

プレッシャーにおける Quiet Eye の変化

Change of Quiet Eye in a pressure

1K08A120-0

進 諒太郎

指導教員 主査 正木 宏明 先生

副査 倉石 平 先生

【目的】

バスケットボールにシュート行動は基本動作である。これが、成功する原因は肘が開きすぎていないか、膝からの力が上手く上半身へ伝わっていない、などという部分であると考えていたため、常にバスケットリングを狙ってシュートを打っていたが、注視時間のことを意識したことは一度もなく、シュート成功のための要因だとは考えたこともなかった。先行研究によると課題の難易度が高いと成功試技より失敗試技の方が、QE 時間が短いと報告されている。しかし、プレッシャーを与える条件下でもその時間の変化が現れるのかは明らかにされていない。そこで、フリースローという精密さが求められる動作において、周りによりプレッシャーをかけられると QE の時間にどのような変化をもたらすか、加えて、SAS-2, SCAT を用いて個々人の競技不安の度合いの違いによって、差がみられるのかをアイマークレコーダーを使うことによって明らかにすることを目的とした。

【方法】

本研究ではアイマークレコーダーでバスケットボールのフリースロー試投中の標的に対する注視時間を記録した。被験者にはアイマークレコーダーを装着した状態で、初めに練習試技として 5 投行ってもらい。その後、プレッシャーなしの条件下で 15 投、プレッシャーあり条件下で 15 投それぞれ行ってもらい。各試技の投球間隔はルール通り、ボールを受け取ってから 5 秒以内の中で、各自のタイミングで行う。プレッシャーあり条件下は、実験者複数人がバスケットボールのフリースローにおけるルール上よりも実験参加者に近い位置でパフォーマンスに対する評価を行う、というものとした。その後、2 種類の質問紙 (SAS-2, SCAT) の記入を行ってもらい、という実験を早稲田大学男子バスケットボール部 7 名に行ってもらった。

【結果】

全被験者におけるプレッシャーなし条件下とプレッシャーあり条件下の全 15 試行のうち、シュート成功本数を平均し、両群を比較した結果、有意な差は現れなかった ($t(6)=0.51$ $P=0.62$ $0.1 < P$)。全被験者のプレッシャーなし条件下での試行、プレッシャー

あり条件下での 15 試行の QE 時間の平均を算出・平均しこの値を t 検定した結果によると、プレッシャーあり条件下の方がプレッシャーなし条件下に比べ、QE 時間が有意差は見られなかったが、あとわずかで長い傾向にあることがわかった。高不安群と低不安群における 15 試行のシュート成功本数をプレッシャーなし条件下、プレッシャーあり条件下それぞれで平均した。これを t 検定した結果、プレッシャーなし条件下での高不安群と低不安群 ($t(2)=1.72$ $P=0.23$ $0.1 < P$)・プレッシャーあり条件下での高不安群と低不安群 ($t(2)=1.51$ $P=0.27$ $0.1 < P$) ともに有意な差はみられなかった。高不安群と低不安群における 15 試行の QE 時間をプレッシャーなし条件下、プレッシャーあり条件下それぞれで平均し、これを t 検定した結果、プレッシャーなし条件下での高不安群と低不安群 ($t(2)=2$ $P=0.24$ $0.1 < P$)・プレッシャーあり条件下での高不安群と低不安群 ($t(2)=2$ $P=0.24$ $0.1 < P$) ともに有意な差はみられなかった。

【考察】

全体における比較としては、被験者のプレッシャーなし条件下とプレッシャーあり条件下のシュート成功本数に差は現れなかった。しかし、QE 時間においてはプレッシャーあり条件下の方がプレッシャーなし条件下よりも有意な差はなかったが、あとわずかで長くなる傾向があることがわかった。これは、周囲からプレッシャーをかけられることにより注意散漫状態を起こしたと考えられる。それらをより狙おうと修正しようとしたため、プレッシャーなし条件下に比べて QE 時間は長くなったのだと考えられる。そして、有意差は出なかったが本数自体ではプレッシャーなし条件下よりも、プレッシャーあり条件下の方が多し。これは、成功試行の QE 時間の方が失敗試行の QE 時間よりも長くなるという Williams (2002) の先行研究と同一の結果となった。高不安群と低不安群の間にはシュート成功本数、および QE 時間に有意な差は現れなかった。これは、プレッシャーの度合いが低かったというものである。本実験では試合のような緊迫感・臨場感を創り出すことができず、被験者にとってさほど大きなプレッシャーにはならなかったものだと考えられる。