

題目：仮想世界ゲームにみられる対立心と集団行動の関連について

氏名：雪下 智映子

指導教官：結城 雅樹

本卒論の研究目的は、仮想世界ゲームを用いて、地位の低い集団のアイデンティティや協力行動を支えているものは何か、地位の高い集団とはどう違うのか、そして集団間の競争認知や外集団への対立心はどのように人々の認知及び行動に影響するのかを検討していくことである。

社会的アイデンティティ理論によれば、人が肯定的な内集団へのアイデンティティを得るためには、外集団より有利な次元での社会的比較をする必要があるという。その結果、高地位集団のメンバーは、「地位の高い集団に属している」という認識をすることで、内集団へのアイデンティティを獲得できるが、低地位集団は高地位集団に対して有利な次元が少なく、内集団へのアイデンティティを得ることが困難である。そこで、低地位集団のアイデンティティの獲得や集団内協力行動のためには、Bornstein, G., Erev, I., & Rosen, O. (1990) ら、Kramer & Brewer (1984) の集団間への競争文脈の導入により集団内の協力行動が増えるという知見や、結城&横田 (2001) の集団間に競争があるときには、集団間差異に注目しさらに内集団を自己と同一化することによってひいきを示すという知見によれば、競争という社会的文脈が人々の認知や行動に影響するのではないか、と予測できる。

今回の分析では、仮想世界ゲームの初期設定である貧富の差を地位の差として利用し、さらに対立心の高い集団と低い集団に分けて、4種類の集団において「内集団アイデンティティ」「集団内協力行動」などの従属変数について平均値の比較を行なった。その結果、「内集団アイデンティティ」「集団内協力行動」「内集団評価」「等質性知覚」の4項目で『低地位かつ対立心なし集団』<『低地位かつ対立心あり集団』≒『高地位かつ対立心なし集団』≒『高地位かつ対立心あり集団』という差のパターンがみられ、低地位集団にとって「内集団アイデンティティ」などの従属変数の差を生んでいるものは対立心の有無であるということがわかった。これは今回の仮説と一致する結果であった。

この結果は、地位が低い集団にとって、外集団への対立心の有無こそが、内集団へのアイデンティティ、協力行動、評価を支えていることを意味している。また、適応論的アプローチから解釈すれば、外集団と競争し、内集団を有利な立場に置くことは適応的な戦略だとも言えるであろう。

今回の実験では対立心の項目で、具体的な対立の対象を尋ねていなかった。さらには、分析を集団単位で行ったため、サンプルサイズが20と非常に少なかった。今後はこれらの課題をふまえて、より信頼性の高い分析をする必要があるだろう。