

本研究の目的は、second-party punishment (spp) と third-party punishment (tpp) における意図の役割を比較することにあつた。そこで本研究では、独裁者ゲームで不公正な分配をした分配者を受け手、もしくはオブザーバーが罰することのできる punishment game を用い、分配の際に分配者の意図を操作することで spp と tpp における意図の役割を調べた。実験の結果、second-party、third-party ともに意図の効果が見られた。しかし、分配者が公正分配をした際にも多くの罰が見られた。この結果は、不公正分配時での罰行動が、実験の設定上生み出された要因によって抑制され、代わりに公正分配時に表出してしまった可能性を示唆している。本研究では strategy method を用いたが、このような実験を行う際には使用は不適切なのかもしれない。