

平成21年5月31日現在

研究種目：基盤研究（B）
 研究期間：2007～2008
 課題番号：19330121
 研究課題名（和文） 社会階層と信頼—一般的信頼、制度・組織への信頼と階層的不平等の関連構造の研究
 研究課題名（英文） Social Stratification and Trust : Relationships among general trust, trustfulness for social institutions and social inequality
 研究代表者
 与謝野 有紀（YOSANO ARINORI）
 関西大学・社会学部・教授
 研究者番号：00230673

研究成果の概要：

本研究では、商店街等における信頼生成過程の詳細な聞き取りによって、組織に対する信頼感の人工的生成は困難であり、組織は信頼生成の必要条件としかならないことを明らかにした。また、地域メッシュ統計をもちいた全国の不平等分布の検討から、不平等が社会の正当性の承認を破壊し、一般的信頼の阻害要因となることを明らかにした。また、動画を用いた信頼性見極め調査システムの開発し、その過程で、特定の他者との関係が築かれると一般的他者への信頼性が上昇することを明証した。

交付額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2007年度	3,400,000	1,020,000	4,420,000
2008年度	2,600,000	780,000	3,380,000
年度			
年度			
年度			
総計	6,000,000	1,800,000	7,800,000

研究分野：社会学

科研費の分科・細目：社会学・社会学

キーワード：一般的信頼、制度的信頼、格差、見極め実験、階層

1. 研究開始当初の背景

(1) 信頼を検討することの現代的意味

市場の地域的拡大、および市場の人々の生活状況への広範な浸透が、現代を特徴付ける重要な側面であることは、社会科学的議論を超えて広く一般に認識されるにいたっている。ところで、この市場の拡大と浸透は、おもに二つの意味で「信頼」の社会的重要性を浮き彫りにしつつある。第一は、市場自身が十全に機能する前提あるいは必要条件としてであり、第二は、市場化する社会が人々のつながりを破壊することによる市場の逆機

能の問題としてである。第一の点について、Knack & Keefer(1997)は国を単位とした横断的分析において、一般的信頼（他者一般に対する信頼感）が経済成長に対して大きな影響を与えることを、多変量解析を用いて明らかにした。彼らの議論は、他者一般に対する信頼感が、市場の十全な機能と国家の経済的繁栄の基礎であることを議論する。また、信頼が、市場が十全に機能するための要件として広く認識されていることは、行動経済学の近年の研究が、多く信頼に割かれていることから明らかであろう。市場の成功は、いま

までつながりのなかった売り手、買い手の参加の広がり依存し、そして、そのような参加が拡大するときに、人々のライフチャンスが拡大するという議論が、信頼を中心課題として展開し始めている。ただし、これらの議論は、社会学的な視点からすると、市場の成功に課題があまりに限定されており、社会全体の総体的な問題を軽視している印象がある。市場化とグローバリゼーションが同時に進行しつつある現代社会において、他者への信頼をいかに維持、発展させるかは、経済的豊かさをめぐる問題としてのみ重要なものではない。安定的で、安心できる生活基盤づくりをいかに実現するのかという社会的な課題である。

一方、市場の拡大が人々を一律に競争の坩堝に投げ込み、その過程で、人々のつながりが破壊され、犯罪、自殺等の社会病理現象が拡大するなど、結果、社会的厚生が低下するという議論がある。この点は、行き過ぎた市場原理の進展が格差を拡大するという視点からも主張される。たとえば、Kawachi et. al (1997) は、貧困ではなく、格差の拡大が罹病率、死亡率を上昇させることを計量的に明らかにしたが、格差と罹病率・死亡率の因果を媒介する変数として、信頼が重要な位置をしめることを議論している。格差の拡大は、「持てるもの」と「持たざるもの」の間の共感を破壊するばかりでなく、「持たざるもの」たちの間の既存の協力の地平を侵食し、人々のつながりが崩壊していく中で、地域医療の全体的機能不全が生み出される大きな可能性を彼らは指摘している。また、Uslaner (2002) は、各国のデータを用い、一般的信頼を最も強く規定するマクロ変数を比較検討し、不平等こそが信頼の崩壊のもっとも重要な要因であることを実証的に示している。また、貧困ではなく、格差の拡大が犯罪率の上昇を生み出すという計量社会学的分析にもとづく指摘もある。これらはいずれも、貧困ではなく、格差の拡大こそが人々のつながりを破壊し、人々のライフチャンスや安心を奪うと議論していることに注意が必要であろう。日本において、現在、約 55% の人々が格差感を抱いており (平成 17 年度「国民生活選好度調査」)、その率はこの 90 年台初頭以降一貫して上昇してきていることを考えるならば、格差と信頼の問題は社会学が解くべき日本の現代的課題といえよう。

(2) 信頼研究の現状

前述の通り、信頼の維持・発展・破壊は不平等と密接な関係をもっており、この問題は、既存の階層研究をふまえながら、不平等との関連で検討する必要がある。しかしながら、結果の不平等と一般的信頼、組織・制度の信頼の間の関連についての包括的な実証研究

は、現在のところなされていない。

既存の実証的信頼研究は、社会心理学、行動経済学的なアプローチが多く、信頼の生成にたいする社会構造的視線をほとんど欠いている。特に、見極め実験として知られるような実験などは、信頼を進化ゲーム論的プロセスとして定式化し、その知見から社会的提言をおこなってきたが、実験参加者が学生に限られているなど、社会構造的文脈が実際上検討されていないといった点で問題が大きい。この点で、信頼研究の現状での知見は、組織に対する信頼感や社会の正当性の承認が、どのように信頼生成に対して影響するかについてほとんど全く答えていないといえる。言い換えれば、現在の国内外の信頼研究は、階層的不平等など個人が置かれている社会構造的環境が、一般的信頼の生成に対して必要条件・十分条件のいずれとなるかを詳細に検討することが必須である段階にある。

2. 研究の目的

本研究は、以下の二つを目的とする。

(1) 制度を考慮した信頼生成プロセスの検討

第一は、組織や制度をも考慮した社会学的視点に立った信頼生成プロセスの検討である。これを課題とするのは、人間と人間の間の信頼感と組織や制度に対する信頼感との間に密接な関係が想定できる一方で、既存の社会心理学、行動経済学的アプローチではこの点に対する顧慮がほとんどなされていないためである。Knack & Keefer (1997) をはじめ既存の計量研究の多くは、社会調査の結果を用い、一般的信頼感の機能、生成・破壊の条件を議論してきた。その一方で、これらの研究においては、司法、警察、企業などの組織や制度への信頼が、一般的信頼感と高い相関を示すことも示されてきている。また、国家横断的データは、「階層的不平等が大きく、一般的信頼の低い国々において、制度、組織への信頼感が際立って低い」ことを示してきた。これらは、組織・制度への信頼を考慮した分析の必要性を示唆する。

(2) 新たな信頼データ収集の方法の開発

第二の研究目的は、既存の調査研究および実験的研究の両者の問題点を整理し、社会的文脈が検討可能な新たな信頼のデータ収集手法を開発することである。信頼感をめぐる研究は、尺度を用いた調査によって信頼感を測定しその規定因を計量的に探ろうとするものと、委任分配ゲームなどのゲームをもちいて信頼感を検討する実験ゲームアプローチとに大きく二分できる。前者には、「信頼尺度は何を測っているのか分からず、質問紙調査による研究は、信頼性、妥当性に疑義がある」といった実験系の研究者からの強い批判がある。その一方、世界銀行などの計量的、

地域横断的な研究を試みるグループは、サンプルの代表性や社会的変数との相関分析の欠如の問題から、実験的研究に言及することは少なく、その重要性をほとんど評価していないように見える。

このように二つの信頼研究の流れは、現行では相互批判的に展開しているが、原理的には排他的なものではない。本研究の第二の目的は排他的に展開しているこれらの研究方法を社会調査法の改善の中で統合することである。

この二つの目的を充足する研究を展開しながら、聞き取り、GISによる地理的分布の検討、計量分析および実験データの解析を統合し、組織への信頼や社会の正当性の承認が一般的信頼の生成にどのように寄与するのかが検討される。

3. 研究の方法

(1) 信頼のデータ収集手法の開発

方法的に複雑な構造をもつ前述の「第二の目的」から述べる。

既存の実験ゲームでは、被験者の反応から信頼感、信頼性の両者を構造的に析出できるように設計が試みられている。しかし、近年の研究は、過度に複雑なゲームツリーを構成して実験するために、「大学生を被験者とする実験室実験」以外でデータ収集することが困難になりつつある。また、大学生での実験結果についてさえも、形式的にその解釈が可能な一方で、測定誤差は拡大していると推測できる。さらには、複雑な実験は、学生実験として実験室内に閉じこもり、社会的変数との相関分析がまったく不可能となっている。これらの過度に複雑なゲーム実験は、本研究が目指す、階層問題と結びついた「現代的課題としての信頼」という課題を検討する上で、周辺的な情報を与えるにとどまる。その一方で、「委任分配ゲーム」の系は、単純な構造でありながら、人々のゲームでの選択を通じて明快に「信頼感」「信頼性」を測定でき、信頼ゲームの構造を取り入れた調査の展開の可能性を持っている。

本研究では、Harbaugh(2003)の実験を参考に、Hayashi & Yosano(2005)の「見極め実験」の要素を加え、社会人を対象に広くこれらの手法を適用できる方法を考案する。このために、以下の4つの方法を用いる。

第一は、討議実験のためのグループワーク素材の開発と適用である。見極め実験は、集団討議と委任分配ゲームに分けられるが、既存研究で用いられてきた環境問題に対する討議などは、30分以上の討議を必要とし、後述する調査のためのPC上での動画素材として利用することには問題が大きい。そのため、活発な討議が15分以内でかわされ、かつ、その中から最終的な結論が出される3~5分

の部分を取り取ってこられるような課題の考案が必要である。また、異なる集団間での討議の内容が比較可能なように、課題はできる限り明確に条件づけられていることが望ましい。このために、本研究では、NASAゲーム、サバイバルゲームなどのグループワークと同系列のグループワークを開発し、これを集団討議の課題として用いる。

第二は、4台のビデオカメラ、多チャンネルビデオ同期装置をもちいて、上記の討議の映像を記録するシステムの利用である。討議の過程を音声、映像データの同期編集が可能なデータとして記録し、Adobe Premiereなどの動画編集ソフトをもちいて、討議の内容を編集し、調査に適する長さ(2~3分)に編集する。

第三は、可動式ブースを用いた、委任分配実験の実施である。このゲームは、投資ゲーム、信頼ゲームと呼ばれるものと同じ系に属するゲームであり、以下のようなものである。

委任分配ゲームでは、被験者Aは不特定の他者に対して、自らの現在の利得を投じた「委任」をおこなうか否かを決定する。「委任」を選択した場合、外部からさらに利得が付加されるが、その分配はAにとって不特定のB(ランダムにAとBはマッチされる)に委任される。いいかえれば、AとランダムマッチされたBは、A-B間での利得の配分を一任される。この場合、Aは不特定の他者を信頼していないならば、委任をしない。また、不特定の他者が、なんらかの利他的規範を有していると判断するならば、Aは委任をする。以上が、委任分配ゲームの大まかな構造である。このようなゲームを用いた既存研究は多く、委任の有無は一般的信頼として、分配の内容は信頼性としてみなされてきた。

第四は、前述の3つの方法によって収集されたデータを用い、タブレットPC上で、調査対象者が見極め課題を容易に遂行できるシステムの構築である。

これらの方法の具体的実現については、「研究の成果」の項で詳述する。

(2) 組織の機能についてのフィールドワーク

信頼感の生成について、組織が重要な機能を果たすは、既存の計量研究の中では周辺的に示されてきたにすぎない。また、調査票を前提とした研究は、「研究開始当初の背景」で述べたように、尺度をめぐる問題に十分に答えられていない。そのため、信頼の生成に関して、組織が実際にどのように現実の場面で機能しているかを明らかにするためには、まずフィールドワークを行い、人々が組織をどのように信頼との関連で評価しているか、また人々の行動は組織の存在によってどのように変化したかに関して、詳細な聞き取りと観察を行うことが有効である。

このために、本研究では、商店街を特にとりあげて、組織の信頼生成に対する機能を検討した。ここで商店街を特に取り上げたのは、商店街が以下の4つの特徴を持つためである。①中・長期的に安定的な構造を観察することができる。②主体が同一の機能の中・長期的に安定的に提供している様相を測定できる。③前記の2の特徴と同時に、中断なく内部的な変化・対応がある。④これら3つの特徴を、外部から比較的容易に観察できる。

これらの特徴は、組織と他者への信頼の関係を考える上できわめて有効である。商店街をフィールドとして設定したうえで、詳細な聞き取りを、「商店街組織の代表」、「業種別に整理した商店主、商店管理者」に対して行い、また、実際に組織がどのような機能を担っているかを観察した。

(3)GISによる不平等分布と信頼の検討

実験・調査手法はミクロ的な信頼をめぐる問題把握の手法であり、また、フィールドワークは個別事例からの詳細なデータ集積法であるが、このどちらも現段階の信頼研究に必須のものである。しかしながら、この二つの方法は、「社会の正当性の承認」という組織・制度への信頼をめぐる最終的な問題の検討のためには分析範囲が限定的であるという難点を持つ。このような問題をブレークスルーするために、本研究では、GIS (Geographic Information System: 地理情報システム) をもちいた、マクロ的分析を試みた。より具体的には、平成12年度国勢調査メッシュ統計データおよびそれをもとに所得分布を推定したデータ、および、既存の研究の中で蓄積されてきた信頼の分布のデータを利用して、独自に計算したジニ係数と信頼の分布について、地理的な分布の検討を行った。

4. 研究成果

(1)実験的手法を応用したPCによる信頼性見極め調査手法の開発

高信頼者にとって、信頼性を見極める力が鍵だと考えられてきた。しかし、既存研究は、大学生の実験参加者のみを用いており、一見、社会構造を考慮しているような議論の展開がある場合でも、詳細に検討すると、実証的な基礎が全くないといってよい。他者の信頼性を見極めが、社会経験を積む中で身につけられる社会的知性であり、かつ信頼戦略を採用する個人の含む社会的背景と関連しているとすると、大学生サンプルのみを対象とする研究は不適切である。とはいっても、一般社会人を大学キャンパス内の実験室に招いて実験を行うことは現実的には困難である。そこで本研究では、タブレットPC上で動作し、信頼性判断の測定を可能とするコンピュー

タ・プログラムを作成し、見極め課題の遂行という実験室に限定された実証方法を、調査へと展開する手法を開発した。この調査は、画面に表示される指示に従いながら、回答者が自分のペースで調査内容を理解し、回答していくよう設計されている。この調査手法の開発のために、討議課題の開発、動画の記録編集、委任分配ゲームの実施、プログラムの作成の4つのステップを踏んだ。以下、(2)～(5)において、それぞれについて説明する。

(2)グループワーク課題の作成

見極め課題は、被調査者が、複数人の討議の状況を観察するところから始まる。先述のとおり、既存研究では30分以上の討議を観察するよう実験参加者に求めているが、調査の場面でこのように長い討議の映像を見ることを被調査者に求めることは非現実的である。15分以内で活発な議論が複数人の間で行われ、その議論の中から最終的な結論が出される3～5分の部分を切り取ることが容易な課題の考案が、新たな調査システムの構築の第一の必須条件となる。このために、本研究では、既存のグループワークゲームに関する論考を参考に、「日本の大統領選」というゲームを考案した。このゲームは、委任分配ゲームの選択の結果を反映しやすい構造を持っていることがのちの実験で明らかになっている。課題は2段階でなっており、第1段階は、異なるマニフェストをもつ4つの党について、自らの選好を5分以内で決定するものである。また、第2段階は、4名の選好を共有したうえで、15分以内にグループ全員一致となるようにグループの選好を1つ決定するものである。

この課題の作成の過程では、政党数を変化させたり、マニフェストを異なるものにするなどの予備的検討を繰り返し行った。予備的検討において、一貫して活発な議論が展開され、ほとんどの場合15分以内に結論がだされた課題が最終的に採用された。見極めの刺激としては、このグループワーク課題に関する討議状況の動画での記録が用いられる。討議状況の記録システム等については、(3)で述べる。

(3)討議の4分割動画への記録と編集

本研究では、4名の人物が「日本の大統領選」の課題について集団討議をする様子を撮影し、その様子を見極め課題の刺激として採用した。集団討議は、実験室内の丸テーブルに4名の参加者が着席して行った。それぞれの人物を向かい側に設置されたビデオカメラで撮影した。また、テーブルの上には集音マイクが置かれ、映像と同期する形で発言がPC内に収録された。画像は図1に示したように、4分割で収録された。収録に際しては、

調査において討議者の個人識別が起こりにくいように、全員にサングラスの着用を求めている。また、討議映像と、(4)で述べる委任分配実験の結果のセットでの調査場面での利用に関しては、参加者に任意の承諾書への署名を求め、承諾したものの映像のみ用いる。

この画像を、Adobe Premiere などの動画編集ソフトを用いて編集し、発言者がわかりやすいように編集するなどの処理を加え、さらに発言がない時間を削除したうえで、討議の終了約 5 分前に絞った動画を作成した。この動画は、(5)で述べる PC を用いた調査システムで、被調査者への刺激として用いる。



図 1 動画収録例

(4) 委任分配ゲームによる信頼性の測定

分配委任ゲームは、4 名がそれぞれ個別にブースに入った状態で行われた。ブースはそれぞれ互いの手元は他者からは見えないようになっていたが、完全な個室にはなっておらず、互いの存在は認識できるよう設計されている。4 名はそれぞれ、別の部屋に集合して同様に実験に参加している 4 名のうちのいずれか 1 名とペアになり、分配委任ゲームに参加すると説明された。別室から移動してくる別グループの 4 名（実験協力者）は、参加者 4 名とブースの壁越しに向かい合わせになるよう設置されたブースに着席した。実験参加者は先に実験室奥に設置されたブースに移動し、その後別室から実験協力者が入室した。委任分配ゲームの後、実験協力者が別室に移動したため、両者が顔を合わせることは一度もなかった。

(5) タブレット PC を用いた「見極め」調査システム

他者の信頼性の見極めは、信頼の理論の中で重要な位置づけを持っているが、一般社会人を対象とした検討は行われていない。本システムは、この検討が可能ないように PC 上に課題を配置し、調査場所への依存が少ないように開発したものである。プログラム画面の展開は図 2 のようである。

図 2 は、全 24 ステップのうち 6 画面の

みを抜粋したものであるが、回答者が画面上の枠をペンで押すことで画面が進み、すべての回答が PC 内に蓄積されるようになっている。このプログラムを用いることで、見極めに関する社会構造内の位置の影響の測定が可能となった。ただし、データの構造が複雑なため、商店街などでの調査の結果に関しては十分な解析時間が必要となっている。



図 2 プログラム画面例（抜粋）

(6) 内集団共感が、一般的信頼を規定することの実験的証明

前述(3), (4)は、実際の実験場面では、「討議-委任分配ゲーム」状況と「委任分配ゲーム-討議」状況の 2 つにコントロールして行っている。もしも、この両者の中で、委任分配ゲームの配分額に差があり、かつ後者において他者への配分額が小さくなっているならば、同じ討議に参加した仲間への共感が、見知らぬ他者への共感へスピル・オーバーしていることになる。結果は、図 3 のとおりである。

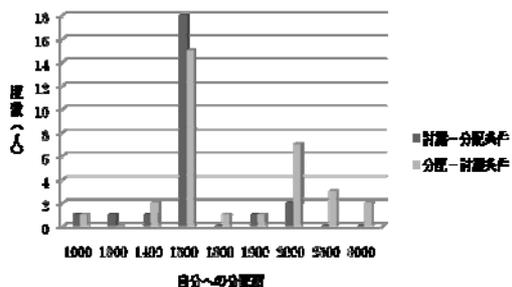


図 3 2 条件での自分への配分額

図より明らかなように、委任分配 - 討議の条件において、自分への配分額が有意に大きくなっており、見知った他者との共感は、平等分配を促進することが分かる。これは、一般的信頼が、特定の他者とのコミットメント関係によって阻害されるという既存研究の知見を反証するものであり、共感のある社会構造内に位置する個人が、共感を一般的他者へと般化させる過程があることを意味する。

(7)GIS による不平等分布の描画による信頼生成プロセスの検討

図4は、ArcGISを用いて、兵庫県の日本標準第3次メッシュ単位でのジニ係数の分布を描画した結果である。所得分布は、平成12年国勢調査メッシュ統計の結果から、家計調査にもとづく係数を持ちいて推定したものを利用している。ジニ係数は独自に計算した。

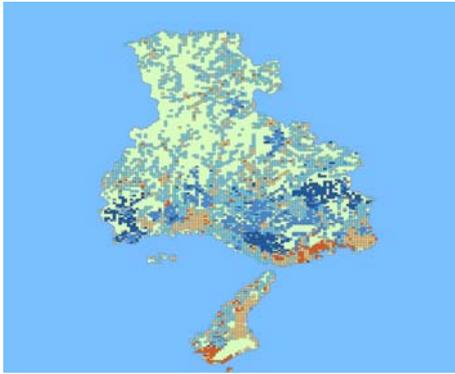


図4 兵庫県のジニ係数分布

赤が濃いほどジニ係数が大きく、青が濃いほどジニ係数が小さいように描画されている。図4から、兵庫県南西部において不平等が大きいことが分かる。兵庫県が行った調査などでは、南側において信頼が低下する傾向がいくぶんあることが指摘されているが、不平等が増加するほど、信頼感が低下するという傾向が予測される。ただし、空間計量経済学的な検討については今後の課題である。

(8)商店街における信頼生成への組織の機能

本研究では、大阪市下の商店街のみならず、九州、東北の商店街について聞き取り調査を行った。特に、大阪市中心部に位置するT商店街については、のべヶ月にわたる詳細な聞き取りを行ったが、これらから以下の知見が得られた。

- ①「つながり」の形成には組織の存在が必要条件となる
- ②「つながり」を意図的、あるいは人工的に作り出すことは極めて困難である
- ③「つながり」は商店の存続の時間の中で、自然発生的につくられる
- ④「つながり」の形成には居住環境が大きな影響を与える
- ⑤「つながり」の形成過程は業種によって大きく異なる

一見、命題①と②は矛盾するように見えるが、そうではなく、組織は形成のきっかけとして必要条件となるが、その後の「つながり」の形成、発展を意図的、人工的に目指してもうまくいかないということが、インタビューの多くから確認されている。「つながり」の本質は、利他的な行為と感情的一体感である

うが、組織の形成は自発的な利他的行動と感情的一体感を必ず生むとはいえず、自然的な日常生活の継続が自然的、偶発的に生むのであるといえる。このことは、信頼の生まれる「場」の論理が重要であるが、「場」を用意するだけでは信頼は発展しないことを意味している。また、組織の重要性が確認されたことは、(6)、(7)の知見と相まって、「市場の論理を貫徹すれば、見知らぬ他者への信頼が生まれる」という既存の社会心理学理論がきわめて予測力の低いモデルということを示している。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[学会発表] (計4件)

- ①与謝野有紀「温泉観光地活性化と社会関係資本」数理社会学会、2009年3月8日、京都産業大学
- ②岩橋健次、与謝野有紀、大西正曹「商店街の組織活動、つながり、および満足の相互関連構造の分析—大阪府高槻市中心市街地商店街調査をもとに」日本社会学会、2008年11月23日、於：東北大学
- ③大西正曹「中小企業集積地における取引ネットワークの変化—東大阪市高井田地区における20年の変遷—」日本社会学会、2008年11月23日、於：東北大学
- ④高瀬武典「ソフトウェア企業のネットワーク化と地域性—全国12,846社データによる生存関数分析—」日本社会学会、2008年11月23日、於：東北大学

6. 研究組織

(1) 研究代表者

与謝野 有紀 (Yosano Arinori)
関西大学・社会学部・教授
研究者番号：00230673

(2) 研究分担者

大西 正曹 (Ohnishi Masatomo)
関西大学・社会学部・教授
研究者番号：70066421
高瀬 武典 (Takase Takenori)
関西大学・社会学部・教授
研究者番号：90187956
林 直保子 (Hayashi Nahoko)
関西大学・社会学部・教授
研究者番号：00302654