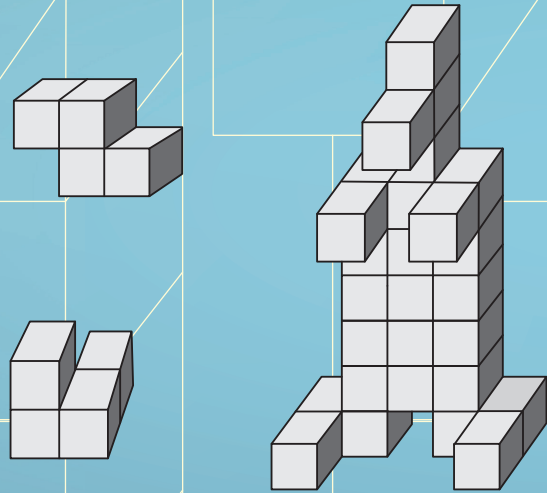




ソマパズル

7種類のブロックを組み合わせ、指示された形を作るというパズル。



「ニンジンをぶら下げる」という言葉をご存じだろうか。ニンジンが大好きな馬の鼻先にニンジンぶら下げて、馬の食欲をそそりながら、全力で走らせるという意味である。やる気のない人に褒美をちらつかせることで、奮起させるというたとえとしてよく知られている。このような意味では、やる気のない人を奮い起こすときには、外発的モチベーションは有効な方法と言える(→059)。

では、内発的モチベーションの高い人に、外的な報酬を与えるとどうなるだろうか。例えば、勉強に興味を持ち、意欲的に学習している子どもに対して、親が試験の成績が良かったご褒美に玩具を買い与える場面を想像してみよう。子どものモチベーションはさらに高まるだろうか、あるいは下がるだろうか？

◆内発的モチベーションが低下するとき

この問題に答えたのが、モチベーション研究の第一人者であるエドワード・デシの実験である。

デシは、大学生を対象にソマというパズルゲームを用いた実験を行った。最初の第1セッションでは、実験に参加したすべての大学生にパズルに取り組んでもらった。次の第

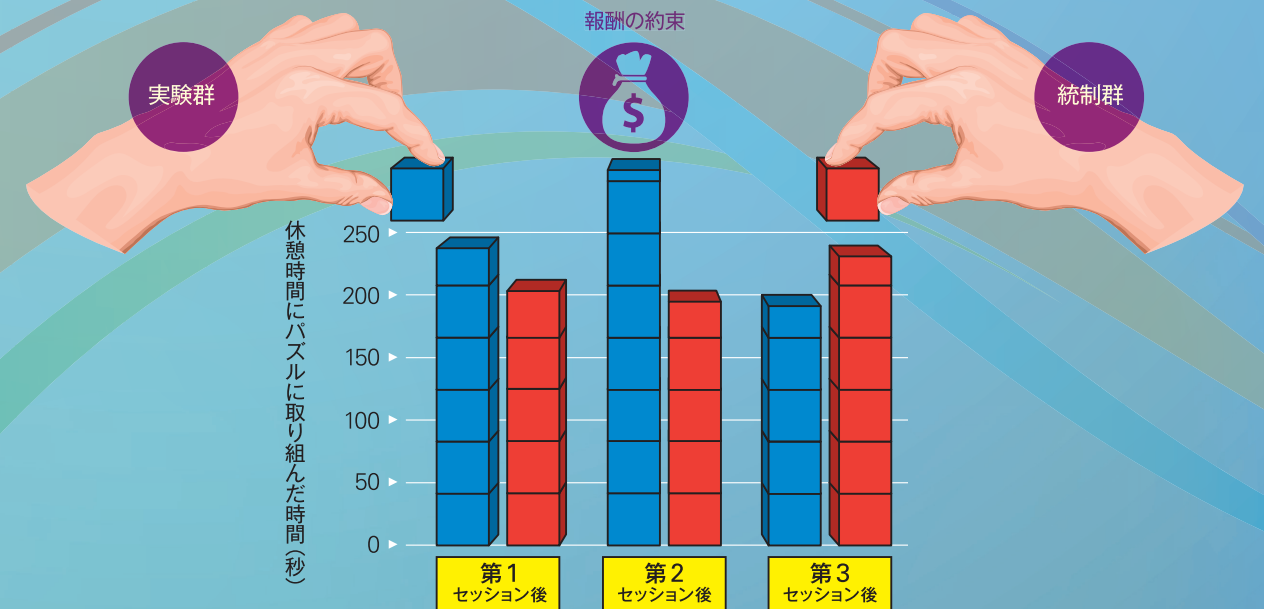
2セッションでは、大学生を2つのグループに分け、一方のグループにはパズルを解くことで1ドルの報酬がもらえると教示し(実験群)、もう一方のグループには何も与えず、引き続きパズルを解いてもらった(統制群)。そして、最後の第3セッションでは、2つのグループとも報酬なしでまたパズルに取り組んでもらった。

この研究では、セッション後の休憩時間をどのように過ごしたかによって内発的モチベーションを測定しようとした。休憩時間であっても、ソマに取り組んでいる時間が長いほど、内発的モチベーションが高いということになる。ここで2つのグループに興味深い違いが見られた。

実験の結果、第1セッション後の休憩時間は、実験群と統制群との間でパズルを解いた時間に大きな違いはなかった。しかし、報酬が付与された実験群は、第2セッション後にパズルに取り組んだ時間が長くなったものの、第3セッション後にはパズルに取り組んだ時間が極端に減少したのだ。一方で、報酬が付与されなかった統制群は、パズルに取り組んだ時間が維持されている。このことは、内発的なモチベーションに基づいた行動に対して報酬が与えられると、逆に内発的モチベーションが低下することを意味し、アンダー

内発的モチベーションに対する報酬の効果

実験群は、報酬を約束された第2セッション後には自発的にパズルに取り組む時間が長くなったが、第3セッション後は第1セッション後よりも短くなっている。



マイニング効果と呼ばれている。実験群は、当初は休憩時間であっても自発的にパズルに取り組んでいたが、報酬が与えられるとわかって、行動の目的が報酬へと変わったのだろう。そして、もう報酬がもらえないとわかったとたんに、モチベーションが低下したのだと考えられる。

◆重要なのは内面化の過程

しかし、報酬が常に否定的な効果を持つわけではない。実は、報酬は次の2つの意味合いを持っていることに留意する必要がある。1つは、報酬を与えることが、受け手にとって自分の達成度や成長を示すメッセージとなる情動的側面の意味である。もう1つは、報酬を与えたり与えなかったりすることが、受け手にとって自分の行動が制御されている、あるいは報酬によって自分が統制されていると受け取られる制御的側面の意味である。この側面が強くなると、やらされ感が募り、モチベーションは低下してしまう。

現実的には常に内発的モチベーションだけで人の意欲が支えられているわけではなく、特に外発的モチベーションがきっかけとなって何かに取り組み始めることも珍しくない。初めは生活費を稼ぐためだと思って働き始めた仕事へのめり込むケースや、親から認められるために勉強を頑張っていると次第に勉強のおもしろさに気づくといったケースを考えると、決して2つのモチベーションは切り離せないことに気づく。

このことに関連して、近年、デシらは内発的モチベーションの理論をさらに発展させて、自己決定理論を展開している。従来のモチベーション研究における内発的モチベーションと外発的モチベーションは相反する概念として位置づけられてきたが、自己決定理論の重要な点は、外発的に動機づけられている行動であっても、内面化の過程を通して自律的な内発的モチベーションに変化すると述べている点である。

(池田 浩)