

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 6 月 29 日現在

機関番号：32501

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2012～2015

課題番号：24653165

研究課題名(和文) 正しさゆえの愚かさと賢さに関する理論構築と実証研究

研究課題名(英文) A theoretical construction and empirical study of the foolishness and shrewdness of being right

研究代表者

神 信人 (JIN, NOBUHITO)

淑徳大学・総合福祉学部・教授

研究者番号：30296298

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,900,000円

研究成果の概要(和文)：6つの実験から明らかになった主な知見は次の通りである。1) 自分の主張がより正しいと感じていれば、人は頑なで強圧的な言動をとる。2) 自分の主張と同程度に正しい他の主張との間で、より重要なのはどちらかの判断を求められると、感情的に反発する。3) 周囲の人たちへの配慮を示していると、対人葛藤において第三者から支援を得ることができる。4) 利己的な行動をした人に対して、自己犠牲を払って罰を与えた人は、他者による搾取的行為の対象になりにくくなる。

研究成果の概要(英文)：The main findings of these six experiments are outlined below: 1) People tend to speak and act stubbornly and high-handedly if they feel that their own arguments are right. 2) People react emotionally when asked to choose which is more important: their own argument or another one roughly as right as theirs. 3) Showing consideration for the people around them enables people to earn the support of third parties when embroiled in conflict with others. 4) People who make sacrifices to penalize others who have acted selfishly are less likely to be the subjects of acts of exploitation by others.

研究分野：社会心理学

キーワード：正義 公正感 感情 社会的ジレンマ 説得 チキンゲーム 評判

1. 研究開始当初の背景

「何が正しく、何が不正か」が人々の間で概ね共有されているからこそ、社会秩序は保たれている。他方で、人類が歴史上経験した悲劇の多くは、この「何が正しいのか」の対立が原因となっている。だからこそ、この「何が正しいのか」という問題は、社会科学全体が取り組むべき問題の1つと言える。この問題に対して心理学は、「人は何を正しいと感じるのか」という記述的理論の構築において貢献し、分配公正や手続き公正といった個別的理论を発展させてきた。しかし残念ながら、それらを繋ぐ体系的理解には辿り着いていない。そこで本研究では、人間にとって「正しさ」はどのような意味があるのかの最大公約数を探るべく、「『正しくない』と感じた際に人が示す、非合理的な行動特性」を解明し、さらにそうした行動特性をなぜ身につけたのか、その適応的背景となる社会構造を明らかにすることを旨とする。

2. 研究の目的

従来の正しさを扱った心理学的理論の限界は、人が正しいと感じる状態や過程がいかなるものかについての記述から出発したことにある。本研究では、そうした状態や過程の差異ではなく、「正しくない」と感じた際に共通に示される行動特性に焦点を当て、その行動の適応基盤を探ることで、「何を正しいと感じ、何を不正と感じるのか、そしてそれはなぜか」の解明を試みる。具体的には以下の(1)~(5)の目的が検討された。

(1) 本研究の前提となる、人は自分が正しいと感じた時に、正しくないと思える相手に対して頑なで強圧的な行動をとること、しかしそうした対応は逆効果をもたらす相手の敵対感情を拡大させることについて、説得場面を用いた実験により検証する。

(2) 正しさの程度は、損得や強さの程度等

と異なり相対比較できるものではない。にもかかわらず、他者を説得しようとする場面の多くでそうした正しさの比較が行われ、相手を納得させるところか、感情的反発を引き起こす原因になっていると考えられる。そこで、異なる正しさを拠とする主張が対立する場面を設定し、そこでの正しさの取り扱い方によって、どのような感情的反応が生じるのかを検討する場面想定法実験を行った。

(3) 自分の正しさが挑まれた時に表れる「頑なさ」が適応的になる環境構造として、本研究では順次型チキンゲーム構造を想定している。これはタカハトゲームとも呼ばれるものであり、攻撃的な振る舞いにコミットし、その評判を獲得することが長期的に有利になる構造である。順次型チキンゲーム構造では、相手に対する相対的な強さが重要な役割を果たす。この相対的強さは闘争した場合に被る損害の大きさによって概念化される。相対的に弱い相手と闘争してもほとんど損害は被らないが、強い相手との闘争は大きな損害をもたらす。そのゆえ己より弱い者から挑戦された場合は頑なに闘争に向かい、己より強い者とは闘争を回避することがより適応的になる。この闘争での強さは、現代の人間社会では、各個人の身体的強度等よりも、各々が周囲の他者からどれだけ支持を動員できるかに左右されると考えられる。周囲に支持される側は、頑なに対応しても適応的になるだろう。こう考えると、「正しさ」とは周囲から支持を動員できるか否かの判断基準であるとも解釈できる。だからこそ「正しさ」は個人の価値判断に止まらず、他者にも同様な判断を求めるとも言える。以上の議論から、利害対立関係における一方の当事者の正しさの主張は、対立相手に直接働きかけるだけでなく、第三者への共感を得ることで社会的圧力を生み出すという間接的作用があることを検討した。

(4) 正しさに囚われた行動が悲劇的な帰結を生む典型例は、報復的正義に基づく行動が無関係な第三者を巻き込み、憎悪や敵意が増幅されていくというものである。こうした事態が起こるのは、集団カテゴリーが認知されると集団内と集団間で異なる相互作用が生じるからであると考えられる。また外集団成員から不当な扱いを受けた経験と好意的な扱いの両方を受けた経験がある場合でも、不当な扱いに対する報復的行為に偏る傾向があることも考えられる。これらの行動の傾向について実験により検討した。

(5) 集団内の非協力者は集団生産性や集団内公正を損なう。こうした非協力者への加罰行為は社会秩序をもたらす要因の一つであるが、加罰に伴うコストが行為者のみに負担されることから、感情反応による一時の行為は説明できても、罰が持続的に機能し続ける理由についての十分な説明は未だ提案されていない。この問題に対して本研究が採用したのは、集団利益のためにコストを負ってまで非協力者を加罰する行為は、その場においては不利益をもたらしたとしても、そこでの行動の評判が、異なる利得構造をもつ対人相互作用において有利に働くならば適応的になりうるという視点である。具体的には、順次チキンゲーム型の利得構造の対人相互作用が併存している場合、非協力者を加罰する者はタフな印象を周囲に与えられるが故に、搾取困難な相手と見なされて、将来的に闘争を仕掛けられたり搾取されたりする可能性が下がるだろう。逆に、非協力者を罰する機会がありながら罰さない者は、搾取容易な相手と見なされて、将来的に不当な扱いを受けると被搾取の可能性が上がるだろう。こうした現象があれば、コストを負ってまでも罰することが、長期的な利益につながる可能性がある。そこで、この現象を集団実験により

検討した。

3. 研究の方法

上記の(1)~(5)の目的に対して以下の(1)~(5)の方法の研究を実施した。

(1)「自分は正しく、相手は正しくない」と感じた時に示される行動傾向を検証するため、実験参加者を説得者の役割に設定し、意見(原発の再稼働に賛成か反対か)の異なる相手に向けた説得文を作成させた。それを評価者に読ませてどの程度反発を感じるかを測定した。説得者役の参加者には、自分の意見の正しさの確信度等について予め評定させていた。そこから、被説得者により反発されてしまうメッセージを書くのは、説得者が自分の主張の正しさについてどのように感じている場合なのかを検討した。

(2)互いの正しさの程度を相対比較することが敵対的感情を増幅させるかどうかを検討するため、次の架空の場面を設定した。自分が試験で提出したはずの答案が、採点時に存在しなかったという理由で未受験扱いになっていたことが判明し、提出したことを訴えても、教員が紛失したのか、実際は提出されていないのか確定できないとの理由から、再試験を実施することを提案される場面。その提案のされ方に次の3条件が設定された。再試験への不満に理解を示しながらも、答案がなければ評価は出せないという学校側の原則を説明して再試を提案する統制条件。前半は同じで、答案がなければ評価は出せないという原則を守ることが「より重要」であるとして、再試験を提案する比較条件。統制条件の内容に加えて、双方の立場を両立させられる対応策があれば検討するので提案してほしいと付け加える提案要請条件。各条件で、再試験の提案に対する感情的反発等を測定し、比較検討した。

(3) 主張の正しさは、第三者の支持を取り込むことで影響力をもつことを、授業中に教員が私語を注意するという利害対立の想定場面を用いて検討した。この場面に存在する利害対立は、私語を止めさせたい教員と、私語をしたい一部の学生の間にある。実験では、私語への注意の仕方に関する3条件を設定し、何れの場合に学生が私語をやめようと思うのか等を検討した。3条件は以下の通り。受講者全体に向けて注意する統制条件。私語をしている人のみに向けて注意し、それ以外の人たちには、私語を統制できていないことを謝罪する配慮条件。私語をしている人に注意し、さらにそれ以外の人たちにも連帯責任があると言う連帯責任条件。授業中の私語を禁止する理由の正しさは、どの場合も同じであるが、私語をしていない多数の学生達が教師の主張を支持する程度は、配慮条件が最も高く、連帯責任条件が最も低くなるだろう。そのため配慮条件では、私語をしたい者たちが、私語をしない人達から向けられる否定的感情を避けるために、私語をやめようと思うことが期待された。

(4) 報復的正義が第三者を巻き込んで拡大する過程を検討するため、実験参加者が複数の外集団成員(または内集団成員)と財のやり取りをする状況(参加者がx円のコストを払うことで、他の参加者に1.5x円を与えられる。あるいは参加者がx円を奪うと、他者が1.5x円を失うという囚人のジレンマ型の利得構造)を設定した。参加者は、別の大学の学生(外集団成員)または同じ大学の学生(内集団成員)を相手にこの一方的なやりとりを複数回行った。それらは全てネットワークに接続したPCを介して行われ、参加者同士は顔を合わせる事のない匿名状況に置かれていた。検討したのは、外集団成員に財を奪われた場合、同じ外集団の別の成員からどれだけ財を奪うかである。この拡散的報復行動

が、同じ外集団に属する成員に向けられやすいことを示すため、内集団成員に財を奪われた後に、別の内集団成員から奪うことができる状況も設定し、比較対象とした。さらに外集団成員に財を与えられた経験をすると、別の外集団成員に財を与えるという拡散的返報行動の傾向についても同様の方法で検討した。他に、外集団成員(または内集団成員)に財を奪われる経験と与えられる経験の両方を体験した後、別の外集団成員(または内集団成員)に奪う行動と与える行動のどちらを行うのかについても検討した。

(5) 集団利益を損なう非協力者に対して、罰のためのコストを自ら負ってまで罰を与えるという行動は、順次チキンゲーム型の相互作用が併存する状況では、被搾取に対して断固たる対応をとるという印象を周囲に与えることで、将来の被搾取事態を回避できる機能があることについて検討した。具体的な実験状況は以下の通り。集団状況として反復社会的ジレンマ状況を設定し、実験参加者は非協力者への罰行使の機会のない反復社会的ジレンマ状況と罰行使の機会のある反復社会的ジレンマ状況の両方を体験した。その後、参加者同士で順次チキンゲーム型相互作用であるultimatum gameを行った。このゲームは二人のプレイヤーの一方が提案者に、他方が決定者になり、提案者は二人の間での報酬配分を提案し、決定者はその配分提案を受け入れるか拒否するかを決定する状況である。受け入れれば両者は提案通りの報酬を受け取る。拒否すれば両者の報酬は0になる。提案者の提案においては、決定者が不平等な扱いに対しては利益を無視して感情的に拒否する人物ならば平等に分配した方が良く、合理的に行動する人物ならば決定者に僅かな配分を与えるような配分を提案する方が利益になる。このゲームで提案者が提案する際は、決定者が社会的ジレンマでどのような

行動をとったか（協力したか、非協力者を罰したか）という情報のみを参照させ、これらの情報が提案者の提案にどのような影響を与えるか検討した。

4. 研究成果

(1) 原発再稼働に反対の意見の者は、自身の主張の正しさの確信度が高い場合ほど、被説得者が反発し納得できないと感じるメッセージを書く傾向があった。これは、話題の重大性を感じている時にこそ、自分の意見が正しいと思うほどより頑なで強圧的になると解釈できる。さらにメッセージ内容から、「意見の対立が存在するのは当然である」と考えられない者ほど、こうした頑なさが高まることも考察された。

(2) 実験結果から明らかにされたのは、再試験の提案にあたって互いの正しさの程度の相対比較がなされると、頑なで感情的な反発が引き出され、再試験の提案も不当と感じられやすくなることであった。また、逆に正しさの比較を放棄し、双方が主張する正しさをそれぞれ尊重する姿勢を示すと、再試験の提案への受容傾向が高まっていた。この結果は、対立する正しさの重要性を比較することが対立解消につながるどころか、対立を増幅すること、そうした比較をせずに互いの正しさを尊重する姿勢こそが、対立解消につながることを示している。

(3) 期待されていた通りに、私語の注意において、私語をしていない多数の学生への配慮を示した配慮条件では、連帯責任条件よりも、学生の私語を止めようという気持ちが高く、授業に協力しようという傾向も高かった。この傾向は、他の学生たちが抱く教師への好意度や授業への協力の予測傾向を統制すると消えることから、他の学生が教員に対してどのような感情を抱いているかが、参加者自

身の行動にも作用している可能性が示唆された。この結果は、集団や社会状況では、第三者の支持を得られるような主張や対応が、より強い影響力を生むことを示している。

(4) 外集団成員に財を奪われる経験をした参加者は、その直後に外集団の別の成員から奪われた以上に奪う傾向が認められた。一方で、内集団成員に奪われた場合にはこうした傾向は認められなかった。また、内集団成員から財を与えられる経験をした場合には、半数は直後に自分も同じように別の内集団成員に財を与えたのに対して、外集団成員から与えられた場合には、別の外集団成員に与える傾向はほとんど認められなかった。外集団成員から与えられる経験と奪われる経験の両方を体験した後の反応では、直前に奪われていれば、外集団の別の成員から奪う傾向が顕著に見られたのに対し、内集団成員から同様に与えられる経験と奪われる経験をしていた場合は、直前に奪われていても内集団の別成員から奪う傾向は強くなかった。この結果は、集団間においては拡散的報復行動が生じやすく、拡散的返報行動は生じにくいことを示しており、対人相互作用に集団カテゴリーによる区別が加わることで、対立や敵意を激化させてしまうような行動が採用されやすくなることを示している。

(5) ultimatum game では、決定者の社会的ジレンマでの行動情報によって、提案者の提案に差は認められなかったものの、印象には差が認められた。罰する機会がありながら非協力者を罰しなかった協力者は、罰する機会がない場合の協力者よりも、チキンゲームの相互作用において搾取が容易と見なされる「弱気」「逃げる」という印象をもたれていた。逆に、非協力者を罰した協力者は「強気」「闘う」という搾取困難な印象を持たれていた。この結果は、コストを負って不正を正す

機会がある場合、それを行使しないことはその時点では合理的な行動ではあるものの、その後、他者からの搾取行動を誘発してしまい、長期的には利益にはならない可能性があることを示唆している。逆にコストを負ってまで不正を正せば、そうした被搾取の可能性を減らすことができ、長期的利益に合う可能性があると考えられる。

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)

〔雑誌論文〕(計 0 件)

〔学会発表〕(計 4 件)

植村 友里、松本 良恵、神 信人、小さく協力・大きく裏切る戦略のシミュレーションによる検討、日本社会心理学会第 57 回大会、2016 年 9 月 17、18 日、関西学院大学(兵庫県・西宮市)

下林 咲、田中 寿夫、植草 佑太、神 信人、特定の他者に対する怒りについての質的研究、日本発達心理学会第 27 回大会、2016 年 4 月 29 日～5 月 1 日、北海道大学(北海道・札幌市)

植村 友里、神 信人、集団間における報復の連鎖に関する実証的研究、日本人間行動進化学会第 7 回大会、2014 年 11 月 29、30 日、神戸大学(兵庫県・神戸市)

植村 友里、神 信人、集団間攻撃における利他行動の効果、日本心理学会第 78 回大会、2014 年 9 月 10～12 日、同志社大学(京都府・京都市)

〔図書〕(計 0 件)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況(計 0 件)

名称：

発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕
ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

神 信人 (JIN, Nobuhito)
淑徳大学・総合福祉学部・教授
研究者番号：30296298

(2) 研究分担者

()

研究者番号：

(3) 連携研究者

()

研究者番号：