

なんだか難しいタイトルですが、中身はそんなに難しくありません。最近読んだ漫画『行動経済学まんが ヘンテコノミクス』というなかに出てきた言葉です。この本の著者の1人、佐藤雅彦さんは、NHKのピタゴラスイッチなどを手掛けている方です。なかなかおもしろかったので、少しご紹介します。漫画ですので、ぜひ、興味を持たれた方は原書を読んでみて下さい。

### 「塀のらくがき」の巻 (以下、漫画を文章にしています)

あるところに、こごと有三というおじいさんがいました。学校帰りの小学生たちが、しょっちゅう、家の塀に落書きをしに来るので、その度に子どもたちを怒鳴りつけていました。

何とか落書きをやめさせたいと困っていたおじいさんのところへ、ひごさんという人がやってきて、おじいさんにアドバイスをします。

おじいさんは、次の日から、ひごさんのアドバイス通りに、落書きをしに来た子どもたちを呼び止め、「いたずら描きするごとに、おこづかいをあげよう。」とおこづかいをあげるようにしたのです。

次の日も、その次の日も、次の次の日も…。

数日後、おじいさんは子どもたちに言います。「すまんが もう今日からこづかいはやれなくなった」と…。

すると、その後は、子どもたちは「描いてもおこづかいがもらえないから」とピタッと落書きをするのをやめてしまったというお話です。

なぜ、あれだけ怒っても、怒っても落書きをやめなかった子たちが、落書きするのをやめたのでしょうか？ この現象の説明文は以下の通りです。

\*\*\*\*\*

### 報酬が動機を阻害する — アンダーマイニング効果

初めは自分たちが楽しむために落書きしていた子供達でしたが、おじいさんからおこづかいを貰っている間に、いつの間にか落書きをする目的がおこづかいを貰うことにすり替わってしまいました。

結果として、おじいさんからおこづかいを貰えなくなったことによって子供たちは落書きをやめ、おじいさんは静かな暮らしを取り戻すことができました。

このように自分が好きでしていた行動(内発的動機)に、報酬(外発的動機)を与えられることによって、やる気がなくなってしまう現象のことを、「土台を壊す・弱体化させる」という意味の言葉である「アンダーマイニング効果」と呼んでいます。

#### — 人間とは、かくもヘンテコな生きものなり。

\*\*\*\*\*

「子どもを不幸にするいちばん確実な方法は、いつでも、なんでも手に入れられるようにしてやることだ」というフランスの思想家ジャン・ジャック・ルソーの言葉を思い出しました。

子どもが自発的に何かに取り組むことはとても尊いことです。ぜひとも大切にしたい姿です。しかし、だからといって「おりこうさんだから、欲しいもの買ってあげる」「テストで100点とったら…」、「かけっこで1等賞だったら…」などと、何かにつけてご褒美をあげることにしてしまうと、いずれ、子どもはご褒美がもらえなければ、やる気をなくして、自発的に取り組まなくなってしまうというのです。子どもへのモノの与え方、気を付けたいですね。