

Ⅱ 期（一般・学内）

受験 番号	<input type="text"/>	フリガナ	
	<input type="text"/>	名前	

令和7年度 春入学

武蔵野大学大学院 言語文化研究科 言語文化専攻 ビジネス日本語コース 入学試験問題

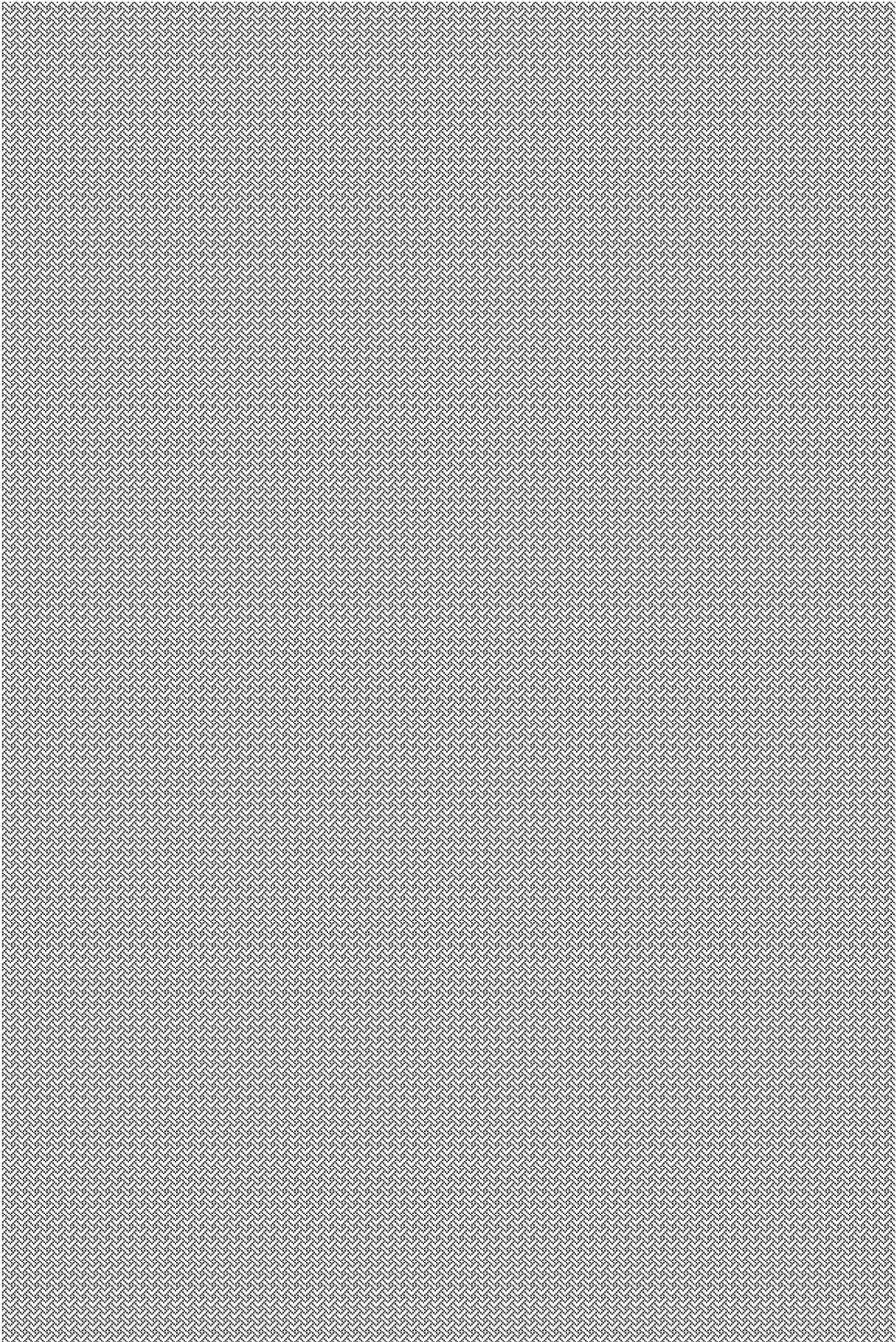
12月 15日 実施

<100点・90分>

[小論文および日本語]

注意事項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開いてはいけません。
- 2 この問題冊子は全部で8ページ(表紙・余白含む)あります。問題Ⅰ～Ⅲの全ての問いに答えてください。
- 3 試験時間は90分です。途中退室はできません。
- 4 試験中に、問題冊子および解答用紙の印刷不鮮明や汚れなどに気がついた場合は、速やかに手を挙げて監督者に知らせてください。
- 5 解答には、鉛筆、シャープペンシル、黒または青のボールペン、万年筆を使用してください。
- 6 修正をする場合には、解答用紙を汚さないよう、消しゴム等できれいに修正してください。
- 7 解答は全て解答用紙(B4用紙3枚)に記入してください。
- 8 この問題冊子と解答用紙の両方に、受験番号、名前(フリガナも)を丁寧に書いてください。
- 9 問題冊子の余白等は、メモなどに使用してもかまいません。
- 10 試験終了後、解答用紙(答案)のみ回収します。この問題冊子は持ち帰ってください。



[小論文]

問題Ⅰ 以下について日本語で記述しなさい。

(改行等含め 800 字以内)

2013年に発表されて話題を呼んだマイケル・オズボーンの「雇用の未来 (THE FUTURE OF EMPLOYMENT)」(Frey, C. B., & Osborne, M. A., 2013)から10年経ちましたが、日々加速的に進化するAIは、私たちの社会や働き方を大きく変えています。そこで、現在AIが活用されているビジネス分野の具体例を挙げ、あなたが思い描くビジネスの未来像を論じてください。

またそれに関連して、あなたが大学院修了後に社会で活躍するためには、本コースでどのような学びをどのように深めて自身のキャリア形成に繋げていきたいと考えているのかについても、具体的かつ詳細に述べてください。

(※ 日本語の文章の適切さや構成、内容について評価します。)

[日本語]

問題Ⅱ 次の状況のとき、日本語のビジネス文書ではどのような表現を用いるのが適切かを考えて問いに答えなさい。

(※ 解答用紙に記入。ただし解答欄内に収めてください。)

あなたは、アリアケ商事株式会社の国際営業部に勤務しています。

後輩社員(有明太郎)より、取引先企業との打ち合わせのお礼メールを書いたので確認してほしいと言われました。

【問い】

解答用紙に書かれているのがその文面(メール本文)です。不適切なところがあればその部分に下線を引いて修正し、加筆した方がいいところがあれば、適宜加筆してください。

[日本語]

問題Ⅲ 次の文章を読み、後の問いに答えなさい。解答はすべて解答用紙に書きなさい。

どのようなタスクであっても、それが誰かから強制されたものでもない限り、私たちはそのタスクを開始するために何らかのエネルギーを確保する必要がある。これは、「なぜそれをやるのか」「なぜそのタスクをしなければならないのか」といった、タスクに着手する理由にかかわる問題である。この点を説明した代表的な理論が、心理学者エドワード・デシらによる一連の研究である。

(1) デシらの内発的／外発的モチベーション理論

私たちは、金銭的・物質的な報酬や、承認などの社会的報酬を得るためだけでなく、⑦やっていることそのものの面白さ、興味深さに動機づけられることがある。たとえば、仕事が面白くてつい時間を忘れて没頭してしまったり、課題のやりがいゆえに報酬を度外視して頑張ったりといったように、やっていることそのものに動機づけられることを、内発的モチベーション（内発的動機づけ、intrinsic motivation）と呼ぶ。対して、報酬や罰など、私たちの行動の原因が何らかの外的な要因によって [①] ことを、外発的モチベーション（外発的動機づけ、extrinsic motivation）と呼ぶ。内発的モチベーションは、心理学、とりわけ教育心理学を中心に研究されてきたが、その中でもデシらによる一連の研究は、組織行動研究にも大きな影響を与えた。

Deci (1971) は、大学生を対象に、当時人気だったソマパズルという玩具を用いて3つのセッションにわたる実験を行った。デシらは、学生たちを2つのグループに分け、片方には「時間内にパズルを解くと1ドルの報酬が与えられる」と伝え、もう片方には「純粋にパズルを楽しむこと」を指示し、各セッション後に設けられた休憩時間にもソマパズルに興じ続けた時間を測定した。本来それ自体が楽しいはずのパズルを、誰からも強制されることなく純粋に楽しみ続けた、⑧この休憩時間における取り組み時間をもって、内発的モチベーションの強度として操作的に定義したのである。

その結果、興味深いことに、「時間内にパズルを解くと1ドルの報酬が与えられる」と伝えられたグループは、セッション後の休憩時間もパズルに興じる時間が、もう1つのグループよりも短かった。さらに、（実験者側の作為により）そのグループに報酬なしでパズルに取り組むよう指示が出されると、パズルに取り組む時間は一段と大きく減少した。これらの結果は、本来であれば「面白いから頑張る」という内発的なモチベーションが作動していたはずのところ報酬が与えられると、タスクそのものへの興味が減じる、と実証されたことを意味している。デシはこれを⑨アンダーマイニング効果と呼び、その後もさまざまな実験を繰り返すことで、この発見の頑健性を確認した。

Deci *et al.* (1999) は、アンダーマイニング効果に関するメタ分析を行い、外的報酬の提供は、課題を遂行するか否かの自由な選択（つまり内発的モチベーション）に、マイナスの効果をもたらす（効果量を表すコーエンの $d = -0.40 \sim -0.28$ ）が、言語的な報酬（相手を褒めるなど）は、むしろプラスの効果をもつことを確認している（コーエンの $d = 0.33$ ）。

なぜこのような現象が生じるのか。この点を Deci (1975) は、認知的評価理論 (cognitive evaluation theory) の観点から説明している。認知的評価理論によると、人間には本来、自らが行動の原因でありたいという自己決定への欲求、そして有能さへの欲求が備わっており、それらが充足したときに内発的モチベーションが生起するという。したがって、先の実験でアンダーマイニング効果が発生した理由も、もともとは純粋な興味関心からでも始められるパズルであったにもか

かわらず、「解けば1ドルをもらえる」となったことで、④報酬によって自身の行動がコントロールされている、いわば制御されているという意識が強くなり、自己決定感が脅かされたからだと解釈することができるのである。

(2) 自己決定理論

ただしデシらは、報酬が常にモチベーションに対してネガティブな影響を与えるわけではない、とも述べている。アンダーマイニング効果は、たしかに経験的に理解できる現象ではあるが、ビジネスの世界において外的報酬を与えないというのは現実的ではない。のみならず、外的な報酬を受けながらも組織の中で生き生きと働くことはできるということを、私たちは経験的に知っている。Deci and Ryan (2002) が、この懸念に対する答えとして用意したのが、自己決定理論 (self-determination theory) である。

自己決定理論は、内発／外発という単純な二分法を超え、外発的モチベーションを個人の自己決定が許容されている度合いによって、いくつかのレベルに区分した。また、外的報酬には①人々を動機づけ、コントロールする機能 (コントロール機能) と、②それが提供されることによって、その人が有能であるということを当人に伝達する機能 (有能さのフィードバック機能) があるとして、このうち後者の側面が前者よりも明確である場合、アンダーマイニング効果が大幅に減ずることを突きとめた。さらに、外的報酬が、その人が何かを達成したことの承認 (たとえば「君がパズルを見事に解いたからこそ、報酬を与えるのだ」)、または有能感の確認 (たとえば「君は優秀だから、その証として報酬をあげよう」) として与えられるのであれば、④外的報酬にはむしろ、活動のもともとの楽しさややりがいを増幅させる効果すらあることがわかったのである。

(服部泰宏 (2020) 『組織行動論の考え方・使い方 —— 良質のエビデンスを手にするために』有斐閣による)

問1 ④「やっていることそのものの面白さ、興味深さに動機づけられる」とはどういうことか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 面白そうな仕事ややりがいのある仕事を見つけた時点で、金銭的・物質的な報酬を超越したエネルギーが確保できるということ
- 2 金銭的・物質的な報酬や承認などの社会的報酬があれば、面白みのない仕事であっても継続することができるということ
- 3 はじめは単なる興味があってはじめて単純な仕事でも、やり始めればその仕事の持つ面白さが徐々にわかっていくということ
- 4 ある課題や仕事をするとき、その課題や仕事自体が持つ面白さややりがいを感じられるとその遂行が促進されるということ

問2 [①]に入ることをばとして、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 もちこまれる
- 2 もちだされる
- 3 もたらされる
- 4 もようされる

問3 ㊦「この休憩時間における取り組み時間をもって、内発的モチベーションの強度として操作的に定義した」とあるが、なぜそう考えたと思われるか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 休憩時間は本来休んでいいはずであるが、その時間を惜しんでまでソマパズルに興じるのはそれ自体の面白さによるものであると考えたから
- 2 休憩時間もソマパズルに興じるほど課題に対する一生懸命さを示すことで、報酬提供者に好印象を与えたいという意識が生じると考えたから
- 3 ソマパズルに対するモチベーションが強ければ強いほど、報酬のいかに関わらず参加した大学生たちは仲良くなって行くだらうと考えたから
- 4 課題としてソマパズルに取り組むことと休憩時間にソマパズルに取り組むことには、一定の相関が認められるのではないかと考えたから

問4 ㊦「アンダーマイニング効果」についての記述として、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 報酬などの外発的誘因が課題の遂行に対する内発的モチベーションを高めること
- 2 外的な報酬を期待することで課題に対する内発的モチベーションが低下すること
- 3 課題の遂行に見合った相応の報酬を得ることを前提として課題遂行に取り組むこと
- 4 課題に対する内発的モチベーションが外発的モチベーションより先行すること

問5 ㊦「報酬によって自身の行動がコントロールされている、いわば制御されているという意識が強くなり、自己決定感が脅かされた」とはどういうことか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 課題の遂行による報酬があることで、課題をやるかどうかについての個人の自由な判断が制約を受けていると感じるということ
- 2 報酬の有無によって、課題を遂行することが実験者によって意図されたものであることを参加者が意識してしまうということ
- 3 課題を達成すれば報酬が与えられると認識することで、個人の意識の中にその報酬が妥当なものかを疑う気持ちが表れるということ
- 4 報酬がある課題遂行の参加者は、その報酬は課題遂行の対価であるから当然受け取る権利があると考えられるようになるということ

問6 ㊦「外的報酬にはむしろ、活動のもともとの楽しさややりがいを増幅させる効果すらある」のはなぜか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 外的報酬はその内容によって動機づけコントロールが可能だから
- 2 外的報酬は人の行動を条件付けするような機能を有しているから
- 3 外的報酬が内発的モチベーションの結果であると思いつくから
- 4 外的報酬が自分の有能さを証明するものとして機能しているから

問7 この文章についての記述として、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 内発的モチベーションとは、仕事が面白くてつい時間を忘れて没頭してしまったりするよ
うに、外的な刺激を受けて動機づけられることを指す。
- 2 内発的モチベーションは、自らが行動の原因でありたいという自己決定への欲求や有能さ
への欲求が満たされないときに生起する。
- 3 外発的モチベーションとは、報酬や罰など、私たちの行動の原因が何らかの外的な要因によ
って影響されることである。
- 4 外発的モチベーションは、自己決定理論によると外的な要因によって許容される度合いが
いくつかのレベルに区分される。

問8 本文の内容を、なるべく文中のことばを使って 300 字程度に要約しなさい。(※ 「である」体)

【以下余白】

※ メモに使用してもかまいません。

【このページ余白】

※ メモに使用してもかまいません。

