

社会的相互作用場面における対人認知の研究(2)

——第3者(観察者)の視点を加えて——

筑波大学心理学系 吉田 富二雄

Differential person perception of cooperator, noncooperator and observers in a prisoner's dilemma game

Fujio Yoshida (*Institute of Psychology, University of Tsukuba, Ibaraki 305*)

Information of 16 interactions between cooperators and noncooperators in a Prisoner's Dilemma Game, which was reported by Yoshida (1978), was presented to 98 female students (observers), who were asked to evaluate the two players' intention on nine adjective scales and to evaluate their responsibilities for the game outcome. The noncooperator perceived herself and her opponent as more similar to each other on the adjective scales than observers. The cooperator, on the other hand, perceived herself and the opponent as more dissimilar to each other than observers. From the observers' point of view, results indicate that the cooperator perceives the noncooperator as more competitive and herself more cooperative than is really the case by placing too much emphasis upon their dissimilarities (cooperator's misperception), whereas the noncooperator perceives herself and the cooperator as more similar than is really the case (noncooperator's misperception).

Key words: person perception, Prisoner's Dilemma Game, social interaction, observer.

吉田は先の報告(吉田, 1978)において, 社会的相互作用(social interaction)の力動的観点から社会的立場と対人認知の関係を論じ, 協力および非協力の相異なる立場に応じて互いに異質な対人認知を形成する過程を明らかにした。すなわち, 協力, 非協力の異なる方向づけをうけた二者がPDゲーム(Prisoner's Dilemma Game)において相互作用を行う場合, (1)協力者は非協力者の行動に漸次引き込まれ, ゲームは競争の状況に陥る。(2)協力者は, 自己の協力的目標の達成を阻止され, 強い失敗感を感ずる。(3)それゆえ, 協力者は相手の行動を自己に対する障害・裏切りと感じ, 自己と相手の意図の異質性を意識し, 形容詞対尺度上, 自己と相手を引き離して認知する。(4)一方, 非協力者は, 協力者の側における(1)の行動的変化のため, 相手を自己と似た意図の持主として形容詞対尺度上近づけて認知する。

このようなPDゲーム上の相互作用に関して, Kelley & Stahelski (1970 b) は, 相手(協力者)を行動的に競争状況に引き込みながらも自己の行動の影響に気づかないために, 相手も自己と同様に競争の意図をもつ者と見なしてしまう競争者(吉田の非協力者に対応)の misperception を指摘した。これに対して吉田(1978)は, 自己の協力的目標を阻止された欲求不満の感情のため, 自己と他者を異

質な意図をもつ者として切り離して認知してしまうことにより, 相手を実際以上に競争的とみなしてしまう協力者の misperception の存在を示唆した。しかしながら吉田(1978)において, 相手と自己を“引き離して”認知するか“近づけて”認知するかは, 協力者と非協力者の対人認知の間における相対的な関係にすぎない。協力者も非協力者ともに misperception に陥る可能性をもつ訳だが, 両者の認知の特性をより明確にするためには, 両者の視点を相対化する新たな視点を基準として導入する必要がある。そのため本研究では, ゲームを行った当事者(Actors: 協力者と非協力者)に対して, ゲームの推移・結果の情報に基づいて判断する観察者(Observer)の視点を導入し, 観察者を基準として協力者と非協力者の認知がどのような特性をもつかを検討する。

方 法

被験者 女子大学生 98 名, 年齢は 18—24 歳。

ゲームの情報 被験者に与えられた情報は, 吉田(1978)のゲーム実験において, 被験者が実際に行った選択と得点の推移を協力者と非協力者を対にして印刷したものである。この情報は先の実験の被験者 16 ペアに対応して 16 種類用意された。Fig.1 に PD

Table 1 第3者(観察者)に与えられたゲームの情報の1例

プレイヤー	試行	前					中					後				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	選択	黒	黒	赤	黒	赤	黒	黒	赤	赤	赤	赤	黒	赤	赤	赤
	得点	26	22	26	22	20	22	18	16	20	18	16	12	16	14	12
B	選択	赤	赤	黒	赤	赤	黒	赤	赤	黒	赤	赤	赤	黒	赤	赤
	得点	34	38	34	38	36	38	42	40	36	34	32	36	32	30	28

プレイヤーB

		黒	赤
プレイヤーA	黒	2	4
	赤	-4	-2

Fig. 1 利得行列

ゲームの利得行列, Table 1 にこの情報の一例を示す。

手続き 実験は15—50名の被験者に対して集団実施で行われた。まず, PD ゲームの内容を説明した後, 任意に2人を選び5試行のゲームを行った。こうしてPDゲームを十分理解させた後, ゲーム情報のプリントを配布し, 質問紙で(1)2人のプレイヤーの行動・意図の評価, (2)ゲーム結果に対するプレイヤーの原因・責任性の評価を行わせた。ゲーム情報のプリントは16種類あるが, 1つについて5—9名の被験者が答え, 隣り合った被験者には異なる情報が与えられるように配慮された。

質問紙 質問紙は次の2部分から構成されている。(1)プレイヤーの行動・意図の評価, 9つの形容詞対評定尺度(協調的—非協調的, 消極的—積極的, 平和的—好戦的, 弱い—強い, 柔軟—硬い, 好意的—非好意的, 素直—巧妙, 愛他的—利己的)上において7段階評定。(2)ゲーム結果に対する原因・責任性の評価。2人のプレイヤー, その他の要因(ゲームの枠組, 規則, 偶然等)の各々について7段階評定。

結果の処理 16種類の情報の各々には5—9人の被験者が答えた。この5—9人の被験者の反応の平均値をとり, 1つの情報に対する第3者(観察者)の反応値とした。第3者に関する以下の結果はこの反応値に基づいて処理されたものである。

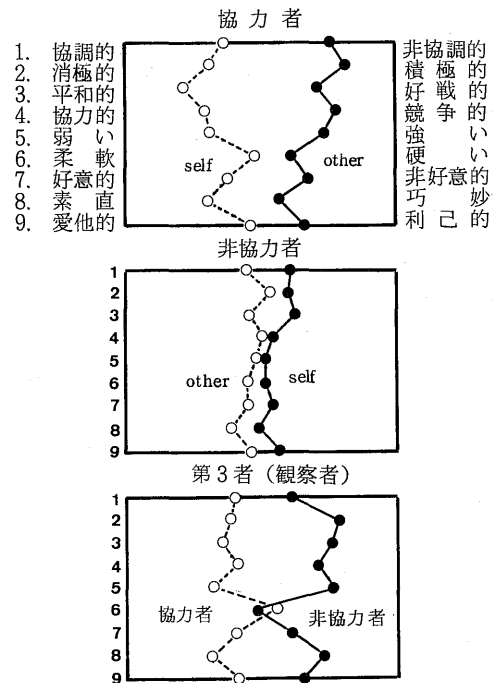


Fig. 2 形容詞対評定尺度上における協力者, 非協力者, 第3者の対人認知

結果

対人認知 Fig.2は, 2人のプレイヤー(協力者と非協力者)に対する観察者の対人認知の平均評定得点を, 形容詞対評尺度上に図示したものである。比較のため, 協力者, 非協力者の他者および自己認知の平均評定値も合わせて示した。9つの尺度上, (1)協力者は, 観察者の認知と比較して, 自己と他者を引き離して認知している。(2)一方, 非協力者は, 観察者に比べて, 自己と他者を近づけて認知している, の2点が確認される。逆にいえば, 自己と他者を引き離して認知する協力者, 自己と他者を近づけて認知する非協力者と比較して, 観察者の認知は, 尺度

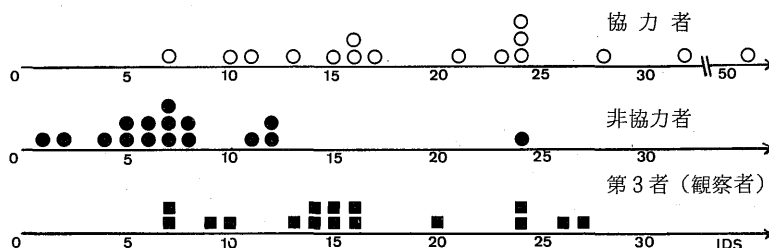


Fig. 3 協力者, 非協力者, 第3者の認知する対人距離

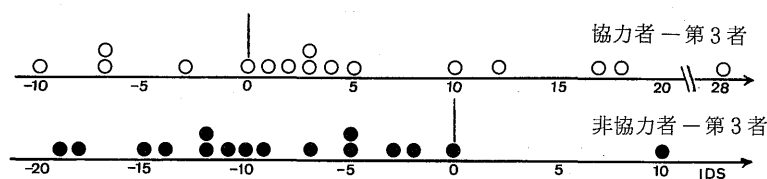


Fig. 4 協力者および非協力者の認知した対人距離 (第3者を基準として)

8, 9を除き, 両者の中間に位置した。

協力者, 非協力者により互いに認知された自己と他者の異質性を表わす尺度として, 自己評定と他者評定の評定得点の差 (絶対値) を, また, 観察者により認知された協力者と非協力者の異質性を表わす尺度として各々の評定得点の差を, 9つの尺度について合計し, 対人相互距離得点 (Interpersonal Distance Score: 以下 IDS と略記) が構成された。Fig. 3はIDSの分布を示したものである。IDSを指標とし社会的立場 (協力-非協力-観察者) を要因とする1要因分散分析の結果, 主効果に有意差がみられた ($F=15.96$, $df=2/30$, $p<.01$)。また, 多重比較の結果三者間の全ての対に有意差がみられ, IDSは, 非協力者<観察者<協力者の順であることが認められた。

Fig.4は, 16組の相互作用の各々について, 協力者, 非協力者のIDSから観察者のIDSを引いた値の分布を図示したものである。観察者の認知した対人距離を基準 (原点) として, 協力者が自己と他者を“引き離して”認知し, 一方, 非協力者は自己と他者を“近づけて”認知していることが確認される。

認知構造 対人相互距離得点 (IDS) により, 協力者, 非協力者, 第3者の対人認知の相違を直接的に比較することができるが, 各々の立場における認知の内的構造を比較することはできない。それゆえ, 三者の認知構造の特性を把握するため, 形容詞対尺度上の評定を, (a)第3者の他者認知 (非協力者), (b)第3者の他者認知 (協力者), (c)非協力者の他者認知,

(d)非協力者の自己認知, (e)協力者の他者認知, (f)協力者の自己認知に分け, 因子分析 (主因子法) を行った。Fig.5は, 第I因子, 第II因子をそれぞれ横軸, 縦軸として, 9つの尺度をその因子負荷量に基づいてプロットしたものである。以下, 第3者, 非協力者, 協力者の順に検討する。まず第3者の他者認知 (a)(b)では, 尺度6 (柔軟-硬い) を除いた全ての尺度が第I因子に高い負荷量でまとまり, 第3者が協力者, 非協力者を相対的に「協調的-消極的-平和的-協力的-弱い-好意的-素直-愛他的」あるいは「非協調的-積極的-好戦的-競争的-強い-巧妙-利己的」と共変動する枠組で把えていると推察される。一方, 非協力者では, (c)他者認知の場合尺度5 (弱い-強い) 6を除いた全ての尺度が第I因子に高い負荷量でまとまり第3者の認知と同様に単純な構造を示すが, (d)自己認知では, 尺度6を除いた8つの尺度が, 第I因子にまとまる群 (尺度1,4,7,8,9) と第II因子にまとまる群 (尺度2,3,5) に区分され, 多少複雑な構造を呈し, 非協力者は自己をこうした2つの枠組で把えていると考えられる。

これに対して, (e)協力者の他者認知では, 尺度6も含めた全ての尺度が第I因子に集中し, 第3者の認知や非協力者の他者認知に比較してより単純な構造を示している。一方, (f)協力者の自己認知は, 非協力者の自己認知に比較しても, 一層複雑な構造を示している。すなわち, 第I因子について見ると, 尺度2,5と尺度1,3,4,7は逆の方向で高い負荷量を示すことから, 協力者が自己を相対的に「協調的-積

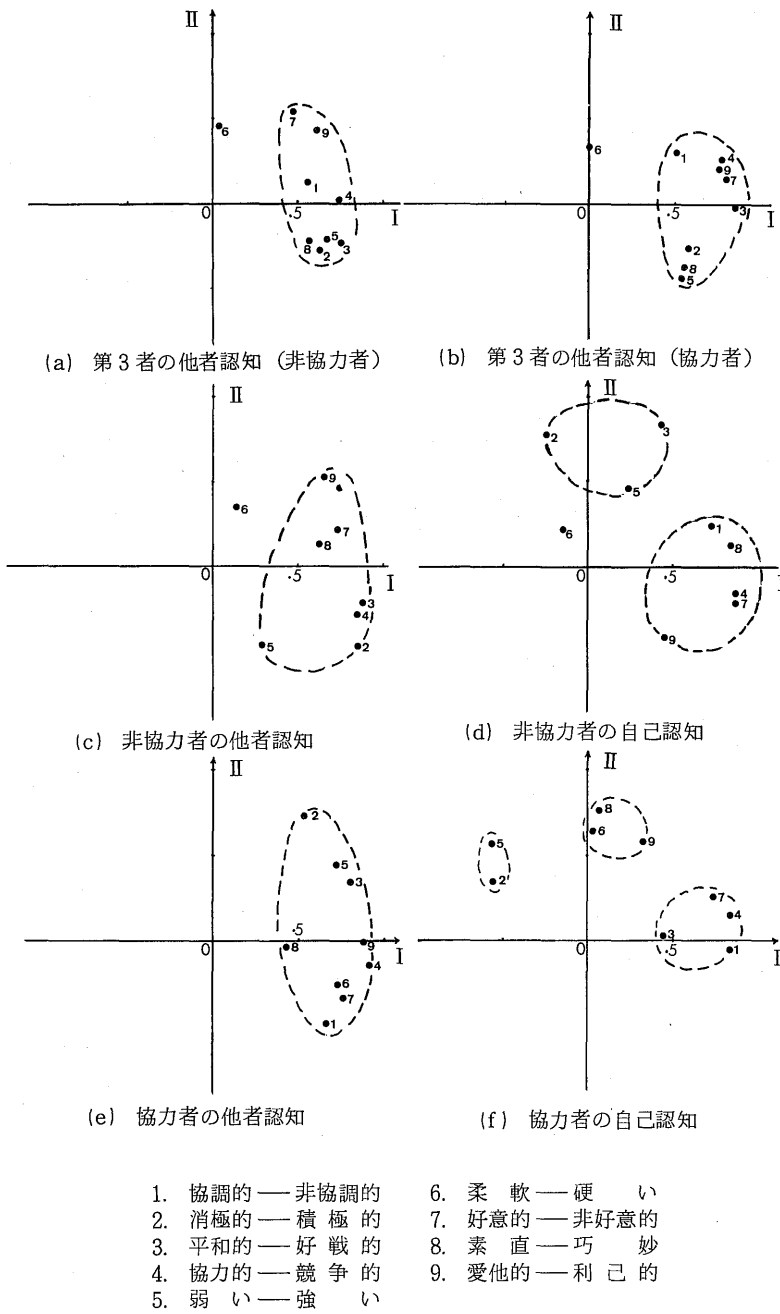


Fig. 5 第3者, 非協力者, 協力者の対人認知の構造

「極的—平和的—協力的—強い」あるいは「非協調的—消極的—好戦的—競争的—弱い」と共変動する枠組で把えていると推察される。これは、非協力者が

協力者を相対的に「協調的—消極的—平和的—協力的—弱い」あるいは「非協調的—積極的—好戦的—競争的—強い」と共変動する枠組で、又、第3者が協

力者を「協調的—消極的—平和的—協力的—弱い—好意的—素直—愛他的」と共変動する枠組でステレオタイプに認知しているのと好対照をなしている。また、協力者に関して、(e)他者認知と(f)自己認知を比較すると、前者の単純な構造に対して、後者では9つの尺度が3グループに分離し、極めて複雑な構造を示している。協力者に課せられた目標が、「自己の得点を高める」「相手と協力的にゲームを行う」というPDゲームの構造からみて矛盾しやすいものであったため、その心理的影響が協力者の自己認知に見られる複雑な構造に反映されたのではないかと考えられる。

考 察

ゲームの推移・結果の情報に基づいて判断を行う第3者(観察者)の視点を基準としたとき、非協力者は自己と他者を“近づけて”，一方、協力者は自己と他者を“引き離して”認知することが、本研究の結果から確認された。すなわち、相互の対人認知において、非協力者は自己と他者の類似性を、一方、協力者は異質性を強調する方向で共に misperception に陥る可能性をもつことになる、と考えられる。逆にいえば、第3者は、非協力者や協力者の当事者とは異なる対人認知を形成し、その対人認知は非協力者と協力者の中間に位置し、因子分析の結果にみるように多少ステレオタイプ化した認知を行っているといえる。

非協力者についていえば、相手(協力者)を行動的に競争状況に引き込みながら、自己の行動が相手に及ぼす影響に対して十分自覚的でないために、相手も自己と同じく競争的意図をもつ者と misperception する訳だが、これは一種の自己達成的予言(self fulfilling prophecy)であり、社会現象では、石油ショック時の紙不足騒動などの集団現象におけるメカニズムと同一のものであると考えられる。つまり、「紙不足」という事実があるのではなく、漠とした不安や予測、マスコミ情報や流言に基づく集団の社会的行動が状況を巻き込みながら、そうした「事実」を生み出してしまうメカニズムである。

一方、協力者は次の2点から、自己と相手の異質性を強調する対人認知を形成すると考えられる。第1は、相手の競争選択がゲーム全体を通して一定の高い割合でなされ、相手の攻撃的意図を伝えるものとみなされること。しかし自己の競争選択は、第3者の視点からみて高い割合を示したとしても、相手によって誘起された防衛反応である、と考えられること。そして第2に、自己の協力的目標を阻止された欲求不満の感情ゆえに、相手を自己と異質な意図を

もつ者として切り離して認知することにより、自己の認知的安定化をはかった、と考えられる。後者は、好意を感じずる他者に自己との類似性を認め、嫌いな他者は自分とは似ていないと知覚する傾向、すなわち仮定された類似性(assumed similarity: Fiedler, Warrington & Blaisdell, 1952)と同一の認知メカニズムであり、一種の認知的均衡化作用であると考えられる。

これら相互作用の当事者の視点に加えて、第3者(観察者)の視点を設定すると、各々の立場に応じてそれぞれの対人認知が規定される。そうした社会的視点の相違については、Gones & Nisbett (1971)が帰属理論(attribution theory)の観点から、行動の当事者(Actor)は自己の行動の原因を状況的要因に、一方、観察者(Observer)はActorの個人の独自な要因に求める一般的傾向があるとした。さらにStorm (1973)は、ビデオ・テープを利用したActorとObserverの間の視点の操作的移行が認知の変容を伴い、Actorの行動の解釈が逆転することを明らかにした。このような“視点の規定→認知の規定、視点の変換→対人認知の変換”という枠組は、Stormも論議しているように臨床的応用をもつ興味深いものであるが、本研究で得られた相互作用場面における対人認知が、協力者と非協力者、あるいは第3者の間における視点の変換によってどのように変容しうるのか、それらは今後の課題といえよう。

引用文献

- Fiedler, F. E., Warrington, W. G. & Blaisdell, F. J. 1952 Unconscious attitudes as correlates of sociometric choice in a social group. *Journal of abnormal and social Psychology*, 47, 799-809.
- Gones, E. E., & Nisbett, R. E. 1971 The actor and the observer: Divergent perceptions of the causes of behavior. In E. E. Jones, et al (Eds.), *Attribution: Perceiving the causes of behavior*. New York: General Learning Press, 79-94.
- Kelley, H. H., & Stahelski, A. T. 1970 b Social interaction basis of cooperator's and competitor's beliefs about others. *Journal of personality and social psychology*, 16, 66-91.
- Storm, M. D. 1973 Videotape and the attribution process: Reversing actor's and observer's point of view. *Journal of Personality and Social Psychology*, 27, 165-175.
- 吉田富二雄 1978 社会的相互作用場面における対人認知の研究(1)——ゲーム行動の分析を通して——*実験社会心理学研究*第18巻1号 11-20.

——1983.9.30 受稿——