

題 目 : producer-scrounger ゲーム状況での個人の協力傾向と役割可塑性に関する検討

氏 名 : 森 信穂

指導教官 : 亀田 達也

本研究は、集団での共同作業場面、その中でも特に producer-scrounger ゲーム状況における人々の協力行動に焦点をあてている。集団場面での人々の協力行動に関しては、これまでも数々の研究が行われてきたが、その多くが社会的ジレンマパラダイムによるものであった。社会的ジレンマ構造における協力者数と集団利益の関係は、単純比例の生産関数で表わされる。しかし社会の中には、この生産関数が限界収益逓減型となるような集団場面も多く存在する。この構造を持つのが producer-scrounger ゲーム場面である。

本研究では「宝探しゲーム」という集団課題を用い、producer-scrounger ゲーム状況における個人の協力傾向や集団の役割分化について検討するとともに、同じ集団作業場面である社会的ジレンマゲーム状況との比較を行った。

具体的にはまず、「二八の法則」と呼ばれる経験則や、集団課題を繰り返した時に極端に高い協力率を示す者と極端に低い協力率を示す者が一定の割合で出現することを示した先行研究(石橋・亀田, 2006・2007)の様に、producer-scrounger ゲームにおいても役割分化が起こることを確認した。そのうえで、役割分化をもたらす個人の協力傾向がパーソナリティによって一貫するものであるのか、あるいは状況によって変化するものであるのかを検討した。また、社会的ジレンマゲームにおいて観察されるような、他の人が協力するならば自分も協力するという‘conditional cooperation(条件付き協力)’が、producer-scrounger ゲームにおいても同様に現れるのかについても検討した。

その結果、役割分化が確認された。また、協力率が高い個人ばかりを集めて同じ課題を行うと、その中から新たに低協力者が出現し、反対に協力率が低い個人ばかりを集めた時には新たに高協力者が出現したことから、producer-scrounge ゲームにおける個人の協力傾向は状況に依存して変化し、パーソナリティのみでは説明できないと分かった。さらに、‘conditional cooperation(条件付き協力)’は観察されなかった。

本研究から、ゲーム構造によって人々が異なる行動戦略を取ることが分かった。また、社会的ジレンマゲームと producer-scrounger ゲームにおける参加者の態度を比較した結果、このことの説明の一つとして、参加者が実験に参加する際に、社会的ジレンマゲームは他者との協力場面として捉えているが、producer-scrounge ゲームは個人の利益を最大化することが目的であるような場面として捉えているといった違いが作用している可能性も明らかにされた。しかしこれは、あくまでも要因の1つであり、今後より深く追求することが必要である。

(本文 998 字)