

非協力行動選択の罪悪感が意思決定にもたらす変化

0832039 小澤建敬

指導教員：山崎治 准教授

1. 背景

人間は社会的な動物である。自分の行動を選択する際に、他者に対する感情など社会的な要因が影響する。本研究では、人の行動選択に影響を与える「他者への感情」のうち罪悪感に着目した。

罪悪感とは、自身の行為に対して罪と認識し、自身の行動・指向・在りようなどに関して否定的な印象をもつことである。

社会において、(協力/非協力)の行動選択をする場面は数多く存在する。その場面で、個人にとっての最適な行動選択が社会にとっての最適な行動選択に一致しないことがある。その時の個人の行動選択における葛藤を「社会的ジレンマ」という。

この問題では、個人にとっては、非協力行動をとった方が望ましい結果が得られる。しかし、全員が非協力行動を取ると、全員が協力行動をとった場合よりも、望ましくない結果が生じてしまう。

2. 目的

罪悪感と行動選択の変化について、実験を用いて調査する。

3. 実験

実験では、「罪悪感」という感情が、その後の行動変化にどう影響を与えるのか検討した。

3.1 方法

実験参加者：千葉工業大学情報科学部情報ネットワーク学科4年生9名(男性5名/女性4名)

実験計画：実験計画は、対戦相手への罪悪感の要因(2水準：高い/低い)から成る1要因2水準被験者内計画とした。

実験課題：参加者の課題は、それぞれのゲームに対して設定された。価格競争ゲームでは、「値下げ」「据え置き」を5回選択することを課題とした。ポイント配布ゲームでは、0~10枚のチップ配布を10回選択することを課題とした。

材料：事前にデザインされた2つのゲーム(価格競争ゲーム/ポイント配布ゲーム)を利用した。さらに、実験の説明を行うためにPowerPointスライドを作成した。ポイント配布ゲームの後、対戦相手への感情を測定するためのアンケートを作成した。アンケートの回答は、4項目に対する5段階の択一式回答とした。各ゲームにおける参加者のポイントを表すため、ポーカーチップを利用した。各ゲームは参加者と実験者の対話を通じて実施していくこととし、実験者が実験の記録およびskypeの擬似的な操作を行うため、ノートPCを用意した。さらに、ゲーム中の参加者の行動選択を記録するため、実験記録用Excelファイルを作成した。

手続き：参加者は個別に実験に参加した。実験では、4回のゲームを順番に実施する。第一に「実験者を相手とした価格競争ゲーム」、第二に「2名の仮想参加者と一緒に行うポイント配布ゲーム」、第三に「1人目の仮想参加者を相手とした価格競争ゲーム」、最後に「2人目の仮想参加者を相手とした価格競争ゲーム」を実施した。なお、仮想参加者2名のうち1

人は実験参加者に協力的な行動をとり、もう1人は非協力的な行動をとるものとする。

3.2 結果

3.2.1 罪悪感感情の操作

表1に、第2ゲーム後に、各仮想参加者に対して感じた印象の平均値を示す。

表1：印象評価結果の平均値

	緊張感	優越感	罪悪感	親近感
協力的	1.4	2.4	3.2	2.9
非協力的	3.4	2.7	1.7	2.1

罪悪感感情について各仮想参加者に対する平均値に差が見られるかt検定により分析を行った。その結果、罪悪感情の評価に有意差が確認された($t(8)=3.28, p<.05$)。

この結果より、「協力的な仮想相手」に対しては「非協力的な仮想相手」よりも罪悪感感情をもつことが確認できた。

3.2.2 罪悪感感情による行動選択の変化

図1に、仮想相手別での参加者の協力回数の平均を示す。「価格競争1」は、実験者を対戦相手とした第1ゲーム時の協力回数の平均である。

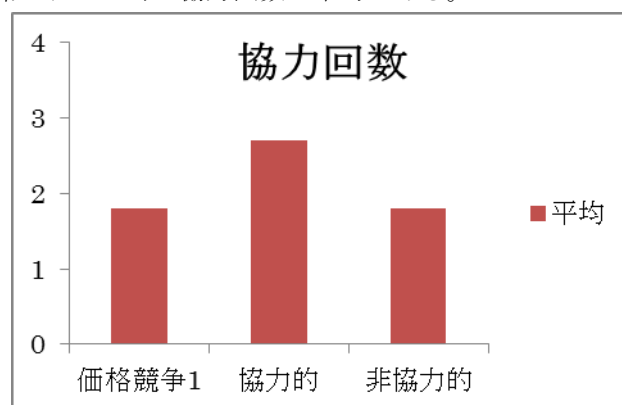


図1：参加者の協力回数の平均

協力的な仮想相手と非協力的な仮想相手に対する参加者の据え置き回数をもとにt検定を行った。そのところ、有意差が見られた($t(8)=2.53, p<.05$)。

4. まとめ

自分に協力的な人間に対して、非協力行動を行った場合、罪悪感を強く感じるということがわかった。そして、罪悪感をより強く感じるとその後の行動選択は、より協力的になることが明らかになった。

参考文献

Topi Miettinen and Sigrid Suetens, (2008). Communication and Guilt in a Prisoner's Dilemma, Journal of Conflict Resolution, vol.52, No.6, 945-960.