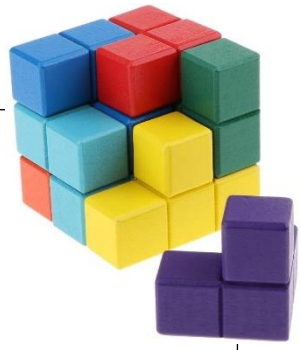
届け 世界の果てまでも

令和４年５月２４日　Ｎｏ．１２　文責　校長　飯久保一男

報酬を与えることの弊害

心理学者エドワード・デシは次のような実験をしました。



【実験】

◎学生を集め「ソマ・パズル」を使って，パズルに挑戦させた。

…ソマ・パズル（右写真）は，デシ自身もやってみて，とても達成感があり，やめられなくなったというパズル。

①参加者を２つのグループに分け，別の部屋でパズルに挑戦させた。

Ａグループ　パズルをとくごとに報酬１ドルがもらえると説明した。

Ｂグループ　報酬の話はせず，実験のためパズルをといてほしいとお願いをした。

②３０分間パズルに挑戦させた。

Ａグループ　報酬を与えた。

Ｂグループ　何もしない。

③検査官は「データの入力がある」と部屋を出て，部屋には学生だけが残った。

④学生たちが何をするかを監視カメラで観察をした。

【結果】

Ａグループ　多くの学生はパズルをやめてしまった。

Ｂグループ　パズルを続けようとする学生が多くいた。

【結論】

報酬が，パズルをする楽しさに悪影響を及ぼし，モチベーションを弱めた。

デシによると，この結果になった理由は，報酬を約束された参加者たちは，無意識のうちに「人がお金を払うのは，嫌なことをさせるときだ。このパズルでお金をくれるということは，これがつまらないことだからだ。」と考えてしまったということです。つまり，楽しい遊びのはずのパズルが，報酬があることによって嫌なことになってしまったというのです。

デシの実験結果は非常に興味深いものだったので，その有効性を確かめるために，他の心理学者たちが同様の実験を行いました。中でも有名なのが，スタンフォード大学の心理学者マーク・レッパーがいくつかの学校で行った，子どもたちに絵を描かせる実験です。レッパーは，子どもたちの半数だけに「絵が描けたらメダルをあげる」と約束してから描かせました。すると，実験の結果はデシの実験とまったく同じになったということです。

子どもに報酬を与えることは，親がそのことに報酬の価値があると示すことになります。結果がよかったら報酬を与えるということは，親は，いい結果を求めていると伝えることになります。子どもが結果のみにこだわってしまう可能性や，物的要求だけを高める可能性があります。慎重にすることをお勧めします。

報酬を与えると，子どもの認識に影響が生まれます。学習の結果によって報酬を与えると「勉強するのは，いい結果を出してお金や物をもらうため」という認識が強くなります。学習することの目的が，お金や物をもらうことになってしまう可能性があります。テストの結果のみに一喜一憂してしまい，学習することの楽しさや価値を知ることにつながりません。さらに，無意識のうちに「勉強とはご褒美がないとやれないくらい嫌なものなのだ」という認識が生まれてしまうことも考えられます。

本校では，学年に応じて，自主学習を勧めています。自分を見つめ，自分の興味あることを深めていったり，自分に足りないことを補強したりすることで，こんなことを知ることができた，苦手だった〇〇が好きになってきたという喜びを感じ，学習することの楽しさを味わえるようにしたいと考えています。

お手伝いなどについても，同じことがいえます。報酬を与えることで，進んでお手伝いをしているように感じることもあるかもしれません。しかし，即効性はあったとしても，子どもが，嫌なことをするので報酬があるというふうにとらえてしまうと，長期的には弊害の方が大きくなる可能性があります。

逆に考えてみますと，やる気をなくさせるために，このことを応用することもできるようです。こんな逸話があります。

ある老人は，家の隣の空き地で，子どもたちが毎日野球をするので，騒がしくて困っていた。
そこで老人は，ある日，子どもたちを呼んでこう言った。
「君たちの野球を見るのがとても楽しくて，いつも家から見ているんだよ。これからここで野球をやってくれたら，１００円あげよう。」
遊びに来たのにお金がもらえるというので，子どもたちはビックリした。１週間，老人は毎日１００円をあげた。翌週になると老人は
「スマンが，お金に余裕がなくなってきてね。これからは毎日５０円にするけど，それでいいかね。」
と伝えた。子どもの一部は，しぶしぶという感じだったが，翌週も毎日，野球をしに来て５０円をもらって帰った。その翌週，老人は
「スマンが，今日からは１０円にさせてもらうよ。お金が無くなってきたんだ。」
と伝えた。もともと遊ぶのが目的だった子どもたちは。まぁしょうがないと思い，翌週も野球をしに来た。
その翌週，老人は，
「悪いが，今日からもうお金はないよ。ついにあげるお金がなくなってしまったんだ。」
と告げた。すると，子どもたちは，怒って文句を言い出した。
「冗談じゃないよ。ぼくたちがタダで遊んでやると思っているの。もう来てやらないよ。」
それ以降，子どもたちは二度とその空き地で野球をやらなくなった。
老人は，こうやって，騒々しい子どもたちを追い出すことができたのだった。

この逸話のマネをして，子どもにコンピュータゲームなどのやる気をなくさせるとすれば，「あと１０分以内にクリアできたら，ご褒美をあげるよ」と報酬を期待させて，しばらくしたら報酬をやめてしまえばいいということになります。

…まぁ，そうはうまくはいかないと思いますけど。

「やる気をもって挑戦してほしい」これは，多くの親，全教職員の願いです。報酬を目的にやる気を出させるのではなく，内面からのやる気がわくような対応を考えることが必要だと考えています。