

A night photograph of a city skyline with numerous skyscrapers illuminated against a dark sky. In the lower right foreground, a person wearing a dark suit and tie stands with their back to the viewer, their arms raised in a celebratory or cheering gesture. The city lights reflect off a body of water in the foreground.

Motivation

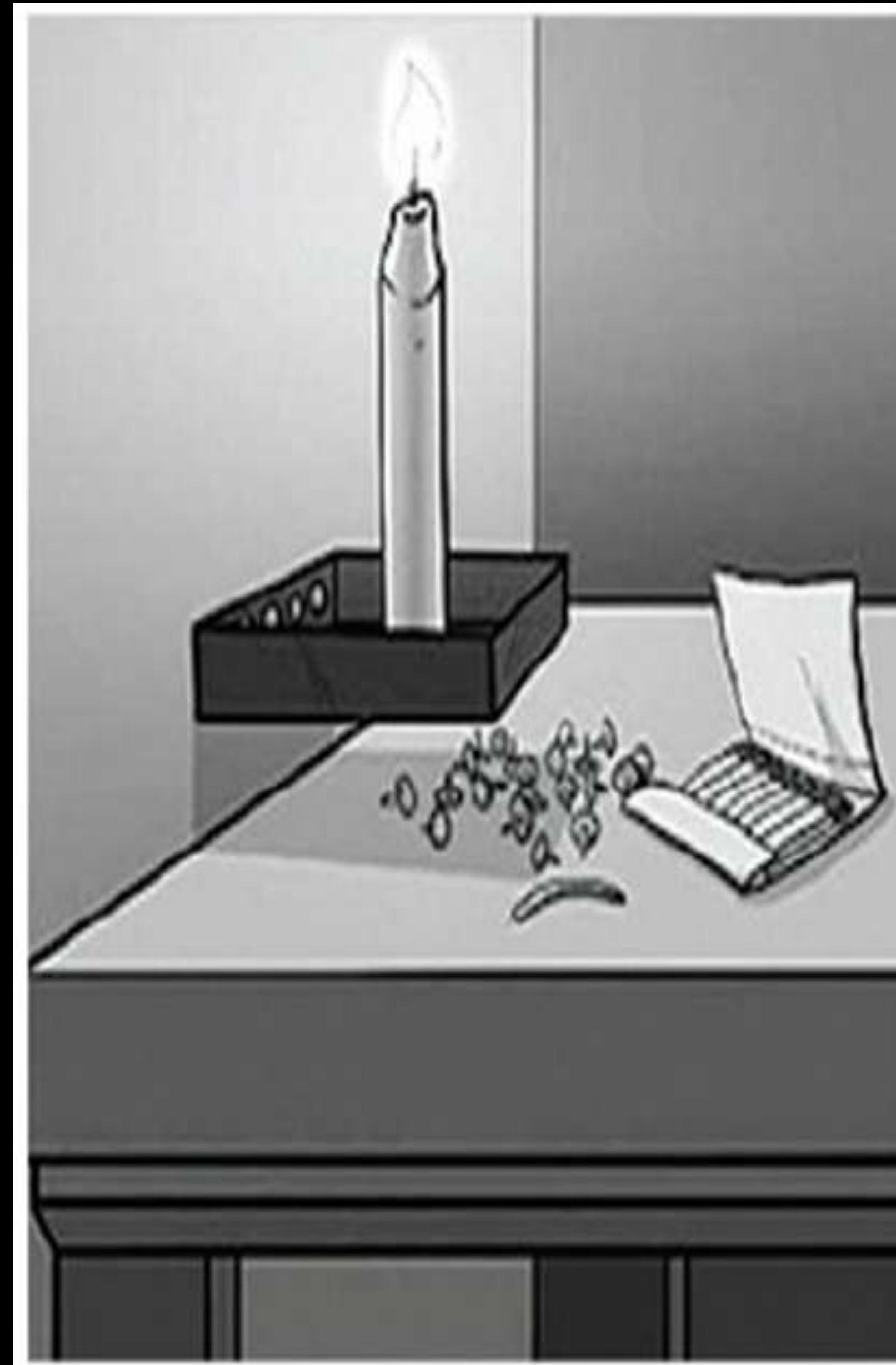
THE CANDLE PROBLEM



テーブルにロウがたれないように
ロウソクを壁に取り付けてください

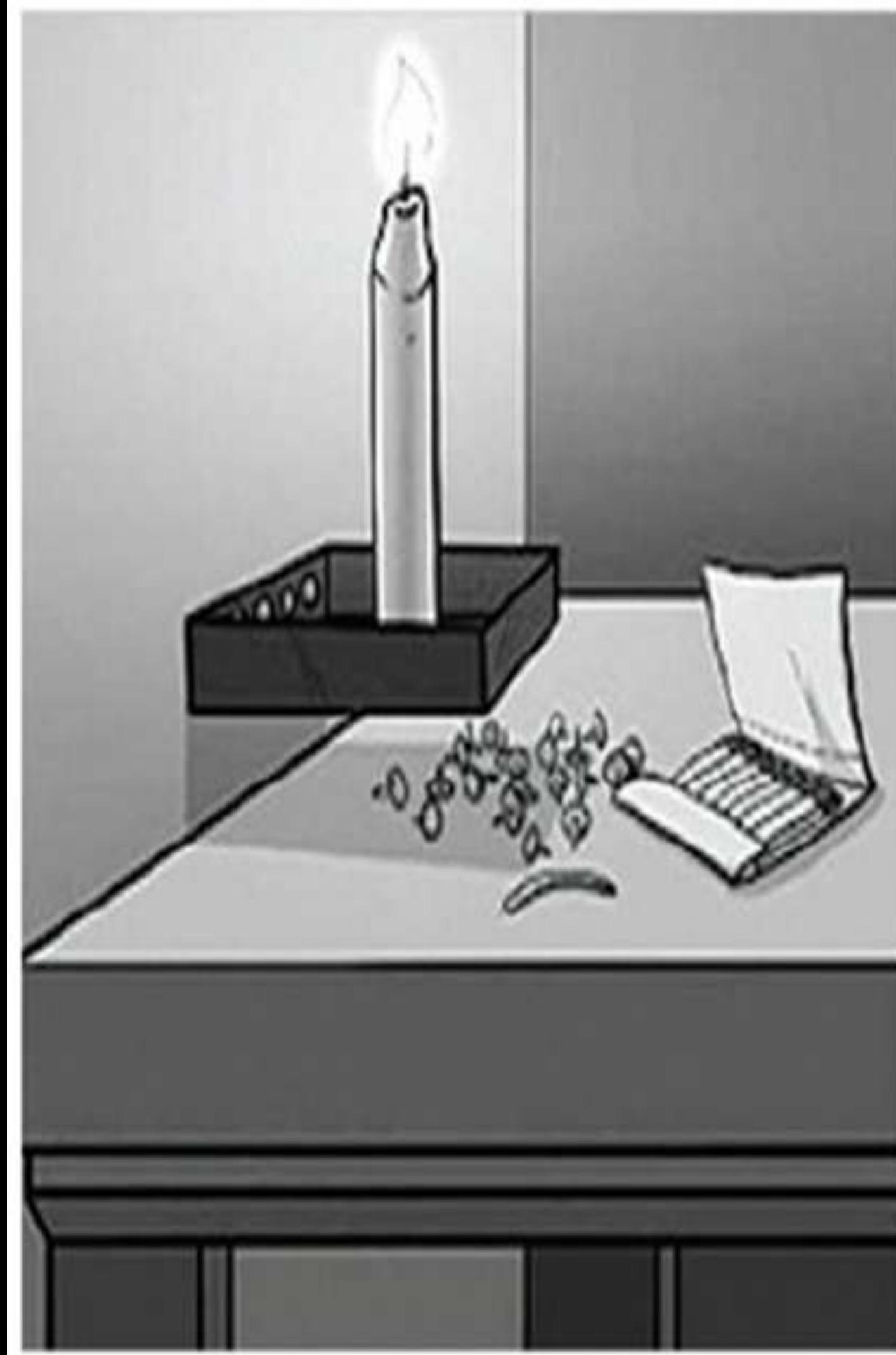
- ロウソク
- マッチ
- 画びょう

THE CANDLE PROBLEM



モチベーション3.0（ダニエル・ピンク著より）

THE CANDLE PROBLEM



1945年、カール・ドゥンカー（心理学者）が考案した行動科学実験です。提示された課題は「テーブルに口ウが垂れないように蝋燭を壁に取り付けてください」というものでした。

サム・グラックスバーグ（科学者）は、「この問題をどれくらい速く解けるか時計で測ります」受験者に伝えました。

受験者を2つのグループに分け、次のように指示を出しました。

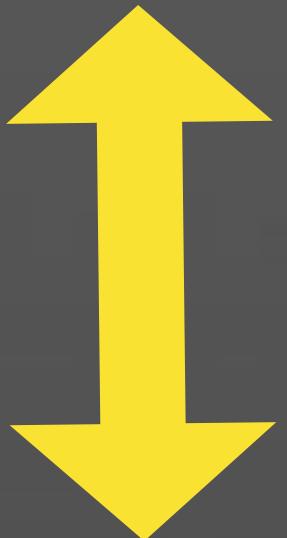
Aグループには、「どれくらいの時間がかかるのか平均時間を知りたい」
Bグループには、「解けた受験者には報酬20ドルを支払う」

結果は、BグループはAグループよりも3分半遅かったそうです。

モチベーション (Motivation) の3要素

内発的動機づけ

- ①主体性・・・自ら決めて行動
- ②目的・・・行動の到達点がある
- ③熟達感・・・自己の成長を実感

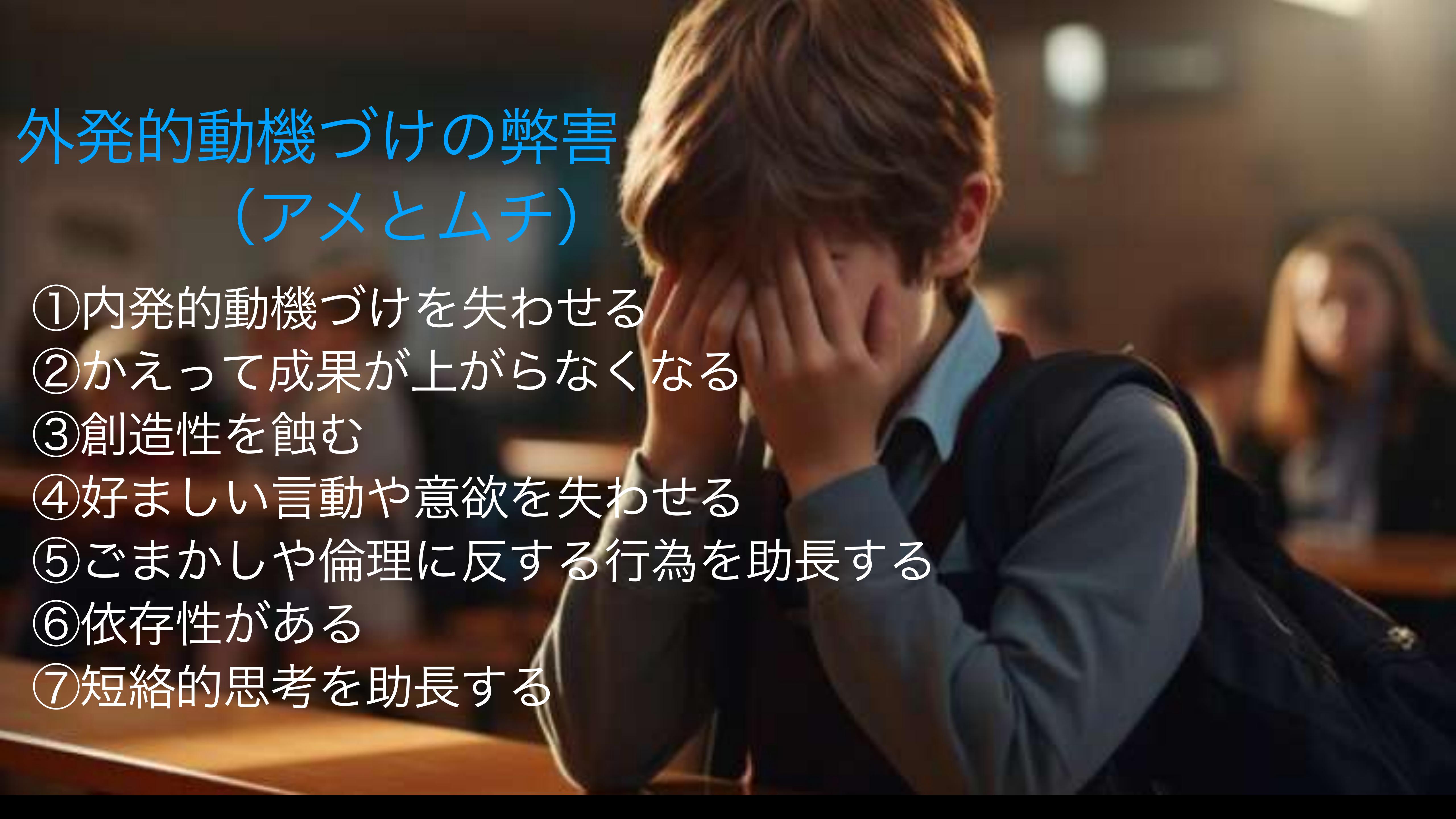


外発的動機づけ

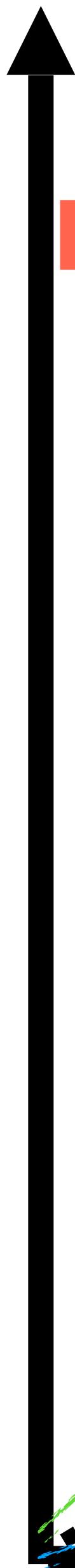
※いわゆる「アメとムチ」

外発的動機づけの弊害 (アメとムチ)

- ①内発的動機づけを失わせる
- ②かえって成果が上がらなくなる
- ③創造性を蝕む
- ④好ましい言動や意欲を失わせる
- ⑤ごまかしや倫理に反する行為を助長する
- ⑥依存性がある
- ⑦短絡的思考を助長する



CAN



課題



やろうとしていること



motivation

やろうしていないこと



問題



TIME



CAN



失敗
成功
成長

やろうとしていること

motivation

やろうしていないこと

ミス
衰退

TIME

