

## 実験ゲーム場面における対人的指向性の効果に関する研究

齋藤和志

二者のとり行動の組合せによってそれぞれに対する結果の決まる相互依存関係における、個人の選択行動過程はさまざまな要因によって影響される。こうした相互依存関係の協同-競争の次元に注目し、実験ゲームとして取りあげたもののひとつにPDゲーム (prisoner's dilemma game) があげられる。これまでの研究はゲーム場面を構成しているさまざまな要因と被験者の選択行動との関連を取りあげているものが多い。

Rubin & Brown (1975) は実験ゲーム研究から得られた多くの結果と個人の要因をMO (motivational orientation), Power, IO (interpersonal orientation)の三つの概念をあげてまとめている。MOとは個人の動機づけの方向の概念であり、Powerとは勢力の分配に関する概念である。IOとは相互依存関係の対人的側面に敏感であるかどうかという概念である。これまでの実験ゲームでは、相手との将来の相互作用を予期させるといった方法を用いてIOは操作されていたと考えられるが、個人に内在する傾性 (disposition) とも考えられる。

IOの高い人は相互依存関係の対人的側面に敏感であり、相手の行動の変化に関心を持ち、相手の行動に依存して自分の行動を決定すると考えられる。その結果は状況よりも相手のパーソナリティに帰属される傾向がある。それに対して、IOの低い人は対人的側面に敏感でなく、協同-競争の観点よりも経済的観点から自己の利得の最大化を目指して合理的に行動を決定すると考えられる。相手のパーソナリティには関心が低く、結果を状況に帰属する傾向があるとされる。本研究では、このIOの特徴が実験ゲームを用いて検討された。一連の実験に先だって、個人の傾性的IOを測定する対人的指向性尺度 (IO尺度) が作成された。実験は相手の選択に影響される程度を吟味するために、相手の選択があらかじめプログラムされた非随伴的方略が用いられた。

## 対人的指向性尺度の作成

Swap & Rubin (1983) に基づいて、IO尺度が作成された。彼らの用いた29項目を日本語に訳し、セルフ・モニタリング尺度、統制の座に関するIPC尺度、マキャヴェリアニズム尺度を同時に実施した。項目分析の結果、

9項目が除かれ20項目のIO尺度が作成された。男性131名、女性146名のデータが分析され、平均72.9、標準偏差9.36、 $\alpha$ 係数0.75の値が得られた。他の尺度との相関係数によって妥当性が吟味された。セルフ・モニタリング尺度とは正の相関、マキャヴェリアニズム尺度とは負の相関という予想された方向での有意な値が得られた。IPC尺度は、尺度自体の $\alpha$ 係数も低く、予想された方向での相関が得られたとは言い難かった。

実験IIとIIIの被験者を選ぶために、20項目のIO尺度が、男性230名、女性88名を対象に実施された。その結果、平均71.0、標準偏差7.27、 $\alpha$ 係数0.68の値が得られた。

## 実験I

《目的と方法》 相手の方略は、協同的選択 (C選択) の増加する上昇条件と減少する下降条件であった。また、これまでの研究で用いられたゲーム終了後に討論を予期させる条件と予期させない条件が設定された。討論予期条件は状況的IOを高めると予想されたが、後の分析のためにゲーム終了後にIO尺度が実施され傾性的IOが測定された。用いられたゲームは、相手に知られずに相手の選択を知ることのできる詮索的選択 (S選択) を設けたPD型ゲームであった。S選択は20試行のうち5回まで使用が認められた。IOの高い人は相手のC選択に対応したかたちでC選択を行ない、相手の選択に関する情報を得るためのS選択を多く使用すると予想された。

2 (討論予期の有無)  $\times$  2 (相手の選択パターン) の要因配置の下で実験が行なわれた。男性36名、女性8名の大学生が実験に参加した。被験者は相手と顔をあわせることなく実験室に導びかれ (一連の実験は、実際はマイクロコンピューターを相手にしたものであった)、非対面、コミュニケーション禁止の状況で20試行の実験ゲームを行なった。その後、帰属に関する質問を含んだ質問紙とIO尺度が実施された。

《結果と考察》 討論の予期によって状況的IOは高められなかった。以降の分析はゲーム終了後に実施されたIO尺度の得点の高低によって実験群を再構成し行なわれた。相手のC選択の変化に対応した被験者のゲーム行動の変化がみられ、それは高IO条件において顕著であっ

た。また、S選択も高IO条件で多く用いられていた。結果の帰属については、高IO条件では相手がC選択を徐々に多くする場合は相手に、相手がC選択を徐々に少なくする場合は状況に帰属する傾向がみられた。低IO条件では、相手が徐々にC選択を少なくする場合は状況に帰属しないという傾向が示された。

ゲーム行動に関しては、高IO条件では相手の選択に依存したかたちでの変化が顕著にみられ、相手の選択に関する情報収集の手段としてのS選択が多く用いられるという予想された結果が得られた。しかし、結果の帰属に関しては、単にIOの高低の差によるものではなく、相手の選択パターンによって異なっていた。

## 実験 II

《目的と方法》 あらかじめ測定されたIO尺度得点（約3ヶ月前）に基づいて高低の2水準が設定された。相手の方略は、比較的一貫してC選択を多く行なう条件（CO条件）と比較的一貫してC選択を行なわない条件（CM条件）の2水準であった。用いられたゲームは実験Iと同じS選択を設けたPDゲームであった。IOの高い人は相手のC選択に対応したかたちでC選択を行ない、S選択を多く使用すると予想された。また、相手の選択タイプによって帰属傾向は異なると考えられた。そして、相手が比較的一貫した選択を行なうことから、相手に帰属する傾向も大きいと予想された。

2（傾向的IOの高低）×2（相手の選択タイプ）の要因配置で実験が行なわれた。約3ヶ月前に実施されたIO尺度の得点に基づいて、男性20名、女性20名の大学生が実験に参加した。手続きは、討論予期の教示を除いて実験Iと同じであった。

《結果と考察》 全体的傾向として、C選択はCO条件で多くみられたが、IOの効果はみられなかった。ゲームの初期段階でわずかにIOの効果のみであった。また、S選択はCO条件では予想されたようにIOの高い条件で多く用いられていたが、最も多く用いていたのは低IO条件で相手が競争的な場合であった。そして、予想されたように、結果は相手に帰属される傾向が強かった。加えて、低IO条件では相手が競争的な場合に相手に帰属する傾向がみられた。

相手の比較的一貫した選択は、被験者のゲーム行動、帰属傾向に強い影響を及ぼした。IOがゲーム行動に及ぼす効果はゲームの初期に現われると考えられた。また、帰属傾向は、部分的に実験Iと同じ傾向を示したと解釈された。

## 実験 III

《目的と方法》 実験II同様に、あらかじめ測定されたIO尺度得点に基づいて高低の2水準が設定された。ゲームはPD型利得表2種類とMD型（maximizing difference type）利得表2種類を用いて行なわれた。各利得表で5試行、計20試行の実験ゲームであった。相手の方略は、協同的な場合（CO条件）、競争的な場合（CM条件）に加えて、MD型利得表を併用したことによって、個人主義的動機に基づく選択を行なう場合（IN条件）の3水準が設けられた。IOの効果が実験I、II同様に吟味されたが、IN条件については探索的に検討された。

実験は2（傾向的IOの高低）×3（相手の選択タイプ）の要因配置で行なわれた。男性23名、女性25名の大学生が実験に参加し、あらかじめ測定されたIO尺度得点に基づいて実験群に割り当てられた。全体的な実験状況は実験IIと同じであった。

《結果と考察》 全利得表に対してのC選択は、CO条件で他の2条件よりも多くみられたが、IOの効果はみられなかった。プラスとマイナスの利得で構成されたPD型利得表に対してのみ、相手の選択タイプとIOの交互作用がみられた。低IO条件では相手の選択タイプによる差異はみられなかったが、高IO条件ではCM条件の場合にC選択が少なかった。IN条件は全体的にはCM条件に近い選択行動を示したが、PD型利得表ではCO条件に近い選択行動を示した。

結果の帰属傾向もIN条件はCO条件と似た傾向を示していた。相手に対する帰属は、高IO条件では相手が協同的または個人主義的な場合に、低IO条件では相手が競争的な場合に行なわれていた。これは実験Iの結果と同じ傾向を示していると考えられた。

従来の実験ゲーム研究にみられたように、相手のC選択に対応したかたちの被験者のC選択がみられた。実験IとIIIではIOの高い条件でその傾向が強いことが示された。実験IIでは相手の選択タイプが強く影響していたことから、IOは状況があいまいであったり相互作用の初期段階でゲーム行動に効果を及ぼすと解釈された。

相手の方略が被験者にどのように評価されたか、結果がどのように評価されたかについては明確には言えない。しかし、IOの高い人は結果をポジティブに評価した場合に相手に帰属するが、IOの低い人は結果をネガティブに評価した場合に相手に帰属する可能性が示された。さらに、被験者自身のMOを考慮し検討する必要性が示された。