

西日本インカレ（合同研究会）2017 専用企画シート

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

大学名（フリガナ）	学部名（フリガナ）	所属ゼミナール名（フリガナ）
フリガナ）オオサカケイザイダイガク	フリガナ）ケイザイガクブ	フリガナ）ハットリケイスケ
大阪経済大学	経済学部	服部圭介ゼミナール

※大会申込書時に記入したチーム名から変更することはできません。

※パワーポイント内に動画を使用している場合は「有・無」を記入してください。

チーム名（フリガナ）	代表者名（フリガナ）	チーム人数 （代表者含む）	パワーポイント内の 動画使用（有・無）
フリガナ）チームカラクレナイ	フリガナ）キタムラ ユウナ	6	有
チームから紅	北村 優菜		

※プレゼンツールを使用する場合は記入してください。記入がないプレゼンツールは大会当日使用できません。

使用するプレゼンツール（具体的に使用するツールを明記してください）

研究テーマ（発表タイトル）

あなたはコイン何枚立てられる？～目標設定の違いが作業効率に及ぼす影響～

※必ず<企画シート作成上の注意>を確認してから、ご記入をお願いいたします。

1. 研究概要（目的・狙いなど）

本研究は、ランダム化比較実験を用いたコイン立てゲーム実験より、「目標設定方法の違いが被験者の作業効率に及ぼす影響」を分析しました。具体的には、「被験者自身に目標を設定させる」グループ、「実験者が被験者に低い目標を課す」グループ、「実験者が被験者に高い目標を課す」グループの3つに分け、ゲームの達成度（作業効率）、次回の取り組みへの自信、およびゲームへの関心度の違いを測りました。

2. 研究テーマの現状分析（歴史的背景、マーケット環境など）

目標の立て方がモチベーションや作業効率にどのような影響を及ぼすかについては、古くから様々な研究がありますが、特に有名なのが、1968年アメリカの心理学者エドウィン・A・ロックが提唱した、目標設定とモチベーションの関係を考察した「目標設定理論」というものです。彼は、「曖昧な目標よりは明確な目標」が、また「難易度の低い目標よりは高い目標」の方が、作業効率が高くなることを、その研究で示しました。

3. 研究テーマの課題

私たちは、ロックの研究からさらに進んで、目標難易度の違いだけでなく、目標設定自体を被験者自らが決定するようなグループも加え、さらに次回と同様の取り組みに対する自信や、その作業への関心度などをグループ間で比較をすることで、望ましい目標設定方法に関してより深い分析を行うことを目的としました。

4. 課題解決策（新たなビジネスモデル・理論など）

目標設定方法の違いが作業効率に及ぼす影響を分析するためには、アンケート調査のような、作業を伴わない無報酬の調査では限界があります。

そこで私たちは、被験者に「コイン立てゲーム」という、『30秒間にいくつの1円玉を立てることができるか』というトライアルを実際に行ってもらい、目標が達成できれば報酬を1つ、さらに10枚のコインを立てることができれば報酬をもう1つという二段階



の報酬制度を設計しました。被験者はランダムに3つのグループ、（A）目標を被験者自らが設定する『自己設定グループ』、（B）実験者が1枚という低い目標を強制的に課す『他者1枚グループ』、（C）実験者が5枚という高い目標を強制的に課す『他者5枚グループ』に分け、それらのグループ間の成果や自信、ゲームへの関心度などを比較しました。

5. 研究・活動内容（アンケート調査、商品開発など）

大阪経済大学 327名、関西大学 80名の学生、合計 407名（男性 205名、女性 202名）の被験者を、（A）自己設定グループ、（B）他者1枚グループ、（C）他者5枚グループにランダムに分け、前述したコイン立てゲームに参加してもらいました。被験者が受ける他者からの目を遮断するために、説明から実施まで全てを被験者一人ずつに対して行いました。

ゲームの最初に、被験者に「30秒間で何枚コインを立てることができると思いますか」と被験者の自信の程度を聞きます。その後、異なる目標設定にしたがって各グループの被験者が実際にゲームを行い、「目標達成までにかかった時間」と「最終成績」を記録します。ゲームの後は、「もう一度このゲームに挑戦できるなら何枚立てることができると思うか」と聞きます。これは「将来の作業への期待度」の違いを測るためです。最後に、各グループに「よければアクセスしてください」と言いながらQRコードを配布して、どのグループの被験者がもっともこの実験に興味を持ったのかを、オンラインアクセスカウンタによって計測し比較します。

実験概要

対象：大阪経済大学・関西大学学生

被験者数：大阪経済大学327名・関西大学80名
(男性205名 女性202名) 計407名

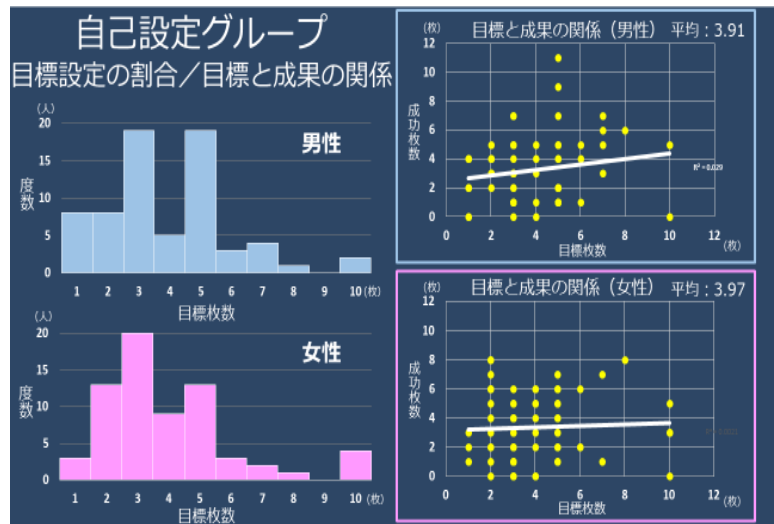
実験内容：目標の異なるコイン立てゲーム

場所：大阪経済大学（食堂・C館・D館・E館）
関西大学（各学舎の食堂）

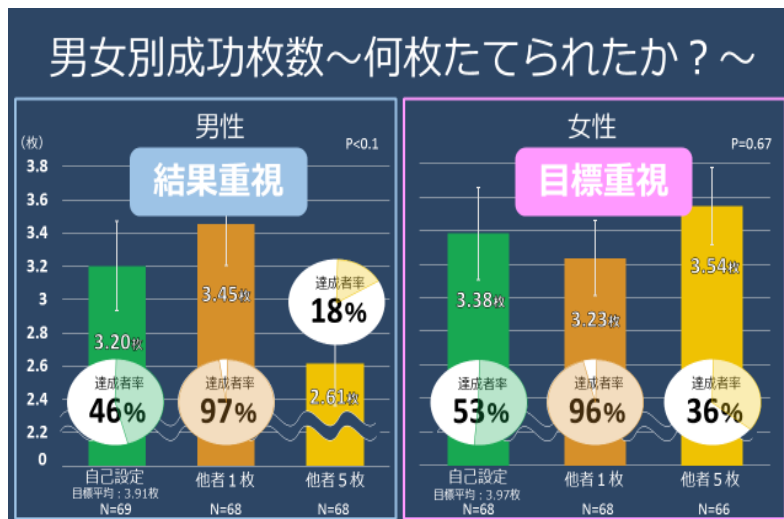
日付：10月4日～16日（7日間）

6. 結果や今後の取り組み

被験者 407 名のうち、137 名の被験者が「自己設定グループ」に属し、それぞれ自身で目標枚数を定めてもらいました。目標の分布は右図の通りでした。特徴として、「目標を達成したら最初の報酬が 1 つ確保できるにもかかわらず、目標を最小の『1』とした被験者がとても少なかった」と「目標として（日本では縁起悪いとされる）『4』という数字を被験者が避けている」点です。前者は実験者と対面していることも関係しますが、「（報酬が得られる可能性が減ったとしても）高い目標を立てた



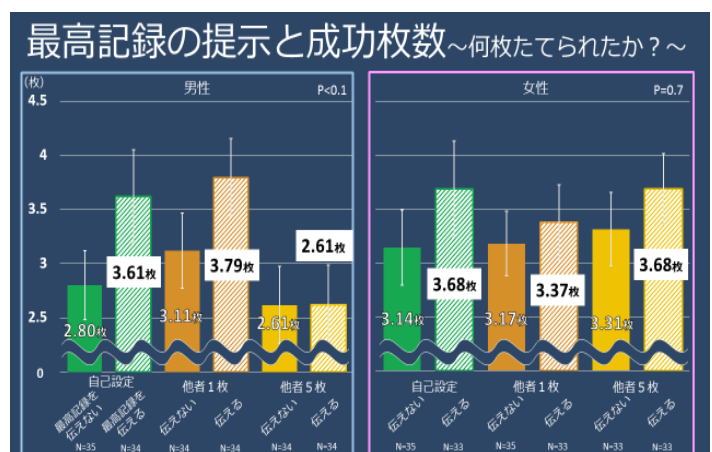
い」という欲求が人には内在していることを示している可能性があります。また、自己設定グループが立てた目標枚数と成功枚数には全くの相関がないと言え（散布図参照）、コインたてゲームという被験者にとって未知な課題において、自らが立てた目標と成果には関係性が薄いこともわかります。



実験結果として、被験者が 30 秒間でコインを立てた枚数（左図）に関しては、**男性は他者 1 枚グループ、女性は他者 5 枚グループが最も高いスコアを示し、逆に男性では他者 5 枚グループ、女性では他者 1 枚グループが最も低いスコアを示しました。**興味深い結果は、男性は目標達成者率が高い順に最終の成功枚数が高かったのに対して、女性は目標達成者率が低い順に最終の成功枚数が高くなったということです。このことから、『**男性は目標を達成できそうにないと力を**

発揮できず、達成すると充足し力を発揮することから、男性には近い目標を着実に与えることが良いと言え、女性は目標を達成できそうになくても力を発揮し、達成すると気持ちが落ちて力が発揮できないことから、女性には高い目標を提示することが良い』と言えます。

私たちはまた、「過去に他人が出した（という設定の）最高記録」という情報を、各グループの被験者にランダムに伝えることで、「最高記録の提示が成功枚数や次回への自信にどのように働くか」、および「その効果はどのグループに最も強く働くか」を検証しました。結果は右図の通り、最高記録の提示はほぼ全てのグループの成功枚数を高めました。さらに重要な発見として、**最高記録の提示は「自己設定グループ」の被験者に対して最も効果を発揮**



した点です。これには、自分で目標を定める場合に発生する「基準のあいまいさ」に対する不安が、「最高記録」が一つの目安となることで解消された可能性を見いだすことができます。

これら実験で得られた結果は、コインたてゲームのように「被験者にとって未知な挑戦」かつ「集中力が成果に大きな影響を及ぼす挑戦」という性質を持つような会社内・教育機関内での取り組みに対して、重要なメッセージを発していると私たちは考えます。

今後の取り組みとしては、(1) コインたてゲーム以外の作業についてもこの結果が成り立つのか、(2) 目標設定に関して他者（他の被験者・実験者）の目がどの程度影響しているのかの検証、(3) なぜ男女間でこのような大きな傾向の差が生まれたのかについての考察、について考えていく予定です。

7. 参考文献

「目標が人を動かす～効果的な意欲づけの技法」E.A.ロック/G.P.ラザム ダイアモンド社（1984年）

「組織・職務と人間行動」南隆男/浦光博/角山剛/武田圭太 株式会社ぎょうせい（1993年）

<企画シート作成上の注意>

※本企画シートは審査の対象となり、予選会・本選の前に、審査を行っていただく大学教員・企業の方々に事前にお渡しいたします。

※本企画シートは、「日本語」で書かれたものとし、1チーム・1点提出してください。また、翌年3月に公開予定の「大会結果 Web ページ」に掲載されます。

※本企画シートの項目に沿って、ご記入をお願いいたします。各項目に文字数制限はありませんが、1～7以外の項目を追加することは「不可」とさせていただきます。

※本企画シートは、作成上の注意を含め、4ページ以内に収めてください。事務局から審査員に渡す際は、A4サイズでプリントし、4ページ目までをお渡しします。

※大会参加申込み時点から、チーム編成の変更（チームの人数・交代など）は、「不可」とさせていただきます。ただし、チームメンバーの留学等やむを得ない事情でチーム編成に変更が生じる場合は、西日本インカレ事務局にご連絡ください。事務局より手続きについてご連絡をさせていただきます。なお、参加申込書提出時からのチーム名変更は「不可」とさせていただきます。

※企画内容は、未発表の（過去に他誌・HPなどに発表されていない）ものに限り、ただし、学校内での発表作品は未発表扱いとなります。

※商品写真、人物写真、音楽などを掲載・利用する場合、必ず著作権、版権の使用許諾を得てください。日経BP社・日経BPマーケティング社は一切の責任を負いません。

※書籍や新聞等の文献から引用した場合は、出典先（使用した文献のタイトル・著者名・発行所名・発行年月など）を明記してください。統計・図表・文書等を引用した場合も同様に明記してください。また、Webサイト上の資料を利用した場合は、URLとアクセスした日付を明記してください。

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

※パワーポイント内で動画を使用する場合は、必ず「有」とご記入ください。動画を使用する際の注意事項は参加要項に記載しております。

※プレゼンツールを使用する場合は、必ず使用するツール名をご記入ください。企画シートにご記入が無い場合は、発表当日の使用はできません。あらかじめご了承ください。

↑ここまでを4ページ以内に収めて、提出してください↑