

動因と誘因についての記述として妥当なのはどれか。

1. 一般に、動因とは、食物や飲み物など、生体の行動を引き起こす外部的要因のことであり、誘因とは、場の雰囲気や他者の言動など、行動を促進する周辺的な要因のことである。
2. 一般に、動因とは、食物や飲み物など、行動の直接的な原因のことであり、誘因とは、食後の睡眠欲求など、行動の達成によって喚起される別の行動欲求のことである。
3. 一般に、動因とは、空腹や渴きなど、生体に行動を起こさせる内部的要因のことであり、誘因とは、食物や飲み物など、生体の行動を維持・促進する外部的要因のことである。
4. 一般に、動因とは、空腹や渴きなど、生体に行動を起こさせる内部的要因のことであり、誘因とは、疲労など、生体の活動を抑制させる内部的要因のことである。
5. 一般に、動因とは、空腹や渴きなど、生体に行動を起こさせる生理的要因のことであり、誘因とは、動因により喚起される「食べたい」、「飲みたい」といった欲求のことである。

次のうち、機能的固着の記述として妥当なのはどれか。

1. 「マッチ箱をろうそく立てに使用する」ということが思いつけないなど、対象物の普段の使用方法に固執してしまい、別の使用方法が思いつかないことである。
2. 普段、足し算による解法に慣れていると、かけ算による解法が思いつかないよう、ある種の解法への慣れが他の解法の発想を制限することである。
3. いったん仮説を立てると、仮説の立証に固執し、それに合った事象だけに注意が向くようになることである。
4. 難解な問題で行き詰った際、休憩を入れずに持続的に問題に取り組むと、かえって解法が発想されにくくなるという現象のことである。
5. 同じ構造の問題でも数字や記号で表現されると、具体的な事物によって表現される場合よりも解法が思いつきにくいという現象である。

ディシ (Deci, E.L.) の認知的評価理論に関する次の文中のア～ウに入る語がいずれも正しいのはどれか。

ディシはパズルを用いた実験によって、内発的動機づけと報酬との関係について検討した。金銭的報酬と社会的報酬（ほめる）、無報酬の3条件の内発的動機づけの高さを比較した結果、金銭的報酬を与えられた被験者は他の条件と比べて内発的動機づけが **ア** なることが示された。これを **イ** と呼ぶ。

ディシの認知的評価理論によれば、この現象は金銭的報酬によって **ウ** の程度が低下することに原因があるとされている。

ア	イ	ウ
1. 高く	アンダーマイニング効果	自己決定
2. 高く	アンダーマイニング効果	随伴性の認知
3. 高く	ピグマリオン効果	随伴性の認知
4. 低く	アンダーマイニング効果	自己決定
5. 低く	ピグマリオン効果	随伴性の認知