

日本の集団は競争的か？：“集団主義社会”における個人 - 集団不連続性効果の検証

竹村幸祐・結城雅樹

キーワード: 文化, 個人 - 集団不連続性効果, 集団間関係

目的

本研究の目的は、これまでアメリカで頑健に確認されてきた個人 - 集団不連続性効果 (e.g. Insko, Pinkley, Hoyle, Dalton, Hong, Slim, Landry, Holton, Ruffin, & Thibaut, 1987; Insko, Schopler, Hoyle, Dardis, & Graetz, 1990; Insko & Schopler, 1998) が日本においても見られるかどうかを検討することである。

不連続性効果 集団行動に関するこれまでの研究の中で頑健に確認されてきた現象の1つに個人 - 集団不連続性効果 (interindividual-intergroup discontinuity effect) がある。これは、集団と集団が囚人のジレンマ・ゲーム (PD) をプレイした時には、個人と個人のPDに比べて、高い競争率 (非協力率) が生じることを言う。McCallum, Harring, Gilmore, Drenan, Chase, Insko, & Thibaut (1985) は、この現象の原因の1つとして、現実社会における集団間関係の競争性を挙げている。すなわち、現実社会において集団間の関係が個人間の関係よりも競争的であるために、人は「集団間関係は (個人間関係より) 競争的である」という信念を持ち (Hoyle, Pinkley, & Insko, 1989) その結果、実験室のPDにおいても、対戦相手が集団の時には不信感が強くなり、それが「競争」の選択につながるというのである。

これまで、不連続性効果に関して文化差が存在する可能性については着目されてこなかった。しかし、不連続性効果の一因が集団間関係についての信念にあり、それが現実社会における集団間関係を反映しているのであれば、それぞれの社会における集団間関係の競争性の程度によって不連続性効果の生じやすさに差がある可能性が考えられる。