

高校運動部員用礼儀マナー尺度の開発

NAKAZAWA, Tadashi / 上野, 雄己 / KAJIUCHI, Daiki / 中澤,
史 / 梶内, 大輝 / UENO, Yuki

(出版者 / Publisher)

法政大学スポーツ研究センター

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

Bulletin of sports research center, Hosei University / 法政大学スポーツ研
究センター紀要

(巻 / Volume)

35

(開始ページ / Start Page)

15

(終了ページ / End Page)

25

(発行年 / Year)

2017-03-31

(URL)

<https://doi.org/10.15002/00013841>

高校運動部員用礼儀マナー尺度の開発

Development of the Manner Skills Scale for High School Athletes

梶 内 大 輝 (法政大学スポーツ健康学部)

Daiki Kajiuchi

上 野 雄 己 (日本学術振興会特別研究員 PD)

Yuki Ueno

中 澤 史 (法政大学国際文化学部・大学院スポーツ健康学研究科)

Tadashi Nakazawa

要 旨

本研究では、高校運動部員用礼儀マナー尺度の開発を試みた。研究1では、高校在籍時に運動部活動経験がある大学生91名を対象に礼儀マナーの項目や因子を多面的に明らかにし、自由記述を用いて礼儀マナーに対する考えを調査、考察し、尺度開発に客観的な見解を用いるために予備調査を行った。研究2では、研究1で作成された原案をもとに、高校運動部員用礼儀マナー尺度の開発とその信頼性、妥当性の検討について高校運動部員137名を対象に本調査を行った。その結果、3因子25項目の尺度(モデル1)と3因子12項目の尺度(モデル2)が作成された。この2つの尺度に対して信頼性、妥当性の検討を行ったところ、モデル2において信頼性係数とモデルの適合度指標はともに許容範囲内の値が示された。本研究の結果から、高校運動部員の礼儀マナーに関して多くの場面、行為についてまとめた多角的な尺度が開発され、礼儀マナー研究の発展に貢献することが考えられる。今後は、本研究で作成された尺度と心理や競技に関する他の尺度との関係から、引き続き、本尺度の妥当性を検証することが必要である。

キーワード：高校運動部員、尺度開発、信頼性、妥当性

Key words : high school athletes, scale development, reliability, validity

I はじめに

我が国のスポーツは礼儀マナーを重んじる傾向がある。例えば、武道では「礼に始まり、礼に終わる」とあるように我が国の礼儀マナーとスポーツの関係を顕著に表す競技である。他の競技にも整列、挨拶、審判や相手への礼儀マナーなどの場面はプロスポーツから学生などのアマチュアスポーツで幅広く見られる。先行研究では島本・東海林・村上・石井(2013)は礼儀マナーを「我が国におけるライフスキルを特徴づける因子であると考えられる」と述べている。つまり、礼儀マナーは日本特有の因子であると言える。この礼儀マナーのスキルである「挨拶をする」や「お礼を言う」などはスポーツのみではなく、日常生活においても不可欠なスキルである。また、島本ほか(2013)は検討項目にある「礼儀マナー」と島本・石井(2006)が開発した「日常生活スキル尺度(大学生版)」にある「対人マナー」の項目が対応関係にあると述べ、スポーツ場面と日常生活での礼儀マナーは同義と考えられる。

「礼儀」は、大辞林第三版(2006)において「1. 社会の秩序を保ち、他人との交際を全うするために、人としてふみ行うべき作法、礼節 2. 謝礼」と記されている。また、「マナー(Manner)」とは大辞泉第二版(2012)では「態度、礼儀、行

動作法」と訳されている。スポーツ場面における礼儀マナーの先行研究では、島本・石井(2006)は、「相手に対して好ましくない印象を与えないように意識したスキル」を「対人マナー」と命名し、島本ほか(2013)はアスリートに求められるライフスキルの側面を検討した際、「礼儀」と「マナー」を同義のものと定義している。

そしてWHO(1997)は、礼儀マナーをライフスキルに含む1つのスキルと捉えている。ライフスキルとは「日常生活で生じるさまざまな問題や要求に対して、建設的かつ効果的に対処するために必要な能力(WHO 1997)」と定義される。例えば、JKYB研究会(1996)はライフスキルの形成は青少年の健全な人格形成につながると考え、島本ほか(2013)はライフスキルの獲得は、日常生活で生じる様々な問題や要求に対して効果的な対処を促すだけでなく、アスリートをはじめとする一人ひとりがそれぞれの立場で、一定の成果を上げることに繋がると思われる」と述べている。

ライフスキルは先行研究から学校教育と関係が認められる。例えば、上野(2008)は学習指導要領(2009)にある「生きる力」を構成する基本的なスキルとして捉えることができると述べている。また、ライフスキルの獲得レベルと学校適応

感について、元嶋・坂入（2014）はライフスキルの獲得程度が高いほど、学校適応感が高いといえ、獲得されたライフスキルが学校を中心とした日常生活に応用されている可能性を示唆したと述べている。つまり、ライフスキルは学校教育の場面において「生きる力」を育成するための基本的な指標であり、学校生活を過ごしていく上で必要となるスキルであると言える。

今日のスポーツ界における大きな問題の1つにアスリートのいじめなどの不祥事や事件、事故、犯罪があげられる。このような問題によって、社会的な立場で「スポーツ・アスリートの価値」に対して悪影響を及ぼしている。アスリートの不祥事などを無くすための対策の一環としてライフスキル教育は有効な手段となる。特に、礼儀マナーは先に述べたように、競技場面と日常生活で対応関係に当たるため、アスリートの価値観の形成に大きな役割を果たし、社会的立場で「スポーツ・アスリートの価値」を維持、向上の貢献することができると考える。

これまで述べたように、スポーツ場面と日常生活の礼儀マナーは同義と考えられ、不可欠なスキルである。そこで本研究では、日常生活と部活動における礼儀マナーに焦点づけた研究に取り組むこととする。なお、ここでは礼儀マナーを「社会の決まりや規範に倣う行動や言動であり、日常生活において必要とすること」と定義して研究を行う。

先行研究を概観すると、礼儀マナーを因子として用いた尺度はライフスキルの一部として研究されていることが多く、島本・石井（2006）の「日常生活スキル尺度（大学生版）」や元嶋・坂入（2014）の「学校体育における武道関連ライフスキル尺度」、上野（2007）の「運動部活動への参加を通じて獲得されたライフスキルに対する信念を測定する尺度（BLS尺度）」などで因子の1つとして構成され、測定することができる。先行研究における礼儀マナーの因子の項目数はそれぞれ5項目前後と少なく、現場での利用を考慮すると簡易的である。しかし、先行研究の項目は「初対面の人に対して言葉遣い等に気を配ることができる（島本・石井 2006）」や「年上の人に対しては敬語を使うことができる（元嶋・坂入 2014）」など、限られた場面、行為について問う内容であり、日常生活や競技場面など礼儀マナーを構成する因子となる要因が複数示唆される。例えば、「あいさつ」や「敬語を使う」、「お礼を言う」などの行為の種類や「ゲームマナー」や「乗車マナー」などの場面によるスキルなどが因子の要因になると考えられる。また、島本・石井（2006）や元嶋・坂入（2014）のような尺度はライフスキル全体を問う尺度となっているため、複数の因子になりうる要素が示唆される礼儀マナーのスキルに特化した尺度を開発する意義があると推察される。礼儀マナーの尺度が開発されることで、尺度の結果をもとに礼儀マナーとスポーツの関係性や礼儀マナーがもたらす影響などを研究することができる。そこで得られた研究成果から、礼儀マナー教育を行うための具体的な方法を検討、実施することで対象者の礼儀マナーのスキル獲得の促進に繋げることができる。

以上のことから、本研究では礼儀マナーのスキルに関する尺度の作成を行うことを目的とする。対象は運動部活動に在籍する高校生である。高校生の時期はErikson（1950）の「心理・社会的発達理論」では青年期にあたり、アイデンティティを確立する年代に相当する。Erikson（1950）はアイデンティティを「過去に準備された内的な斉一性と連続性が、他人に対する自分の存在の意味の斉一性と連続性と一致すると思う自信の積み重ね」と述べ、我が国では高校生あたりからアイデンティティの模索が芽生え始め、大学生の時期にピークを迎える。また、高校生の運動部員を対象に調査した上野（2007）は「ライフスキルに対する信念は、運動部活動経験に対する肯定的解釈を通じて時間的展望の獲得に関係する」と述べ、時間的展望とライフスキル、運動部活動との関係が確認されている。時間的展望とは「個人の心理的な過去・現在・未来の相互連関過程から生み出されてくる、将来の目標・計画への欲求、将来目標・計画の構造、および過去・現在・未来に対する感情（都築 1999）」と定義され、青年期に時間的展望の長さが広がり、遠い将来まで考慮して考えることができるようになる。これらのことから、青年期の始まりに当たる高校生の運動部活動は礼儀マナーに関する教育を行うには良い環境、良い時期に当たると推察できるため、本研究の対象は運動部活動に在籍している高校生とする。

まずは高校運動部員が有する礼儀マナーのスキルの現状を明らかにする必要があると考えたが、先に述べたように礼儀マナーの調査をするためには、礼儀マナーのスキルに特化した尺度を運動部活動所属の高校生を対象に開発する必要がある。そこで本研究では2つの研究に取り組むことを通じて先の尺度開発を試みる。具体的には研究1では礼儀マナーの尺度となる高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案を作成するにあたり、高校在籍時に運動部活動経験がある大学生を対象に予備調査を行い、礼儀マナーの項目や因子を多面的に明らかにし、自由記述を用いて礼儀マナーに対する考えについて調査、考察し、尺度開発に客観的な見解を用いるために予備調査を行う。研究2では、研究1で作成された原案をもとに、高校運動部員用礼儀マナー尺度の開発とその信頼性、妥当性を検討することを試みる。

II 研究1

高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案を作成するため、高校在籍時に運動部活動経験がある大学生を対象とした予備調査を実施した。

II-1 方法

1. 調査対象者

高校在籍時に運動部活動経験がある大学生97名を対象に調査を行った結果、91名より有効回答を得た（男子61名、女子30名、年齢20.69±0.87）

2. 調査方法

調査は、質問紙を用いた集合調査法により実施した。

3. 調査内容

1) 調査対象者の属性

氏名、性別、年齢、高校時の運動部活動名の回答を求めた。

2) 高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案

高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案は 33 問の選択式から構成された。質問項目は、日常生活から競技場面の礼儀やマナーが想定できる項目を自由発想式に考えた項目と一部は島本・石井 (2006)、島本ほか (2013)、煙山 (2013)、元嶋・坂入 (2014) の尺度の礼儀マナーに関する因子に含まれている項目を参考にし、具体的な場面、行為に即した内容に改変して作成された (表 1)。自由発想式に考えた項目は、先行研究の尺度にある礼儀マナーに関する項目の行為に着目して筆者が考案し、行為を因子として仮定して内容を作成した。さらに、スポーツ心理学を専門とする大学教授 1 名が質問項目の整合性を検討した。先行研究を参考に作成した項目を含め、「あいさつ」(7 項目)、「思いやり」(4 項目)、「公共マナー」(8 項目)、「準備」(6 項目)、「ゲームマナー」(4 項目)、「集団行動」(4 項目) の 6 因子を仮定した。なお、各項目への回答は、「私は一。」に統一した質問項目に対して 5 件法 (1. 全く当てはまらない～5. とても当てはまる) で回答を求めた。3) 礼儀マナーに対する考えに関する質問項目

高校在籍時に運動部活動を経験した大学生の礼儀マナーに対する考えについて自由記述を用いて明らかにし、研究 2 の質問項目に用いるために行った。質問項目は、「あなたは礼儀やマナーについてどのような考えを持っていますか?」、「あなたが今まで、学校や部活動などで礼儀やマナーについて何か指導を受けましたか?」、「あなたが『礼儀マナーが良い・悪い』と思う行動をあげてください」の 3 項目について回答を求めた。

4. 倫理的配慮

各調査対象者に、調査目的、個人情報守秘の誓約、回答は任意であること、本研究以外で使用しないことについて研究計画書を配布、口頭で説明をし、同意を得られた者のみ、調査用紙を配布し回答を求めた。

5. 分析方法

1) 標本の妥当性の検討

標本の妥当性を確認するために Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) 測度と Bartlett の球面性検定 (BS) を実施した。KMO 測度は、観測相関係数の大きさと偏相関係数の大きさを比較する指標であり、Kaiser (1974) は .900 以上は優秀、.800 以上はかなり良い、.700 以上は良い、.600 以上は普通、.500 以上は不十分であると解釈され、KMO 測度の値が 1 に近い方が因子分析を問題なく行うことができると規定している。また、Bartlett (1950) は BS について、抽出する因子間の相関の大きさに関する検定で、 χ^2 値が有意である場合、因子間の相関が低いことを意味し、抽出された因子モデルが適用されると考えられるとしている。

2) 探索的因子分析

高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案の因子構造を明らかにするために、探索的因子分析 (最尤法・Promax 回転) を実施した。

3) 信頼性の検討

尺度の内的整合性を検討するために信頼性係数 (Cronbach's α) を算出した。小塩 (2011) は信頼性係数について、 α 係数が .800 以上であれば内的整合性が高いと言われ、.500 以下のような値は再検討が必要とされていると述べているため、本研究では .800 以上を基準として用いる。

4) 妥当性の検討

確認的因子分析によるモデル適合を用いて因子分析モデルの妥当性について検討する。モデルのデータへの適合性の検討には、GFI (Goodness of Fit Index)、AGFI (Adjusted Goodness of Fit Index)、CFI (Comparative Fit Index)、RMSEA (Roots Mean Square Error of Approximation) を用いた。GFI、AGFI、CFI はともに 0 から 1 までの値をとり、1 に近づくほど適合が良いとされている。豊田 (1992) は GFI が .900 以上でモデルの採択の基準とし、AGFI が GFI に比べて著しく低下する場合は良いモデルとは言えないと述べ、山本・小野寺 (2002) は CFI について、.900 以上の場合、モデルの当てはまりが良い

表 1 高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案を作成する際に参考にした先行研究の項目

著者(発表年)	項目
島本・石井(2006)	15 目上の人の前では礼儀正しく振る舞うことができる
	5 年上の人に対しては敬語を使うことができる
島本・東海林ほか (2013)	q71 試合中に悪質なやじを飛ばすようなことはしない
	q31 対戦相手や審判に失礼になるようなことはしない
	q51 反則されても仕返しするようなことはしない
	q61 感情的な挑発行為や言動は行わない
煙山(2013)	22 弓矢などの道具を大切に扱う
元嶋・坂入(2014)	28 年上の人に対しては敬語を使うことができる
	31 日常生活で時間を守るように意識して行動している

と判断している。また山本・小野寺（1999）はRMSEAについて値が0に近づくほど良いモデルとされ、.080以下がモデルを採択する基準とすると述べている。なお、データの分析にはIBM SPSS Statistics23、Amos Graphics23を用いた。

II-2 結果

1. 尺度の因子構造の検討

探索的因子分析に先立ち、標本の妥当性を示すKMO測度とBSを分析した結果、いずれも統計的基準を満たす値を示した（KMO=.730、BS=646.453、 $p < .001$ ）。

探索的因子分析の結果どの因子にも属さない項目、因子パターンが.400未満であった項目および、複数の項目に対して.400以上を示した項目を除外し項目選定を行った。その結果、固有値が1.0以上を示す、解釈可能な3因子18項目が抽出された（表2）。

第1因子は「私は誰にでも自分から挨拶をすることができる」や「私はチームのために動くことができる」、「私は周りに合わせて行動することができる」など10項目で構成され、特に部活動内における礼儀マナーの行動と捉えられる内容の

ため「部活動における礼儀マナー」と命名した。第2因子は「私は感情的な挑発行為や言動を行わない」や「私は対戦相手や審判に失礼になることはしない」など4項目で構成され、ゲーム中に行動が起こる礼儀マナーの内容のため「ゲームにおける礼儀マナー」と命名した。第3因子は「私は日常生活で時間を守って行動している」や「私は携帯電話の使い方（歩きスマホや通話の仕方）に注意している」など4項目から構成され、日常生活の多くを占めると考えられる部活動内での行動ではなく、その他の生活場面で起こりうる礼儀マナーの内容のため「その他の生活場面における礼儀マナー」と命名した。

2. 信頼性の検討

探索的因子分析により得られた18項目の内的整合性を検討するために、信頼性係数（Cronbach's α ）を算出した。その結果、第1因子は $\alpha = .847$ 、第2因子は $\alpha = .802$ の値を示した。いずれも.800を超えたため、内的整合性は高いといえる。しかしながら、第3因子は $\alpha = .612$ を示し、十分な値が得られなかったため、慎重に検討する必要がある。

表2 探索的因子分析による礼儀マナー尺度の因子構造

	因子パターン		
	1	2	3
F1: 部活動における礼儀マナー ($\alpha = .847$)			
22 私は誰にでも自分から挨拶をすることができる。	.721	-.070	.009
25 私はチームのために動くことができる。	.716	.036	-.365
21 私は感謝の気持ちを素直に伝えることができる。	.698	.088	-.065
24 私は周りに合わせて行動することができる。	.698	-.039	.024
20 私は助言や手助けをしてもらった時は、お礼を言うことができる。	.646	.145	-.151
33 私は頼まれた事を、責任を持って全うすることができる。	.598	-.164	.128
15 私は目上の人に対しては敬語を使うことができる。	.587	-.020	.081
6 私は誰に対しても、何か失礼なことをした時は「すみません」と謝ることができる。	.551	.128	-.064
27 私は困っている人を助けることができる。	.497	.027	.225
14 私は丁寧な言葉遣いができる。	.395	.024	.234
F2: ゲームにおける礼儀マナー ($\alpha = .802$)			
9 私は感情的な挑発行為や言動を行わない。	-.113	.799	.249
10 私は対戦相手や審判に失礼になることはしない。	.080	.767	.153
8 私は試合中に悪質なヤジを飛ばさない。	.048	.689	-.153
7 私は反則をされても仕返しをしない。	.042	.634	-.143
F3: その他の生活場面における礼儀マナー ($\alpha = .612$)			
28 私は日常生活で時間を守って行動している。	.38	-.102	.663
31 私は携帯電話の使い方（歩きスマホや通話の仕方）に注意している。	-.026	.149	.520
29 私は授業中に私語をしない。	-.186	.042	.430
13 私は部屋や部室等の身の回りの整理整頓を日々行っている。	.03	-.075	.360
	因子間相関		
	F1	F2	F3
	F1	—	.266
	F2	—	.026
	F3	—	—

3. 妥当性の検討

確認的因子分析を行った結果、モデルの適合度指標を示す GFI=.762、AGFI=.691、CFI=.752、RMSEA=.108 という値を示し、本研究で設定した基準を満たさなかった。GFI について、豊田（1998）によれば観測変数が 30 を超えるような自由度の大きなモデルでは、GFI の値が高くなくても、そのことのみでモデルを捨て去る必要はないと主張している。その際、豊田（2002）は 1 自由度あたりの適合の指標となる RMSEA を参照にすると、客観的な基準をクリアしているとしているが、RMSEA の値は .108 と良好ではない。しかし、この結果をもとに研究 2 に向けて改良して項目の再考を行うため、予備調査段階ではモデルを捨てるほどの値ではないと考える。基準を満たさない要因として、被験者数を十分に確保できていないことで客観性が確保しきれないことが大きな要因になっていると推察する。

4. 自由記述

1. 「あなたは礼儀やマナーについてどのような考えを持っていますか？」に対して、有効回答数は 80 項目あり、最も多い回答は「大切なもの」（7 項目）で、「社会で生きていくうえで必要なこと」（6 項目）、「常識」（4 項目）などの回答が多く得られた。その他にも「ちゃんとしないとだめな人に思われるもの」や「礼儀がないとたとえ他が優れていても、その人の価値を下げってしまう」、「その人の評価を決めるもの」、「人それぞれなので難しいもの」などの意見も得た（表 3）。

2. 「あなたが今まで、学校や部活動などで礼儀やマナーについて何か指導を受けましたか？」に対して、ありと答えた有効回答数は 109 項目あり、最も多く回答を得たのは「あいさつ（大きな声で一、目を見て一など）」について 44 項目で、「他者に対してのマナー（迷惑をかけない、乗車マナー、おもてなしなど）」が 32 項目の回答を得た。その他にも「服装や容姿について（スカートの長さ、髪の長さなど）」や「道具について（大切に使うなど）」の回答を得た（表 4）。

表 3 「あなたは礼儀やマナーについてどのような考えを持っていますか？」の主な回答

回答	回答数
大切なもの	7
社会で生きていくうえで必要なこと	6
常識	4
最低限守るもの	3
重要視している	2
他人と接するうえで必要なもの	2
大事なこと	2
当たり前のこと	2

表 4 「あなたが今まで、学校や部活動などで礼儀やマナーについて何か指導を受けましたか？」でありと答えた主な回答

回答	回答数
あいさつ(大きな声で一、目を見て一など)	44
他者へのマナー(乗車マナー、おもてなし)	32
集団行動について	14
服装、身だしなみについて	8

3. 「あなたが『礼儀マナーが良い・悪い』と思う行動をあげてください」に対して良い行動では、有効回答数は 72 項目あり、最も多くの回答を得たのは「あいさつ（笑顔で一、しっかりと一など）」について 24 項目あり、次に「困っている人を助ける行動（席を譲る、他人のことを考えられるなど）」が 17 項目の回答を得た。その他にも「言葉遣い（正しい日本語が使える、敬語が使えるなど）」について、「お礼、謝罪ができる」などの回答を得た（表 5）。

また、悪い行動では、有効回答数は 106 項目あり、最も多くの回答を得たのは「車内マナー（電車での通話、優先席に座る、席を譲らないなど）」について 30 項目あり、次に「周囲に迷惑をかける行為（イヤホンの音漏れ、大きな声で話す、携帯電話のマナーなど）」が 25 項目が確認された。その他にも「お礼、あいさつ、謝罪ができない」、「服装について」、「授業中の私語」などの回答を得た（表 6）。

表 5 「あなたが『礼儀マナーが良い』と思う行動をあげてください」での主な回答

回答	回答数
あいさつ	24
困っている人を助ける行動	17
言葉遣い	9
お礼を言う	8

表 6 「あなたが『礼儀マナーが悪い』と思う行動をあげてください」での主な回答

回答	回答数
車内マナー	30
周囲に迷惑をかける行為	25
お礼やあいさつが出来ない	17
服装	14

II-3 考察

1. 尺度の因子構造について

本研究の研究 1 では、高校運動部員用礼儀マナー尺度の原案の因子構造を探索的因子分析により検討した結果、「部活動における礼儀マナー」、「ゲームにおける礼儀マナー」、「その他の生活場面における礼儀マナー」の 3 因子 18 項目が抽出された。

各因子の信頼性を示す α 係数は、第1因子、第2因子は十分な値を示し、内的整合性が確認された。第3因子は $\alpha = .61$ を示し、 $\alpha = .50$ 以上ではあるが再検討の必要があると考える。

第1因子として抽出された「部活動における礼儀マナー」は、練習、ゲームだけではなく、部活動内の良好な人間関係の構築やコミュニケーションを取るための一端を担っているスキルであり、挨拶やお礼、感謝、謝罪など具体的な行為を示している項目である。また、この因子にある項目は各競技、各部活動に続く伝統やルールも大きく影響してくると考えられる。例えば伝統では、剣道での礼儀作法や野球での集合、整列、挨拶など、ルールでは道具運びや指導者の話の聞き方などが挙げられる。そのため、多くの部活動にある上下関係による行為はこの因子に大きく関係していると考えられる。また、元嶋・坂入(2014)の「礼儀」の因子や島本・石井(2006)の「対人マナー」の因子の項目には、「あいさつの仕方など日常の礼儀作法に気を配っている」や「目上の人の前では礼儀正しく振る舞うことができる」という項目があり、「日常の礼儀作法」や「礼儀正しく振る舞うことができる」といった言葉が項目の中に用いられ、大きなカテゴリーでスキルの獲得状況を聞く質問項目になっているが、この因子では具体的な行為でスキルの状況を詳しく聞くことができるようになったと考える。そのため、1つひとつの質問項目が先行研究の尺度の因子を具体化した内容になり、より詳しいスキルの獲得状況について尺度全体を通してより多くの質問項目から知ることができる。そのため、自身やチームにはどのスキルが不足しているのかを具体的に把握することができ、結果に合わせた指導やアプローチの仕方を考えることができる。

第2因子の「ゲームにおける礼儀マナー」は、ゲーム内でのラフプレー、暴言などの違反行為、挑発行為や審判、相手に対する態度などゲーム内で起こりうる場面に沿った因子である。この4項目の内容は、島本ほか(2013)で作成された尺度の「礼儀・マナー」の因子にある4項目を参考に作成した項目であり、結果として4項目全てが因子パターンの基準を満たし1つの因子として構成された。ゲームは対戦相手、審判が存在することによって成立するものであり、そこに対して意図的に不快にさせる行為や危険な目にあわせるようなことはあってはならないことを行っていないか聞くことができる因子である。先にも述べたように島本ほか(2013)の「礼儀・マナー」の因子と島本・石井(2006)の「対人マナー」の因子は対応関係にあり、スポーツ場面と日常生活の礼儀マナーは同義と考えられるため、高校運動部員というアスリートとしての礼儀マナーはスポーツ場面のみならず、日常生活と対応関係にあると考えられる。項目内容のように、「悪質なヤジを飛ばさない」や「対戦相手に失礼になることはしない」などゲーム中における礼儀マナーの教育を行うことでゲーム中だけではなく、日常生活の礼儀マナーにも良い影響を及ぼすことができる。

第3因子の「その他の生活場面における礼儀マナー」は、部活動に限らず、普段の生活、特に学生の生活において起こ

る場面での礼儀マナーの項目になり、時間厳守や携帯電話の使用、授業中のマナー、整理整頓など準備や心構えを要する行為であり、日常生活を行う上で必要なスキルの因子であると考えられる。煙山(2013)は、「礼儀・規範」はスポーツの競技性に関わらず、競技の遂行や競技生活において重要且つ特有な心理スキルの一つであると述べている。このことからその他の生活場面における礼儀マナーの因子は特に学校の授業場面や通学などのスポーツとは関わりがない場面において重要な因子ではないかと考えられる。

2. 自由記述について

1. 「あなたは礼儀やマナーについてどのような考えを持っていますか？」では、「大切なもの」や「社会で生きていくのに必要」、「常識」など礼儀マナーが生活していく中で重要なものであるという認識が多くみられた。また、語尾が「こと」や「もの」で終わる回答が多く確認された。すなわち、礼儀マナーを「スキル」の1つとして認識していると考えられる。スキルとして認識していると考えられる回答は「人間関係上、大切なこと」や「コミュニケーションを円滑に行う手段」などは複数の回答があり、その他もスキルと認識していると推測できる回答が見られることからスキルとして認識していることが多いと考えられる。また、回答の中には「言われなくてもできるもの」や「してもらえばいい気分、されないと不快な気持ちになること」という回答があり、礼儀は「良い・悪い」の境界線がはっきりとしていて、できなければすぐに悪いという認識になってしまうと捉えられる。つまり「良い・悪い」の境界線となる「グレーゾーン」の範囲が極めて狭いと考えられる。そして、「人それぞれで難しいもの」という回答があるように「良い・悪い」という評価基準は人によって違うものであることも礼儀マナーというスキルの難しい点と考えられる。

2. 「あなたが今まで、学校や部活動などで礼儀マナーについて何か指導を受けましたか？」では、「あいさつ」、「他人に対してのマナー」が多く確認されたことから、このようなスキルの指導が多く学校の部活動で行われていると考えられる。部活動などでルール化しやすいスキルであり、チームとして徹底することで個人の価値、チームの価値が向上すると考えられる。また、道具に関する回答は対人関係におけるスキルよりも自己実現スキルに当たると考える。自己の準備を怠ることないようにする指導に繋がり、自己実現にむけた取り組みになると考えられる。

3. 「あなたが『礼儀マナーが良い・悪い』と思う行動をあげてください」では、良い面では「あいさつ」、「困っている人を助ける」、「言葉遣い」についての回答が多く、悪い面では「車内マナー」、「周囲に迷惑をかける行為」、「お礼・あいさつ・言葉遣い」についての回答が多く得られた。良い面での見られ方、悪い面の見られ方について多くの回答を得たスキルに注意を向ける必要があり、指導の初めにはこのようなスキルの指導から行うことが望ましいと推察される。良い面の特徴はスキルを活用する場面で、意識的に行う行為であり、

悪い面の特徴は相手が不快に思っていることに気付かずに無意識的に行ってしまう行為と分けられ、意識を持つことで他人を不快にさせず、良い気分にすることも可能なのではないかと考える。しかしこれには、良い面では「大切に思っている」、「行動しなければ」などと思っても行動に移せない場合は「意識はしているが行動できない」という段階にあたり、日ごろから行っていることには「無意識に行っていて、スキルの発揮が自動化している」という段階もあると考えられる。また悪い面では、意識的に不快にさせることを行っているという可能性もあり得るため、今後、指導者や選手に対してより詳しく調査をして構造を明確にする必要がある。

Ⅲ 研究 2

研究 1 の予備調査によって得られたデータをもとに高校生運動部員用礼儀マナー尺度の開発を試みた。調査対象者は運動部活動に所属する高校生に行った。

Ⅲ-1 方法

1. 調査対象者

A 県内の高校 2 校、8 部活動（野球 2 チーム、バスケットボール、ダンス、アメリカンフットボール、ソフトボール、体操、バレーボール各 1 チーム）、137 名（男子 67 名、女子 70 名、年齢 15.96±0.71 歳）を対象に行った。

2. 調査方法

調査は研究 1 と同様の手続きで質問紙を用いた集合調査法により実施した。

3. 調査内容

1) 調査対象者の属性

氏名、性別、年齢、高校時の運動部活動名の回答を求めた。

2) 研究 1 で作成された高校運動部員用礼儀マナー尺度の改案

研究 1 で作成された高校運動部員用礼儀マナー尺度の改案は、研究 1 の因子分析の結果から、3 因子（「部活動における礼儀マナー（10 項目）」、「ゲーム中における礼儀マナー（4 項目）」、「その他の生活場面における礼儀マナー（4 項目）」）に分けられ、さらに自由記述から、各因子の質問項目としてふさわしいと考えられる内容を質問項目に加え、因子ごとの数をそろえて調査を行うために「ゲーム中における礼儀マナー」に当たると想定される項目を 6 項目、「その他の生活場面における礼儀マナー」に当たるとされる項目を 6 項目追加した 3 因子 30 項目（各因子 10 項目）の質問紙を作成した。因子ごとの数に差があったため、各因子の数をそろえて再度調査を行い、因子ごとの項目数を同数にしようと試みた。島本・石井（2006）の尺度では、尺度に含める項目数を簡便に実施可能な分量にする方針で各因子が 3 項目ずつで作成されているように、因子ごとの数が均等であれば、現場での調査でレーダーチャートなどを用いた指導に繋げることができるため、指導のしやすさなどを考えて以上のように項目数をそろえた。なお、各項目への回答は、「私は一。」に統一した質問項目に対して 5 件法（1. 全く当てはまらない～5. とても当てはま

る）で回答を求めた。

4. 倫理的配慮

各調査対象者に、調査目的、個人情報守秘の誓約、回答は任意であること、本研究以外で使用しないことについて研究計画書を配布、口頭で説明をし、同意を得られた者のみ、同意書に署名をし、調査用紙を配布し回答を得た。また、対象者が未成年であり、保護者の同意を得る必要があるため、同意書に対象者本人と連名で署名を頂くことができた者のみを対象者とした。

5. 分析方法

1) 標本の妥当性の検討

標本の妥当性を確認するために、Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) 測度 (Kaiser 1974) と Bartlett (1950) の球面性検定 (BS) を実施した。

2) 探索的因子分析

研究 1 で作成された高校運動部員用礼儀マナー尺度の改案の因子構造を明らかにするために、探索的因子分析（最尤法・Promax 回転）を実施した。

3) 信頼性の検討

尺度の内的整合性を検討するために信頼性係数 (Cronbach's α) を算出した。本研究では小塩 (2011) をもとに、.800 以上を基準として用いる。

4) 妥当性の検討

妥当性の検討方法として、確認的因子分析によるモデル適合を用いて因子分析モデルの妥当性について検討する。モデルのデータへの適合性の検討には、GFI、AGFI、CFI、RMSEA を用いた。加えて研究 2 では、モデルの比較を行うために AIC (Akaike's Information Criterion) を用いる。室橋 (2007) は AIC について、複数のモデルを比較する際に用いられ、比較したモデルの中で値が低いほど良いモデルであると解釈している。なお、データの分析には IBM SPSS Statistics23、Amos Graphics23 を用いた。

Ⅲ-2 結果

1. 尺度の因子構造の検討

探索的因子分析に先立ち、標本の妥当性を示す KMO 測度と BS を分析した結果、いずれも統計的基準を満たす値を示した (KMO=.906, BS=2085.102, $p < .001$)。

探索的因子分析の結果、どの因子にも属さない項目、因子パターンが .400 未満であった項目および、複数の項目に対して .400 以上を示した項目を除外し項目選定を行った。その結果、固有値が 1.0 以上を示す、解釈可能な 3 因子 25 項目が抽出された (表 7)。第 1 因子は「私は助言や手助けをしてもらった時は、お礼を言うことができる。」や「私は感謝の気持ちを素直に伝えることができる。」など 17 項目で構成され、他者の存在があることで起こる礼儀マナーに関する項目であるため、「他者に対する礼儀マナー」と命名した。第 2 因子は「私は試合中に悪質なヤジを飛ばさない。」や「私は感情的な挑発行為や言動を行わない。」など 4 項目で構成され、ゲーム

表7 探索的因子分析による高校運動部員用礼儀マナー尺度の因子構造 (モデル1)

		因子パターン			
		1	2	3	
F1: 他者に対する礼儀マナー ($\alpha = .941$)					
20	私は助言や手助けをしてもらった時は、お礼を言うことができる。	.809	.018	-.085	
21	私は感謝の気持ちを素直に伝えることができる。	.804	-.114	.042	
16	私は与えられた役割を果たすことができる。	.797	-.083	-.021	
14	私は丁寧な言葉遣いができる。	.782	-.099	.095	
1	私は丁寧なお辞儀や言葉であいさつをすることができる。	.772	-.090	.009	
25	私は困っている人を助けることができる。	.762	.006	-.041	
17	私は上下関係を意識した気配りをするすることができる。	.737	.086	.039	
15	私は目上の人に対しては敬語を使うことができる。	.731	.108	.011	
24	私はチームのために動くことができる。	.726	.071	-.168	
6	私は誰に対しても、何か失礼なことをした時は「すみません」と謝ることができる。	.724	.111	.075	
22	私は誰にでも自分から挨拶をすることができる。	.700	-.106	.010	
2	私は相手のことを思った接し方をすることができる。	.640	.116	-.074	
23	私は周りに合わせて行動することができる。	.590	.024	-.071	
30	私は頼まれた事を、責任を持って全うすることができる。	.572	.139	.007	
19	私は電車などですすんで席を譲ることができる。	.572	-.184	.139	
4	私は乗車の際、整列乗車をして乗車している。	.501	.193	.031	
5	私はその場に適した服装、身だしなみを整えて行動できる。	.475	.188	.135	
F2: ゲーム中における礼儀マナー ($\alpha = .881$)					
8	私は試合中に悪質なヤジを飛ばさない。	-.070	.932	-.052	
9	私は感情的な挑発行為や言動を行わない。	-.042	.866	-.050	
10	私は対戦相手や審判に失礼になることはしない。	.204	.720	-.027	
7	私は反則をされても仕返しをしない。	-.073	.707	.165	
F3: 自己管理に関する礼儀マナー ($\alpha = .696$)					
28	私は携帯電話の使い方(歩きスマホや通話の仕方)に注意している。	.226	-.083	.699	
27	私は授業中に私語をしない。	-.111	.223	.650	
12	私は授業中に居眠りをしない。	-.175	-.025	.640	
13	私は部屋や部室等の身の回りの整理整頓を日々行っている。	.112	-.038	.460	
		因子間相関	1	2	3
		1	—	.541	-.008
		2		—	.177
		3			—

中、試合中の礼儀マナーについて問う項目のため、「ゲーム中における礼儀マナー」と命名した。また、この因子は予備調査と変わらない結果となり、項目の内容は島本ほか (2008) の尺度を支持する結果となった。第3因子は「私は携帯電話の使い方(歩きスマホや通話の仕方)に注意している。」や「私は授業中に私語をしない。」など4項目で構成され、他者から影響されにくく、自分自身の行動で改善、悪化するような内容であることから「自己管理に関する礼儀マナー」と命名した。

探索的因子分析で得られた因子構造は3因子25項目の尺度であるが、各因子が、17項目、4項目、4項目と各項目の数に

偏りが見られた。島本・石井 (2006) は尺度に含める項目数を簡便に実施可能な分量にする方針で各因子3項目ずつで均等に作成したように各因子を同じ項目数に統一することによって、レーダーチャートや他因子との得点の比較がしやすくなることなど、スポーツ現場での活用を考慮する際に短時間で調査を行い、すぐに結果がわかることは尺度作成において重要な点である。その為、2つのモデルを検証する。

モデル1ではこの探索的因子分析の結果の通り3因子25項目の尺度として検証を行う。モデル2では各因子の数を統一した3因子12項目の尺度として検証を実施した。モデル1の結果をもとに、第1因子の項目数を他の因子の項目数と揃え

表 8 探索的因子分析による高校運動部員用礼儀マナー尺度の因子構造 (モデル 2)

		因子パターン			
		1	2	3	
F1: 他者に対する礼儀マナー ($\alpha = .850$)					
20	私は助言や手助けをしてもらった時は、お礼を言うことができる。	.808	-.059	.058	
21	私は感謝の気持ちを素直に伝えることができる。	.778	.102	-.104	
16	私は与えられた役割を果たすことができる。	.743	-.027	.107	
14	私は丁寧な言葉遣いができる。	.733	-.002	-.007	
F2: ゲーム中における礼儀マナー ($\alpha = .881$)					
8	私は試合中に悪質なヤジを飛ばさない。	-.043	.921	-.060	
9	私は感情的な挑発行為や言動を行わない。	-.018	.860	-.057	
10	私は対戦相手や審判に失礼になることはしない。	.217	.723	-.033	
7	私は反則をされても仕返しをしない。	-.077	.700	.176	
F3: 自己管理に関する礼儀マナー ($\alpha = .696$)					
28	私は携帯電話の使い方(歩きスマホや通話の仕方)に注意している。	.182	-.106	.702	
27	私は授業中に私語をしない。	-.061	.191	.684	
12	私は授業中に居眠りをしない。	-.066	-.121	.590	
13	私は部屋や部室等の身の回りの整理整頓を日々行っている。	-.032	.099	.464	
		因子間相関	1	2	3
		1	—	.448	.208
		2		—	-.030
		3			—

て再度分析を施した。その際に、因子パターンが高い 4 項目を採用し、モデル 2 を用いることが適しているか検証した。なお、分析方法は同様に実施した。

探索的因子分析に先立ち、標本の妥当性を示す KMO 測度と BS を分析した結果、いずれも統計的基準を満たす値を示した (KMO=.829、BS= 696.199、 $p < .001$)。

探索的因子分析の結果、固有値が 1.0 以上を示す、解釈可能な 3 因子 12 項目が抽出された (表 8)。

2. 信頼性の検討

探索的因子分析により得られた 25 項目の内的整合性を検討するために、信頼性係数 (Cronbach's α) を算出した (表 7)。その結果、第 1 因子は $\alpha = .941$ 、第 2 因子は $\alpha = .881$ の値を示した。第 1 因子、第 2 因子は .800 を超え、内的整合性は高いといえる。第 3 因子は $\alpha = .696$ で許容範囲内の値であると考えられる。モデル 2 の第 1 因子の信頼性は 4 項目の場合、.850 となり、.800 以上であり、内的整合性は高いと言えるため、問題はないと考える。

3. 妥当性の検討

確認的因子分析を 2 つのモデルに実施した結果、モデルの適合度指標を示す値は表 9 のようになった。豊田 (1998) は観測変数が 30 を超えるような自由度の大きなモデルでは、GFI の値が高くなくても、そのことのみでモデルを捨て去る必要はないと主張しているため、モデル 1 は 25 項目と項目数が多いため、GFI の値が高くなくてもモデルを捨て去る必要

はないと考える。よって、1 自由度あたりの適合の指標となる RMSEA に着目して検討する。モデル 1 の値は .086 と基準となる .080 以下には及ばないが、.100 以下は許容とする値になる為、許容の範囲にあると考えられる。

モデル 2 では、CFI、GFI は .900 を超え、AGFI との値も GFI と離れてはいないため良い値と考えられる。また、RMSEA も .059 と .080 を大きく下回り、良い値を示している。モデル 1 とモデル 2 について AIC の値をもとに比較すると、モデル 2 の方が低い値を示した。これらのモデルの適合度を示す値から、モデル 2 の方が統計学的な基準を満たしており、モデルの採択に望ましい結果となった。

表 9 モデル適合による両モデルの比較

	GFI	AGFI	CFI	RMSEA	AIC
モデル1	.767	.722	.860	.086	648.787
モデル2	.920	.878	.964	.059	128.860

Ⅲ-3 考察

本研究の研究 2 では、研究 1 で作成した高校運動部員用礼儀マナー尺度の改案の因子構造を探索的因子分析により検討した結果、「他者に対する礼儀マナー」、「ゲーム中における礼儀マナー」、「自己管理に関する礼儀マナー」の 3 因子 25 項目

が抽出された。

各因子の信頼性を示す α 係数は、第1因子、第2因子は十分な値を示し、内的整合性が確認された。第3因子は $\alpha = .696$ を示し、許容範囲内の値であると考えられる。

第1因子として抽出された「他者に対する礼儀マナー」は、自分と他者がある状況で発揮されるような内容であり、これらの項目は島本・石井（2006）の「日常生活スキル尺度（大学生版）」で分類されている「対人スキル」やWHO（1997）の「対人関係スキル」と同様の内容に当たると考えられる。その状況に適した行動や言動をとることができるかどうかを聞く内容である。また、これらの内容は適切な行動を起こさないと相手に対して好ましくない印象を与えてしまうために、それを防ぐための行動とも考えることができる。運動部活動では上下関係や返事、謝罪、お礼、役割の全うなどの多くの者に必要な内容から、整列乗車や服装などチームとしてルール化して取り組んでいる内容も含まれている。しかしその内容はどれも誰かに与えられた状況にあると推測できる内容であり、臨機応変な対応を行うことができる力を身に付ける必要がある。

第2因子はである「ゲーム中における礼儀マナー」は、運動部活動において、ゲームや大会があるために存在する。例えば、公認野球規則（2015）の「6.04 『競技中のプレーヤーの禁止事項』」では、「(a) 監督、プレーヤー、控えのプレーヤー、コーチ、トレーナー及びバットボーイは、どんなときでも、ベンチ、コーチボックス、その他競技場のどの場所からも、次のことをしてはならない。(1) 言葉、サインを用いて、観衆を騒ぎ立たせるようにあおったり、あおろうとすること。(2) どんな方法であろうとも、相手チームのプレーヤー、審判員または観衆に対して、悪口をいったりまたは暴言を吐くこと。…(4) どんな形であろうとも、審判員に故意に接触すること。(審判員の身体に触れることはもちろん、審判員に話しかけたり、なれなれしい態度をとること。)」など、ゲームにおけるマナーについて規則で明記され、ルール化されている。その他のスポーツのルールや規則で特に学生競技連盟の規則にはゲーム中のマナーについて明記されていることが多い。このことからゲームにおけるマナーはルール化されているゲーム中についての内容を守ることを前提として、ルール化されていないゲーム中の内容についてどのように行動、言動をするのか自分で判断して行うことが大切ではないかと考える。また、第1因子と同様に「対人スキル」にあたる内容であり、研究1でも述べたとおり、ゲーム中における礼儀マナーの教育を行うことでゲーム中だけでなく、日常生活の礼儀マナーにも良い影響を及ぼすことができると考えられる。特に公認野球規則（2015）のようにルール化されていることのみではなく、あらゆる場面でのゲーム中におけるマナーの教育を行うことが大切になると考える。

第3因子である「自己管理に関する礼儀マナー」は、第1因子の「他者に対する礼儀マナー」の他者の行動によって自分の行動が起こされるのとは対照的であり、自分の行動によっ

て、他者に対して良い印象を与えることができる内容である。また「私は授業中に居眠りをしない。」や「私は部屋や部室等の身の回りの整理整頓を日々行っている。」というような内容も項目にはあり、自分の生活管理に密接にかかわりがある。管理ができていなければ良い印象を与えることはできない、できていれば良い印象を与えることができると考えられる。これらを踏まえて、総じて「自己管理」とまとめることができると考える。アスリートをはじめ、自己管理ができることは自身が成長するために必要な因子であり、高校生として、自己管理ができるようになることは今後のキャリアにも影響してくると考えられるため、本尺度の中で最も重要な因子と推察する。また、この因子は島本・石井（2006）の分類では主に個人場面で展開される「個人的スキル」に当たる内容であり、自己管理を通じた礼儀マナースキルの獲得に繋がると考えられる。

本尺度は、島本・石井（2006）の分類では「他者に対する礼儀マナー」、「ゲーム中における礼儀マナー」は「対人スキル」、「自己管理に関する礼儀マナー」は「個人的スキル」にあたると思える。つまり、ライフスキルの下位尺度の中にも細かく分類していくと、この2つのスキルに分類することができ、各分類にあわせた教育を行うことができると推察する。今後、2つの分類を基にした下位尺度の開発を行うことができ、ライフスキル研究の新たな方向を示すことができると考える。

IV 総合考察

本研究では、高校運動部員を対象とした高校運動部員用礼儀マナー尺度の開発を実施した。研究1では、運動部活動の経験のある大学生を対象に選択式の質問項目と自由記述の質問項目を用いて礼儀マナー尺度作成の予備調査を実施した。

研究2では、研究1の結果をもとに、質問項目の改良を図り、高校運動部員を対象として選択式の質問項目を用いて礼儀マナー尺度の開発の本調査を実施した。

1. 「礼儀マナー」に特化した尺度の開発

これまでライフスキルの尺度は島本・石井（2006）の「日常生活スキル尺度（大学生版）」などが開発されている。しかし、各因子は5項目程度であり、項目の内容は各尺度で内容が異なり、場面や行為に偏りがみられるため、礼儀マナーに関して多くの場面、行為をまとめた尺度の開発ができると考えた。またライフスキルの因子ごとに詳しい尺度の開発は未だされていないため、今後のライフスキル研究の発展には各因子のより詳しい調査が必要になると推察する。本研究は因子の1つである礼儀マナーに関する尺度を開発することで、今後のライフスキル研究の発展に向けた新たな1歩になると考える。

本研究で開発した尺度は3因子構造で各因子は、「他者に対する礼儀マナー」、「ゲーム中に関する礼儀マナー」、「自己管理に関する礼儀マナー」に分けられた。項目数の関係からスポーツ現場での活用を考慮し、2つのモデルを提示した。1つ

目は 3 因子 25 項目のモデルになり、2 つ目は各因子 4 項目の 3 因子 12 項目になった。確認的因子分析の結果、採択する基準を満たしたのは 2 つ目のモデルであり、信頼性も基準を満たす値を示している。

しかし、実際のスポーツ現場での簡便性は保証されるが、1 下位尺度あたり 4 項目ということで、各因子名が表す内容を十分に説明できている保証はない。そのため、本尺度のみで評価を行うには慎重な解釈を要する。他のライフスキル尺度などを併用して判断をしていく必要がある。また、モデル 2 を構成するために除外した項目もあるため、内容面に改善の余地がある。しかし、先にも述べた通り、本尺度のような開発は今後の発展に繋がるため、開発の必要性は高く、本研究の意義はあるといえるだろう。

2. 尺度の活用

本尺度を活用することで、自己の礼儀マナーのスキル獲得状況を理解することができる。理解することで自分は礼儀マナーの何ができ、どういうところができていないのか気付くこと、つまり自己理解することで自らの成長に繋げ、生徒の人格形成、価値観の形成を促進させることができるのではない。

礼儀マナーは、競技場面のみではなく、日常生活と対応していて、身近な存在である。そのため、指導者は発達段階に応じた指導を行い、また生徒は教育を受けるべきであると考え。チーム、生徒の現状を知ることで焦点を絞って礼儀マナー教育に取り組むことができる。適切な教育によって、スキルの獲得、向上を通してアスリートの社会的な価値が向上すると考えられる。それはチーム、スポーツの社会的な価値向上に広がり、スポーツ界の発展の一助になると考える。

3. 今後の課題

今後の課題として、第一にサンプルの問題が挙げられる。サンプル数の少なさが挙げられ、競技種目や性別、学年などの属性ごとの分析を行う為に十分な数の確保が急務である。そして、属性ごとの分析を行い、礼儀マナーが持つ影響を明らかにする必要がある。

尺度自体の課題として、再検査信頼性という視点から信頼性の再検討と礼儀マナーの概念を測定するうえで他の指標との関連を検討するなど妥当性の再検討が必要になると考える。

また、礼儀マナーは未だ研究は多くない。指導者の礼儀マナーに対する考えなど、量的研究だけではなく質的研究によるアプローチを行うことでより一層、礼儀マナーの研究は進展すると考える。

V 謝辞

本論文を作成するにあたり、御指導して頂いた法政大学教授の中澤史先生、日本学術振興会特別研究員 PD の上野雄己先生、また各調査協力校の先生方ならびに生徒の皆様、心より御礼申し上げます。

参考文献

1. 上野耕平 (2008) スポーツ活動への参加を通じたライフスキルの獲得に関する研究展望、鳥取大学生涯教育総合センター研究紀要 第 4 巻 65-82 頁
2. Erikson, E, H 1950 Child and society W.W.Norton. (仁科弥生訳) (1977) 発達心理学 - 周りの世界とかかわりながら人はいかに育つか みすず書房 - 7 章青年期① 2009 ミネルヴァ書房
3. 小塩真司 (2011) SPSS と Amos による心理・調査データ解析 - 因子分析・共分散構造分析まで [第 2 版] 東京図書
4. Kaiser HF, Rice J. Little Jiffy Mark IV. (1974) Educational and Psychological Measurement
5. 煙山千尋 (2013) 弓道選手用心理的スキル尺度の開発、武道学研究第 46 巻第 1 号、41-51 頁
6. 三省堂 (2006) 大辞林 第三版
7. JKBY 研究会編 (1996) 健康教育とライフスキル学習：理論と方法
8. 島本好平、東海林祐子、村上貴総、石井源信 (2013) アスリートに求められるライフスキルの評価 - 大学生アスリートを対象とした尺度開発、スポーツ心理学研究第 40 巻第 1 号、13-31 頁
9. 小学館 (2012) 大辞泉 第二版
10. 大修館書店 WHO、川端徹朗、西岡伸紀、高石昌弘、石川哲也 (監訳) (1997) WHO ライフスキル教育プログラム
11. 都築学 (1999) 大学生の時間的展望 - 構造モデルの心理学的検討 中央大学出版部 発達心理学 - 周りの世界とかかわりながら人はいかに育つか - 7 章青年期① (2009) ミネルヴァ書房
12. 豊田秀樹 (1992) SAS による共分散構造分析 東京大学出版会
13. 豊田秀樹 (1998) 共分散構造分析 [入門編] - 構造方程式モデリング - 朝倉書店
14. 豊田秀樹 (2002) 「討論：共分散構造分析」の特集にあたって、行動計量学 第 29 巻第 2 号 135-137 頁
15. 日本プロフェッショナル野球組織、日本野球連盟、日本学生野球協会、全日本大学野球連盟、日本高等学校野球連盟、全日本軟式野球連盟編 (2015) 公認野球規則 2015 日本プロフェッショナル野球組織
16. Bartlett MS. (1950) Test of significance in factor analysis. British Journal of Psychology
17. 室橋弘人 (2007) 共分散構造分析 [AMOS 編] 適合度指標、豊田秀樹編 東京図書
18. 元嶋菜美香、坂入洋右 (2014) 学校体育における武道関連ライフスキル尺度の作成と妥当性及び信頼性の検討、長崎国際大学論叢 第 14 巻 59-67 頁
19. 文部科学省 (2009) 高等学校学習指導要領解説 保健体育編
20. 山本嘉一郎、小野寺孝義 (1999) Amos による共分散構造分析と解析事例、ナカニシヤ出版
21. 山本嘉一郎、小野寺孝義 (2002) Amos による共分散構造分析と解析事例、ナカニシヤ出版