

氏名(本籍) よし だ ふじ おお 吉 田 富二雄 (東京都)
 学位の種類 博 士 (心 理 学)
 学位記番号 博 乙 第 732 号
 学位授与年月日 平成 4 年 1 月 31 日
 学位授与の要件 学位規則第 5 条第 2 項該当
 審査研究科 心 理 学 研 究 科
 学位論文題目 社会的相互作用場面における対人認知の研究
 ——ゲーム行動の分析を中心として——

主 査 筑波大学教授 堀 洋 道
 副 査 筑波大学教授 文学博士 原 野 広 太 郎
 副 査 筑波大学教授 学術博士 牧 野 順 四 郎
 副 査 筑波大学教授 門 脇 厚 司
 副 査 筑波大学教授 医学博士 古 藤 高 良
 副 査 筑波大学助教授 保健学博士 池 田 由 紀 江

論 文 の 要 旨

本論文は社会的相互作用と対人認知に関する実験社会心理学的研究である。すなわち囚人のジレンマ・ゲーム (prisoner's dilemma game) を葛藤的相互作用のセッティングとして、そこで生み出される対人認知過程を一連の実験で分析したものである。対人認知研究の系譜からみると、PDゲームを枠組みとして、対人相互作用の力動的観点から対人認知の形成を分析したものであり、実験ゲーム研究の流れからは、従来の行動過程の分析に対人認知過程を導入することで、ゲーム行動の意味を明確化しようとする試みである。

論文は以下の 6 章、7 つの実験と 2 つの調査研究からなる。

第 1 章 「序論」

第 2 章 「個人間相互作用と対人認知」(実験 1・2・3)

第 3 章 「対面状況の導入と視点変換の効果」(実験 4・5)

第 4 章 「集団間相互作用と対集団認知」(実験 6・7)

第 5 章 「対人的価値観と他者意識」(調査 1・2)

第 6 章 「結語」

つぎに各章の概略を述べる。

第 1 章 「序論」 社会的相互作用と対人認知

まず PD ゲームの構造的特性を明らかにし、葛藤的相互作用のセッティングとして用いる積極的

意義を論じた。次に実験ゲーム研究の系譜における位置づけを述べ、最後に対人認知研究の流れを踏まえて、社会的相互作用の力動的観点から対人認知を分析する必要性を論じた。

第2章 「個人間相互作用と対人認知（実験1・2・3）」

社会的相互作用と対人認知にみられる力動的関係の典型的特徴の分析を行った。第1実験では、「協力」と「非協力」の異なる方向づけを受けた二者が相互作用を通して相異なる対人認知を形成する過程を分析した。すなわち、囚人のジレンマゲームにおいて、(1)協力者は次第に競争状況に“引き込まれ”，その行動は非協力者の行動に類似してくる。(2)協力者は自己の目標を達成することができず、強い失敗感と欲求不満の感情を味わう。(3)協力者は、相手の非協力的行動を自己に対する障害・裏切りと感じ、相手と自己を異質な意図の人間として切り離す形で自己の認知的安定をはかる。(4)一方、非協力者は、協力者の行動的変容のため、自己と相手を類似した意図の持ち主として近づけて認知する、という一連の過程を明らかにした。第2実験では更に二者の相互作用の情報から判断する「第三者（観察者）」の視点を導入した。その結果、第三者の評価を基準にして、協力者は自己と他者の異質性を、非協力者は自己と他者の類似性を強調して認知することが明らかにされた。第3実験では、協力者同士・非協力者同士の相互作用を扱い、ゲーム行動および対人認知の特性を分析した。協力者同士では、高い達成感、自己認知と他者認知の一致がみられ、このことは「協力者」と「非協力者」の相互作用及び対人認知の特徴を浮かび上がらせることになった。

第3章 「対面状況の導入と視点変換の効果（実験4・5）」

「対面事態」における暗黙のコミュニケーションや、ビデオ映像による「自己の姿の提示」が、相互作用およびプレイヤーの対人認知（特に自己認知）にどのような影響をもたらすかを検討した。その結果、（競争状況に）“引き込む—引き込まれる”という相互作用のパターンは、対面事態の「協力者」と「非協力者」においても同様に起こるが、「非協力者」の対人認知が相手（協力者）の認知に近づき、協力者からのネガティブなフィード・バックが一定の効果を持つことが示された。また、ビデオ映像による「自己の姿の提示」は、葛藤を経験した協力者においてその認知を変容する効果を示した。

第4章 「集団間相互作用と対集団認知（実験6・7）」

集団間の相互作用と対集団認知へと問題は展開された。

実験6では、協力的集団と非協力的集団を設定し、実験1と同様の相互作用を行わせ、更に第7実験では、相互作用の一方を実験的に統制し、他方に個人と集団の条件（協力者と協力的集団）を設定して個人と集団を比較した。その結果、第1に、（競争状況に）“引き込む—引き込まれる”という相互作用と（相手と自己を）“近づけて—引き離して”認知する対人（集団）認知のパターンは、集団間相互作用にも生起する安定したパターンであることが示された。第2に、個人と集団を比較した場合、極めて明確に集団の成極化効果がみられた。すなわち、協力指向集団は、より強い失敗感を表明し、相手と自己集団の異質性をより強調し、相手により大きな責任性を付与した。この責任性の帰属は興味深い。なぜなら、個人の場合一貫して自己と相手に同程度の責任性を付与し、自罰的傾向を示したからである。そうした個人もひとつたび集団を形成すると明確に相手の責任性を追

求することが明らかにされた。

第5章 「対人的価値観と他者意識（調査1・2）」

第5章ではゲーム相互作用と対人認知の経験の積み重ねがどのような人間観・社会観につながるのかを問題にした。そして、競争指向者が「他者を一律に競争的」とみなすのに対して、協力指向者は「ある者は競争的、ある者は協力的」とみなす多様な他者意識を持つことが示された。また、高権威主義者に競争者と同様の特徴がみられた。

第6章 「結語」

本章では、2人PDゲームの枠組みに依拠しながら、社会的視点・役割と社会的相互作用の力動的関係を分析され、社会全体を2PDシステム（2人PDゲームのネットワーク）として解析する方向が提案された。

審 査 の 要 旨

本論文は社会的相互作用(ゲーム行動)場面における対人認知に関する実験社会心理学的アプローチである。従来のこの領域での対人認知研究は静的(static)であり、相互作用場面での力動的(dynamic)な観点からの対人認知の研究は実験設定が難しいこともあり非常に少なく、対人認知研究のみならず、囚人のジレンマ・ゲーム(PDゲーム)に関する心理学的研究に新しい展開をもたらすオリジナルな研究として評価できる。

ゲームのモデルは数多くあるが、その中で個人と集団の合理性が明確に対立する唯一のゲームとしてのPDゲームにせよ、協力者、非協力者(競争者)の役割を実験的に導入し、両者間のゲーム相互作用の推移と自己および他者の認知の特徴を検討するというのが本研究の一貫した実験パラダイムである。

ゲーム行動で協力者が競争状況に“引き込まれて”いくこと、非協力者が自他を類似のものとするのに対し、協力者は異なったものとみるという安定したパターンがみられ、この傾向は集団間に拡張するとよりはっきりした形で現れ、集団成極化がみられることを明らかにしたことも新しい知見である。

本論文はゲーム相互作用の「協力-非協力(競争)」の次元に限定した研究であるとの見方もできるが、社会的相互作用の枠組みとしてPDゲームを用いる意義については、対人間の矛盾葛藤の一般性の高い構造を持つこと、相互作用と対人認知の研究の実験的セッティングとして他に適切な方法がないということ等からこの研究の弱点になるとはいえず、むしろ必然的であるというよう。

第5章の「対人的価値観と他者意識」ではそれまでの部分と異質な感じを与えるが、「競争者-協力者」を実験的に与えられた役割から個人の性格・対人価値観(競争-協力指向性)におきかえ対人認知(他者意識)の仕方に対応性があるかを三角形仮説を援用し検討しようとしたものである。結果は概ね仮説を検証する方向にあるが必ずしも明確でない部分もあり、今後検討すべき課題である。しかし実験的に得られた知見をより社会的な状況に展開しようとする試みは困難を伴うが、評

価されるべきである。

このような若干の問題はあるものの本研究において著者は、問題設定、洗練された実験デザイン、解析に能力を遺憾なく発揮し、社会的相互作用を含む対人認知過程の問題という未開拓の研究領域において新しい研究方向を示したものとして評価できる。

よって、著者は博士（心理学）の学位を受けるに十分な資格を有するものと認める。