり、Balk et al. (2013)の研究と同様の結果が得られた。

## 5. 主な参考文献

- 1) Balk (2013), Coping Under Pressure: Employing Emotion Regulation Strategies to Enhance Performance Under Pressure, Journal of Sport & Exercise Psychology, 35, 408-418