

# 集団課題における「競争」と「協力」の認識に関する研究

○中西 一期<sup>1</sup>・長谷和久<sup>2</sup>

(<sup>1</sup> 山口大学大学院人間社会科学研究所・<sup>2</sup> 山口大学教育学部)

## 研究の目的

他者の存在によって一人当たりの作業量が増加する社会的促進や、一方で作業量が低下する社会的手抜きをはじめとして、集団のパフォーマンスに関する研究はこれまでに数多く行われてきた。近年では、企業が集団の凝集性を高めるためにチームビルディングを行うことも多く、チームとして協力することが重視される傾向にあるといえる。一方で競争については、否定的な態度がみられることが多いものの、競争やライバル観が達成動機に影響を与えることが示されている(村山・関谷, 2016)。

本研究では、人々が競争と協力のどちらを重視しているかの認識について明らかにすると同時に、集団課題の違いによってその認識に変化が生じるのかについて検討することを目的とする。

## 方法

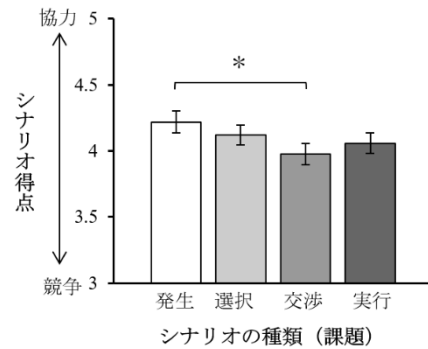
Freeasy (iBRIDGE 社) に登録する WEB モニタ 200 名を対象に調査を実施した。質問項目としては、フェイスシート(年齢, 性別, 勤続年数)と好ましい環境(協力, 競争)について尋ねたのち、集団で課題を行うシナリオを読み、質問への回答を求めた。シナリオについては、McGrath (1984) の集団課題の分類(以下、円環モデルとする)を参考に「発生課題」「選択課題」「交渉課題」「実行課題」の 4 種類作成した。質問項目としては、「どちらのチームのほうが、自分の実力を発揮できると思いますか。」「どちらのチームのほうが、自信をもって仕事に取り組むことができますか。」「どちらのチームのほうが、よりよい結果を得られると思いますか。」「どちらのチームのほうが、より多くの成果を出せると思いますか。」の 4 項目を作成し、それぞれのシナリオに対して回答を求めた。また、質問項目へは 6 件法(1:競争チーム~6:協力チーム)にて回答を求めた。

## 結果

操作チェックに正答した 152 名(平均年齢 53.4 歳,  $SD = 15.82$ , 男性 72 名, 女性 80 名)を分析対象とした。分析には HADver18\_008(清水, 2024)を用い、4 項目の平均を「シナリオ得点」、4 つのシナリオ得点の平均を「個人得点」として扱った。

シナリオ得点について、シナリオの違いを要因とした参加者内計画の 1 要因分散分析を行った。その結果、シナリオ間に有意な差 ( $F(3,453) = 4.590, p < .01$ , 偏  $\eta^2 = .030$ ) がみられた (Figure 1)。Holm 法で補正した多重比較の結果、「発生課題」と「交渉課題」のシナリオ得点において有意な差がみられた ( $t(151) = 3.16, p < .05$ )。また個人得点について、「性別」と「勤続の有無」を要因として、2 要因分散分析を行った。その結果、主効果並びに交互作用に有意な効果はみられなかった。

Figure 1 シナリオの違いによる得点の変化



注) エラーバーは標準誤差を示す。  
\* $p < .05$

## 考察

シナリオの違いによる競争と協力の認識の差については、円環モデルと同様の結果が得られた。円環モデルでは縦軸を正の方向から協働, 調整, 葛藤的解決としており, 協働を必要とする「発生課題」のほうが葛藤的解決を必要とする「交渉課題」と比べて協力したほうがよいと認識されていた。また記述統計の上では, すべてのシナリオの結果が円環モデルの縦軸と対応した形となった。

競争と協力の認識に関しては, 好ましい環境への回答は 146 名が協力を選択し, シナリオ得点についても全シナリオで 3.5 以上と中点を超えていたことより, 人々は競争よりも協力を重視していることが示唆された。

本研究では, 質問紙による場面想定法で, 競争と協力の認識について検討したが, 実際に集団課題を実施した場合において, どのような認識の下でコミュニケーションやパフォーマンスが生じるのかについては今後検討していく必要がある。