課題動機づけと努力に及ぼす遂行結果の影響

○市村賢士郎¹・上田祥行²・楠見 孝¹

(¹京都市立大学大学院教育学研究科・²京都大学こころの未来研究センター)

キーワード：課題動機づけ, 課題努力, 遂行結果

The effects of task outcome on task motivation and effort

Kenshiro ICHIMURA¹, Yoshiyuki UEDA² and Takashi KUSUMI¹

(¹Graduate School of Education, Kyoto Univ., ²Kokoro Research Center, Kyoto Univ.)

Key Words: task motivation, task effort, task outcome

目 的

課題をうまく達成できる, 他者と比べてよい成績である, といったポジティブな遂行結果やそのフィードバックが, 課題への動機づけや, 後のパフォーマンスを高めることは多くの先行研究で示されている(e.g., Harter, 1978; Lewthwaite & Wulf, 2010)。しかし, こうしたポジティブな遂行結果の効果を困難度との関連から検討した研究は見られない。すなわち, 達成した課題の困難度によって, 動機づけを高める効果に違いがみられるか, ポジティブな遂行結果を得た課題よりも, 困難度が高い課題にも意欲的に取り組めるかなどは明らかでない。そこで本研究では, これらを検討し, 課題の困難度が徐々に高くなっていく学習場面における, 学習者の課題動機づけの変化のメカニズムを明らかにすることを目的とする。

方 法

実験参加者 大学生 60 名(男性 34 名, 女性 26 名)が実験に参加した。参加者を遂行結果がポジティブになりやすい群とネガティブになりやすい群(ポジティブ群・ネガティブ群)に 30 名ずつランダムに割り当てた。

実験課題 清音ひらがな 5 文字のアナグラム課題を作成した。課題の難易度を統制するために, 答えの単語の熟知価と, 問題作成時の文字配列の複雑さを統制した 148 題について, 11 名の協力者が 5 段階の困難度評定(1 易しい-5 難しい)を行った。この評定の平均値をもとに, ポジティブ群には評定値が 1.36-1.81 の 15 題を“易しい”と表示し, 2.36-2.45 の 15 題を“難しい”と表示して出題した。ネガティブ群には評定値が 2.90-3.00 の 5 題を“易しい”と表示し, 3.45-3.82 の 15 題を“難しい”と表示して出題した。また両群に共通して, 評定値が最も高かった 4.09-4.45 の 6 題を“チャレンジ”と表示して出題した。

質問紙尺度 課題動機づけの指標として, 達成価値, 結果期待, 内発的づけ, 有能感を測定する 4 つの尺度を用いた。

手続き 実験はパソコン上で行った。課題は 3 つのブロックがあり, 第 1 ブロックでは“易しい”問題, 第 2 ブロックでは“難しい”問題, 第 3 ブロックでは“チャレンジ”問題をそれぞれ出題した。課題前(事前)と各ブロック終了時に, 質問紙で課題動機づけを測定した。また, 両群で共通の困難度である“チャレンジ”問題について, 正答数をパフォーマンスの指標, 解答を諦めた場合の取り組み時間を努力の指標としてそれぞれ測定した。

結 果

課題動機づけの変化 各尺度得点を従属変数として, 事前の遂行結果 2(ポジティブ群・ネガティブ群)×測定時点 4(事前・“易しい”後・“難しい”後・“チャレンジ”後)による 2 要因の分散分析を行った。各時点でのそれぞれの尺度得点の平均値を Table 1 に示す。主要な結果として, 達成価値, 内発的動機づけ, 有能感において, 交互作用が有意であった($F(3,174) > 2.82, p_s < .041, \eta_p^2 > .046$)。いずれもネガティブ群において, 達成価値は“難しい”後から, 内発的動機づけと有能感は“易しい”

Table 1 遂行結果と測定時点別各動機づけ尺度得点

尺度	遂行結果	事前	“易しい”後	“難しい”後	“チャレンジ”後
課題価値	ポジティブ群	19.4 [18.6, 20.2]	19.5 [18.6, 20.4]	20.1 [19.1, 21.0]	19.6 [18.6, 20.6]
	ネガティブ群	18.1 [17.4, 18.9]	18.3 [17.5, 19.0]	17.6 [16.8, 18.4]	17.3 [16.4, 18.1]
内発的動機づけ	ポジティブ群	27.8 [26.7, 29.0]	28.3 [27.1, 29.5]	27.8 [26.3, 29.2]	27.5 [26.0, 29.0]
	ネガティブ群	26.8 [26.1, 27.4]	24.4 [23.5, 25.3]	24.0 [23.0, 25.1]	24.3 [23.3, 25.4]
有能感	ポジティブ群	12.0 [11.5, 12.6]	12.7 [12.0, 13.4]	11.7 [11.0, 12.4]	11.7 [10.6, 12.7]
	ネガティブ群	11.3 [10.7, 11.9]	9.7 [9.1, 10.3]	9.5 [8.8, 10.2]	9.5 [8.6, 10.3]
結果期待	ポジティブ群	27.3 [25.5, 29.2]	28.0 [26.0, 30.0]	27.4 [25.4, 29.4]	25.5 [23.3, 27.8]
	ネガティブ群	30.7 [29.8, 31.7]	28.6 [27.0, 30.1]	27.8 [26.3, 29.3]	27.9 [26.1, 29.7]

注: []内は95%信頼区間を示す

い”後から低下がみられた。また, ネガティブ群で低下がみられた時点以降で, それぞれの尺度得点はポジティブ群の方がネガティブ群よりも高くなっていった。結果期待では測定時点の主効果のみ有意であり($F(3,174) = 4.06, p = .008, \eta_p^2 = .065$), 事前と“易しい”後と比べ, “チャレンジ”後に低下がみられた。

“チャレンジ”問題への取り組み “チャレンジ”問題の正答数および, 諦めた場合の取り組み時間を従属変数とし, 遂行結果 2(ポジティブ群・ネガティブ群)による 1 要因の分散分析を行った。結果, 正答数については, 遂行結果の主効果は見られなかった(ポジティブ群: $M = 4.0$; ネガティブ群: $M = 3.7$; $F(1,58) = 0.21, p = .648$)。一方, 諦めた場合の取り組み時間については, 事前の遂行結果の主効果が有意であり, ポジティブ群($M = 454.2$)の方がネガティブ群($M = 325.7$)よりも取り組み時間が長かった($F(1,40) = 7.07, p = .011, \eta_p^2 = .150$)。

考 察

本研究の結果から, 困難度が徐々に高くなっていく状況でのポジティブな遂行結果は, 課題動機づけを維持させる効果を持つことが示された。特に, 両群で共通の困難度である“チャレンジ”問題の取り組み時間や, その後の課題動機づけがポジティブ群で高かったことから, 困難度が低い課題で得たポジティブな遂行結果は, より困難な課題に取り組む意欲を高める効果を持つと考えられる。これらの結果から, 学習場面において, ポジティブな遂行結果を積み重ねていけるように課題の困難度を調整することで, 学習の持続につながる可能性が示唆された。また, 課題動機づけ指標ごとに, 低下がみられる条件が異なることも示された。今後, 指標によって低下の条件が異なる原因を検討することで, 課題動機づけ低下のメカニズムの解明につながる可能性がある。

引用文献

- Harter, S. (1978). Effectance motivation reconsidered: Toward a developmental model. *Human Development*, 21, 34-64.
Lewthwaite, R., & Wulf, G. (2010). Social-comparative feedback affects motor skill learning. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 63, 738-749.