The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	内発的動機づけと目標
Author(s)	赤井, 誠生
Citation	大阪大学, 1995, 博士論文
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.11501/3100696
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

【 11 】

氏　　名	赤　井　誠　生（あかい せいき）
博士の専攻分野の名称	博　士（人間科学）
学位記番号	第　11675　号
学位授与年月日	平成7年2月16日
学位授与の要件	学位規則第4条第2項該当
学位論文名	内発的動機づけと目標
論文審査委員	(主査) 教授　中島　義明 (副査) 教授　吉田　光雄　　助教授　三浦　利章

論文内容の要旨

遊び，スポーツ，芸術活動など，生活上無駄であると考えられている諸行動は，内発的動機づけに基づいた行動と総称されている。

1950年前後より始まった内発的動機づけに関する実験的研究は，ホメオスタティックな動因理論に対する反証を示し，さらに，内発的動機づけのメカニズムを追求する研究へと展開した。この中で，ズレの理論や認知的評価理論などのさまざまな理論が提起されてきた。しかしながら，例えば，ズレの理論には理論と実験結果との不一致が多く見られるなど，各理論にそれぞれの問題が残されている。

本研究は，内発的動機づけに影響を与える変数として「目標」を導入し，さまざまな理論的枠組みと比較しながら，内発的動機づけのメカニズムについて考察することを目的とした。

第1部「理論および方法論」では，内発的動機づけ研究において重要な貢献をした3つの接近法（認知論的接近法，帰属理論的接近法，現象学的接近法）の概説をし，それぞれの問題点を指摘した。この論議の中で，認知論的接近法において提唱されたズレの理論（discrepancy theory）を内発的動機づけのメカニズム研究のために最も有力な理論として挙げた。ズレの理論では，環境からの知覚的入力や行為の結果のフィードバックと，自己の有するスキーマや能力との間の適度なズレが内発的動機づけを高めると考えられている。また，この時，個人のスキーマや能力は比較の際の基準として機能する。

しかしながら，従来のパラダイムの中で用いられてきたこのような基準には不備な点が多く見られた。そのため，第1部，第7章「ズレの理論と目標」では，動機づけに関連する control 理論や self－regulation 理論を援用しつつ，内発的動機づけを引き起こすズレの基準として「目標」を採用することの妥当性が論じられた。

また，従属変数の測定に関しては，従来多く用いられてきた行動測度と態度測度の両者を比較し，態度測度の優位を論じ，第2部「実験」では態度測度（評定）によって内発的動機づけを測定することとした。

第2部，第1章「単純作業と目標」では，単純作業課題（簡単な計算課題）を用い，目標が内発的動機づけにおよぼす効果について探索的に検討した。

実験１－１では，目標のない群と目標を設定された群において内発的動機づけの高さの比較が行われたが，有意な差は見い出されなかった。この結果は，困難すぎる目標を与えたために，内発的動機づげに対する目標の効果が現れなかったと解釈された。

実験１－２では，被験者に目標を自己設定させて，目標と遂行成績とのズレが内発的動機づけに及ぼす効果について検討した。その結果，遂行量が目標値を上回り（ズレが正），かつその幅が小さい（ズレが小）被験者ほど内発的動機づけが高い傾向が示された。換言すれば，その遂行量がギリギリのところで目標を上回っていた被験者において高い内発的動機づけが見られたことになる。

これら２実験の結果より，目標が内発的動機づけを高める効果は，その目標に応じて変化することが示された。

第２部，第２章「コンピュータ・ゲームと目標」では，コンピュータ・ゲームを課題として採用する利点について述べ，先行研究の例を挙げた。その後，コンピュータ・ゲームを用い，目標の性質を組織的に検討できるような３つの実験が計画された。

ズレの理論では，内発的動機づけを喚起するための基準からの最適のズレが存在し，このズレの最適点を頂点として逆Ｕ字の曲線が描けるという仮説が考えられている。しかしながら，この仮説を実証するデータは数少ない。実験２－１は，この逆Ｕ字の仮説を険証するため，多段階の困難度を用いて行われた。

ここでは，設定された目標を一定とし，課題のスピードを変化させることによって困難度を４段階に変化させ，困難度と内発的動機づげとの関連性について検討した。物理的な困難度の操作により，容易に目標を達成できる群から全く達成できない群までの階梯を持った４群が形成された。４群それぞれの内発的動機づけの評定値を比較した結果，容易に目標を達成できる群および全く達成できない群において内発的動機づけが低く，目標を達成はできないが，最も目標に近い遂行成績を挙げた群（負のズレ，小群＝中位の困難度群）において最も高い内発的動機づけが観察された。この結果は，困難度（目標とのズレ）と内発的動機づけとの間に逆Ｕ字の曲線的関係を示すことになり，ズレ理論における逆Ｕ字の仮説が支持された。

本実験は，内発的動機づけ研究に，日常性の高いコンピュータ・ゲームを用いること，および，「面白さ」などの評定値を内発的動機づけの測度として用いることの妥当性を示唆するものであったとも考えられる。

ここでは，課題のスピードという物理的な変数によって目標と遂行成績とのズレが操作された。このため，目標と遂行成績とのズレは，遂行成績を変化させることによって産み出されたものであった。

以下の実験では，遂行成績をできるだけ変化させないために群間で同一のコンピュータ・ゲームを用い，目標のみを操作した。これにより，内発的動機づげに及ぼす目標の効果がより直接的に検討された。

実験２－２では，目標のない群と設定された目標群とが設けられた。設定された目標群に用いられた目標値は，遂行結果との間に小さなズレが作り出せるよう，目標のない群の遂行量の平均値と同じ値のものであった。

結果の分析が３つ行われた。

結果１では，設定された目標群が目標のない群に比べて内発的動機づけを高めることが確認された。

結果２では，設定された目標群を，目標を達成した群（正のズレ群）と目標を達成しなかった群（負のズレ群）とに２分した。両者を比較することにより，目標と遂行成績とのズレの方向（正負）についての分析が行われた。その結果，負のズレ群が正のズレ群に比して高い内発的動機づけを示した。

結果３では，目標と遂行成績と間の負のズレの量（大小）に関する分析が行われた。その結果，負の小さいズレは負の大きいズレよりも内発的動機づけを高めやすいことが示唆された。

これらの結果により，設定された目標が内発的動機づけを高めるためには，目標が存在し，適度に小さい負のズレを生じさせることがその条件となることが明らかにされた。

実験２－２の結果は，日常性の高いコンピュータ・ゲームにおいて，ズレの理論が確認されたことを示す。内発的動機づけは負のズレの時に高められ，特にその量が小さい時（適度な時）にその傾向が顕著になることが，実験的に検証されたと考えられる。

実験２－３では，被験者が自身で設定した目標（self－set goal）を用い，実験２－２での設定された目標による結

果が支持されるか否かについて検討した。

その結果，内発的動機づけは実験２－1,2－２の諸条件と比較しても高い値を示すことが明らかになった。さらに，この群は，負のズレを持ち，またそのズレが小さい目標を自身で設定しており，上で挙げた内発的動機づけを高める目標と同じ構造を持つ目標を有していた。すなわち，目標を自己設定した被験者は，内発的動機づけを最も高めるレベルに目標を立てる傾向を有すると考えられた。

これらの結果より，負の，小さなズレを持つ目標が内発的動機づけを高めるという傾向は，目標設定の方法に影響を受けないことが示唆された。これは，実験２－２において確認されたズレの理論がより強く支持されたことを示している。

また，設定された目標のさまざまな操作は，実験２－2，２－３を通じて，困難性，複雑性等の認知的諸変数にほとんど影響を与えなかった。認知論的接近法では困難性，複雑性等の変数がスキーマとのズレを産み出し，内発的動機づけを高めると仮定された。しかしながら，本実験ではこれらの変数とは独立に目標と遂行成績とのズレが内発的動機づけに影響を与えたと考えられた。

さらに，設定された目標は帰属理論的接近法で用いられた変数である有能感および自己決定感にも一定した影響を与えなかった。帰属理論的接近法では，内発的動機づけを高める変数は有能感および自己決定感に集約されると考えられていたが，本実験結果はこれを支持しなかった。

これらの結果より，人間の特殊性を示すfeedforward機能の産物である目標が，これまで挙げられてきた諸要因とは独立に，内発的動機づけに強い影響を与えることが確認された。

同時に，本研究において，これまで実証されることが少なかったズレの理論を支持する実験結果が与えられたことにより，目標が内発的動機づけを高めると考えられるズレを生ずる際の基準として有効に機能することが示されたと考えられる。

論文審査の結果の要旨

内発的動機づけは，遊び，趣味のような一見無駄と考えられる行動の基礎となる媒介概念であるが，その生起のメカニズムについての統合的な理論はいまだ見られない。

本論文は，目標の概念を導入することにより，内発的動機づけのメカニズムについて実験的に検討したものである。

第１部では，内発的動機づけのメカニズムに関する諸理論を比較検討し，

この中から，ズレの理論と呼ばれる考想を最も有力なものとして挙げている。ズレの理論では，自己の有する何らかの認知的基準と環境からの情報との間の適度なズレが内発的動機づけを高めると考えられている。しかしながら，理論的には優れたものと考えられるズレの理論は実験による支持を得ていない。この原因を分析した結果，筆者は，①実験事態をより現実的なものにすること，②ズレの基準として人間の特殊性を表現する予期機能の１つである目標を採用することによってズレの理論を実験的に検証できるとの仮説を提起している。

上の論議に基づき，第２部では，コンピュータ・ゲーム等を刺激とし，目標を操作することによってズレの理論を再検討している。その結果，内発的動機づけの高さは，遂行と目標とのズレによって予測が可能であることが確かめられた。すなわち，内発的動機づけは小さい負のズレが存在する時に最も高くなり，そうでない場合には低くなるというズレの理論を支持する結果が得られた。

本論文は，ズレの理論を組織的かつ実験的に検証したのと同時に人間の特殊性を示す予期機能（目標）が内発的動機づけに強い影響を与えることを示した点において高い学術的価値を有するものと考えられる。また，本論文は，その方法論的考察において，内発的動機づけを行動測度ではなく態度測度によって捉えようとする優れた視座をも表明している。

審査委員会は，以上の点を高く評価し，本論文が博士（人間科学）の学位を授与するに十分にふさわしいものである

と判定した。