

「先んじて協力を示すことを促すための心理・社会的要因の分析」

1. 協力について (Bowles & Gintis, 2017)

人間社会において、「協力しあう」ことは当然のように思われるが、大規模社会を支える人間の協力性は他の動物種と比較した場合に際立つ大きな特徴の一つである。もちろん萌芽的な協力に関しては、いくつかの霊長類においても示されることがわかっている。しかし、共感、公平性、信頼等にあらわれる高度な協力性はヒト独特のものであるとされている。その意味において、遺伝的に無関係な他個体と「協力しあう」ことは極めて不思議な現象といえる。

それでは、なぜ人間社会に高度な水準での協力性が広く存在しているのか。その一つの理由は、人間が他者の幸福に対する関心を有しているためであり、倫理的規範を維持しようとする欲求である社会的選好に動機づけられていることにある。こういった人間の「不思議」な協力性は、自己利益を追求すると全体の利益が損なわれるジレンマ状況 (図 1) を反映した実験ゲームにおいて研究されてきた。そのなかでも「囚人のジレンマゲーム (PDG; 図 2)」はもっともよく用いられてきたゲームといえる。このゲームでは、ペアとなった 2 人がお互いに顔をあわせることのない匿名性が保証された状況で、協力か非協力かの意思決定を同時に一度だけ行う。こうした一回限りの PDG において、経済学的に合理的な意思決定は非協力の選択である。しかし、先行研究では、多くの人が協力を選択することが示されてきた。つまり、協力する誘因のない状況であっても人間は協力を示すことが多くの研究で示されてきたのである。

図 1 社会的ジレンマ



図 2 囚人のジレンマの利得構造

		B	
		協力	非協力
A	協力	1000, 1000	0, 1500
	非協力	1500, 0	500, 500

Red box annotation: 実際に見られる人々の選択 (Actually observed choices of people) with an arrow pointing to the '協力' (Cooperation) cell.

2. なぜ人々は協力するのか？ (渡部・寺井・林・山岸, 1996)

人間が協力する誘因のない場面においても協力を示すことの説明として、「互恵性」に着目したものがある (例えば、渡部ら, 1996)。渡部ら (1996) は、一回限りの同時 PDG においてプレイヤーが協力を示すのは、相手に対してコントロール感を持つからであると主張している。より具体的には、自分の示す協力に対して相手からの「お返し」を期待し、先に協力を示すことにより相手からの協力を引き出すために協力の手を示すということである。そして、その背景にあるのは、本来存在しないはずの互恵性への期待である。

渡部ら（1996）の主張は、一回限りの、2人のプレイヤーが（同時ではなく）順番に意思決定を行う順序 PDG（図 3）を用いた実験によって検証された。もし、先に意思決定を行うプレイヤーが、協力しあうことを望ましく思い、後の意思決定者であるペアの相手に対して強いコントロール感を持っているのであれば、協力しあうために、協力を示すはずである。また、もしプレイヤーが自己利益だけを追求するのであれば、順序 PDG であろうが同時 PDG であろうが、非協力を選択するはずである。

しかし、順序 PDG において、後の意思決定者の意思決定は、先の意思決定者の意思決定

（協力か非協力か）に応じて変化することは多くの先行研究でも示されている。さらに、この観点からは、先の意思決定者の協力が、後の意思決定者の協力を導くと期待できる。

渡部ら（1996）の実験の結果（図 4）は、もし1人のプレイヤーが先に協力を示せば、もう一方のプレイヤーもまた協力を選択するだろうという互恵的な期待をもつことに根拠があることを示唆するものであった。具体的には、順序 PDG における後の意思決定者に割り当てられた参加者は、先の意思決定者の決定内容（協力か非協力か）を知らされた上で意思決定する場合、協力だと知らされると協力（75%）を、非協力だと知らされると非協力（88%）を選択した。さらに、順序 PDG における先の意思決定者に割り当てられた参加者の協力率は 82.6%となり、多くの人が協力を選択することがわかる。このことは、コントロール感が協力率を左右することを示唆する結果である。

3. 互酬性にもとづくお返しの期待と、「先んじて協力を示すこと」の意味について

渡部ら（1996）の知見をもとに、報告者らは、先んじて協力を示すことの意味を検討する実験を実施した。以下にその詳細について簡潔に紹介する。

【研究方法】 研究上の主眼は、同時 PDG における協力率と順序 PDG における協力率の比較にある。Web 調査により、一般成人 161 名を、囚人のジレンマゲームにおける意思決定の状況 3 条件（同時の意思決定者・先の意思決定者・後の意思決定者）に割り当て、意思決定を比較した。なお、実験における意思決定に応じた謝金が支払われることを事前に伝えた。

【研究結果・考察】 実験の結果、まず、人々は協力しあうことを最も望ましく捉えていることが示された（図 5）。

次に、協力率についての結果を示す（図 6）。後の意思決定者に割り当てられた場合の結果については、自身の利益を追求するという点からは相手の決定にかかわらず非協力の選択

図 3 順序 PDG



図 4 渡部ら（1996）の協力率の結果

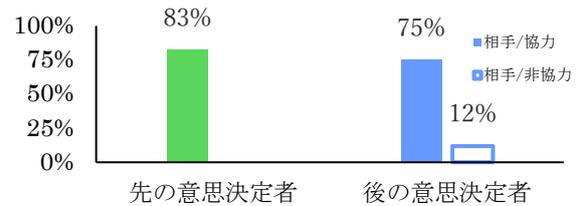
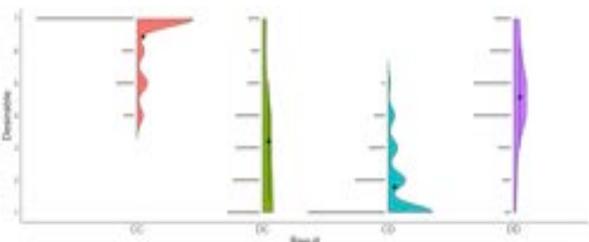


図 5 結果に対する望ましき評定



注 1) CC は協力しあうことの結果、DC は自身が非協力し相手が協力したことで自身が得をする結果、CD は自身が協力し相手が非協力したことで自身が損をする結果、DD はお互いに非協力の結果を指している。
注 2) 結果に対する望ましきは 7 件法にて回答を求めた。

が合理的である。しかし、後の意思決定者の協力率は、相手が協力である場合と非協力である場合において有意な差が見られた ($\chi^2(1) = 45.0, p < .001$)。この結果は、人々が経済的に合理的な意思決定ではなく互恵的な意思決定をすることを強く示す結果といえる。さらに、先の意思決定者の協力率は、同時の意思決定者の協力率よりも有意に高かった ($\chi^2(1) = 4.10, p = .043$)。したがって、協力しあうために先んじて協力を示すことが有効な手立てであること、そして人々がそのことを認識していることが示唆された。

しかし、これまでの知見と異なる結果も得られた。本研究で設定していた3つ意思決定条件に対して、それぞれの意思決定者になることがどの程度望ましく思うかを尋ねた。その結果、先の意思決定者の条件は、他の条件よりも有意に望んでいなかった ($F(2, 320) = 35.98, p < .001, partial \eta^2 = .18$)。したがって、人々は、協力しあうことを望ましく思い、先んじて協力を示すことの実効性を認識しつつも、その選択をためらう可能性が示唆された。

日本では、人間関係のリスク全般を避けようとする傾向性(Yamagishi, 2011)や、人間関係において波風立てないように振る舞う傾向性が顕著に示される(Hashimoto & Yamagishi, 2013)ことが指摘されている。このような知見を踏まえると、互恵性は文化普遍的にみられるが、先んじて意思決定すること、あるいは先んじて協力を示すことへの選好においては、文化差が見られる可能性がある。

4. これからの研究について

報告者らのこれからの研究における主たる目的は、他者に対して自ら主体的に「協力を示すこと」を促すための心理・社会的要因について分析を試みることにある。現段階では、この研究目的を達成するために、先んじて「協力を示すこと」の心理メカニズムについて、経済ゲームを用いた複数の個別実験を通して明らかにすることを予定している。さらに、社会や文化が異なれば協力を促すための要因も異なる可能性についても検討を重ね、当該行動に影響を与えていると予測される変数を揃えることで社会差を消失させる比較社会実験を通して「協力を示すこと」の背後にある社会的要因の分析を行う予定である。

図6 協力率

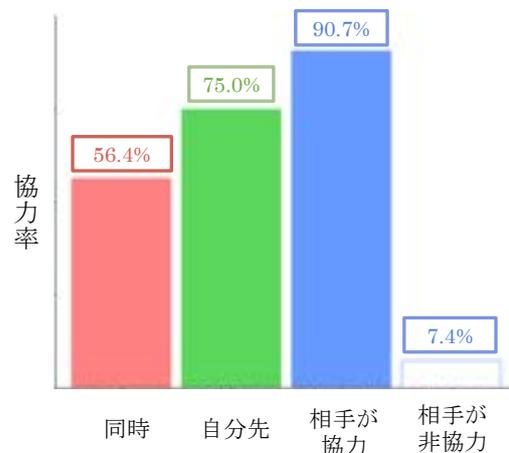


図7 3つの意思決定条件に対する望ましさ

