

題 目 「相手の立場に立つ」とは何か：二種の他者理解方略がジレンマゲームに与える影響

氏 名 曾根 美幸

指導教員 大沼 進

ゆうろ

本研究は 1 回限りの囚人のジレンマ(PD)ゲームを用いて、他者について考えることが協力に与える影響を検討した。特に、見ず知らずで情報のない他者であっても、他者について考えることが協力を高めるのかということを検討した。

他者について考えることは向社会的行動を促進するという研究結果が報告されている(e.g. Slovic, 2007; Crisp & Turner, 2009)。非協力が優越戦略となる 1 回限りの PD ゲームにおいては、Batson & Moran (1999)が PD ゲームの取引相手の書いた手記を、その相手がどのように感じていたかを考えて読んだ場合に、参加者の協力率が高まることを示した。本研究では、1 回限りの PD ゲームにおいて他者について考えることの効果を検討する実験を行った。この際、他者について考える方法として、他者自身がどのように感じているかを考える「他者想像」と、自分自身を当てはめて考える「自己投影」の 2 種類を分けて検討した。Batson & Moran (1999)で PD ゲームの取引相手がどのように感じていたか想像して手記を読んだことで協力率が高まったこと、Aderman & Berkowitz (1970)では録音会話を聞く課題で、会話の中の援助者がどのように感じているかに注意して聞いた参加者がその後、別の人物へより多くの援助行動を示したという先行研究から、他者想像は PD ゲームでの協力率を高めることが予想される。一方、自己投影では、PD ゲームにおいて相手の情報がない時、自分の行動を手がかりとして相手の行動を予想する傾向があること(Krueger, DiDonato, & Freestone, 2012)から協力率が高まる可能性も考えられるが、他者に自己を当てはめて考えるため、個人の協力傾向が反映される可能性もある。個人の傾向が反映されれば、協力傾向のある人はより協力するが、非協力傾向のある人は協力しなくなるだろう。よって、自己投影については協力率が上がる可能性と個人の協力傾向が反映される可能性を考慮し、探索的に実験を行った。なお、個人の協力傾向の指標としては社会的価値志向性(SVO)を用いた。

実験に際して、PD ゲームの取引相手について考えることでその相手への愛着や親しみなどが生まれ、これらが PD ゲームでの行動への影響を与える恐れがある。そこで本研究では、想像する他者と PD で取引相手を別の人物とすることでこの影響を排除し、他者について考えることそのものの効果の検討を試みた。実験では、最初に他者について考えさせる課題を行い、続いて PD ゲームを行った。条件は、他者がどう感じるかを考える「他者想像」群、自分を他者にあてはめて考える「自己投影」群、人と無関係な物について想像する統制群の 3 条件を設定し、それぞれ人物もしくは風景の写真を提示して、そこから想像されるものを 10 分間記述させた。その後、1 回限りの PD ゲームを行い、SVO を測定した。

結果、全体の協力率は 46.7%、条件ごとでは他者想像群で 57.5%、自己投影群で 46.3%、統制群で 35.9% となった。PD ゲームでの協力/非協力を従属変数としてロジスティック回帰分析を行ったところ、他者想像群であることは統制群に比べて有意傾向以上で協力行動に影響していた。また、PD ゲームの相手の行動予想では、PD への行動選択同様、他者想像群は相手の協力予想に影響を与えていた。

SVO の測定から参加者を、他者を含めて利益を考える社会志向者と、自己の利益に焦点を当てる利己志向者に分類した。この SVO 分類別に条件ごとの協力率をみると、社会志向者では、他者想像群と

自己投影群の協力率が統制群に比べて高く、利己志向者では他者想像群の協力率が自己投影群と統制群よりも高い傾向が見られた。

事後質問紙の分析より、他者想像群では相手が協力するだろうと思っていたことと、相手も自分に対して協力を期待しているだろうという評価が他の群よりも高かった。この結果から相互の協力期待が高まったため他者想像群で協力率の高まりが見られたと考えられる。また、自己投影群の社会志向者については、同じ自己投影群内の利己志向者に比べて PD ゲームの状況を競争的な状況と見なしていなかったことが示された。このことから、自己投影群では自分を当てはめて考えたことにより、参加者自身の協力傾向が PD での相手にも反映され、社会志向者と利己志向者で協力率に大きな差が生まれたものと考えられる。

まとめると、他者自身が何を感じているか考える他者想像をすることによって相互協力期待が高まり、個人の協力傾向にかかわらず協力率が高まる可能性が示唆された。自分自身を当てはめて考える自己投影では、個人の協力傾向が反映され、高い協力傾向を持つ社会志向者でのみ協力率の高まりが見られた。以上の結果から、相互協力の期待を高め協力を引き出すために、自己を当てはめて考えるのではなく他者を想像することの重要性が示唆された。

ただし、他者想像の操作によってどのようなメカニズムで協力を促進されたかについては本研究のみでは明らかに出来なかったため、今後、他者自身がどのように感じるかということを考えることがなぜ協力期待を増加させるのかということを検討する必要があるだろう。