



Title	産廃処理の社会的ジレンマゲーミング：選択的誘因の失敗と情報共有がもたらす公益〔論文内容及び審査の要旨〕
Author(s)	北梶，陽子
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(文学)
Dissertation Number	甲第12081号
Issue Date	2016-03-24
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/61608
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	doctoral thesis
File Information	Yoko_Kitakaji_review.pdf, 審査の要旨



学位論文審査の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（文学）

氏名： 北梶 陽子

主査 准教授 大沼 進
審査委員 副査 教授 宮内 泰介
副査 准教授 高橋 伸幸

学位論文題名

産廃処理の社会的ジレンマゲーミング：選択的誘因の失敗と情報共有がもたらす公益

本研究は、産廃問題の解決の一つとして社会的ジレンマを取りあげるという側面と、社会的ジレンマ研究の一例として産廃問題にあてはめるという側面の2つがあり、この両面を行きつ戻りつしながら、現場と理論・実験研究とを架橋するという立場から明確に論考を進めている。その過程で、社会的ジレンマの実験研究との異同、現実の産廃問題を捨象している点などについて、筆者は自覚的に理解した上で論を整理している。このことは、一方で、社会的ジレンマ研究を社会問題の解決のための思考のツールとしてみたときに従来見落としがちであった視点を提供することにつながっている。他方で、現場で経験的に知られてきたことに対して理論的枠組みをもって説明することで、具体的な政策提言に必要な材料を提供している。このような切り口から行われた研究は類例に乏しく、極めて独自性の高い論文に仕上がっている。

第一の成果は、監視・罰則や報酬などのサンクションの負の効果を示したことである。社会的ジレンマ研究では、サンクションが動機を低減させたり、サンクションがなくなるとより非協力が増すといった研究はなされてきたが、サンクションが直接的に非協利行動を増加させるという研究はほとんどなかった。これは従来の心理学の実験室実験のパラダイム上の制約によるものであり、現実には反例があることを指摘されてきたがその現象を再現することが困難であった。本研究ではゲーミングを用いることで、鮮やかにそれを捉えた点に大きな価値がある。第二の成果として、サンクションが負の効果を持つことと、コミュニケーションの枠組みとが関連があること、サンクションの存在がコミュニケーションの枠組みに負の影響を及ぼすことに言及した点が挙げられる。類似の指摘は1960年代頃からなされいたが、その後、社会的ジレンマ研究はコミュニケーションを統制していくことが主なパラダイムとなっていき、人間社会で相互協力を達成する本質的な事項が置き去りにされがちであった。本研究では、この本質を再評価するのみならず、お互いの利得情報が不明な状況をつくり、そこで自由なコミュニケーションを可能とすることで、情報共有と相互協力の期待の相互連関を示し、その中で、サンクションが非協利に焦点を向けさせる、すなわちコミュニケーションの枠組みに関する認識を変えることを実証した。

第三に、監視としては不完全であるにもかかわらず、自ら行動履歴の情報開示をできる機会を提供することが協力を高めることを示した点にある。虚偽の申告をしてもその真偽を他のプレイヤーが確認できない状況をつくり、あらかじめプレイヤーにそのことを理解させたにもかかわらず、多くのプレイヤーが協力的に振る舞った。これは一見すると常識に反するようであるが、むしろ監視機能として不完全であるからこそプレイヤーが責任を自覚し役割を適切に遂行しようという動機に繋がり、真偽が確認できなくても協力意図のシグナルとして情報開示が機能したと解釈できる。この発見は、先行研究にもなく、今後さらに深掘りすることが期待される。

現実には、産廃処理に限らず、あることを処理・遂行していく過程には様々な主体が関わり、お互いに正確には利得構造がわかっているわけではなく、むしろ曖昧なことの方が多い。このような中で、必要な情報が共有され、相互協力を目指せる状況をつくる上では、サンクションに基づく誘導だけでは限界があり、どのようなコミュニケーションが行われているかを理解しなければ

ばならない。このことは現場に関わる者であれば自明視するが、現場でコミュニケーションが阻害される条件に気づくことは容易ではない。本研究は、制度設計と現場での運用の両方を同時に見据えた視点から考察を進めており、従来の社会科学ではあまり見らないスタイルであり、この点にも独創性がある。

本研究をゲーミング研究としてみたときに、その特長である相互作用のダイナミックスをどこまで描ききれているかという点に若干の注文をつけることは可能であるが、4つの研究に渡って丹念に分析してきており、全体の大きな貢献の中では些末な問題である。むしろこの点は、今後の筆者のさらなる飛躍の余地がまだあることを意味している。

なお、研究1と研究2をまとめて『心理学研究』（査読付）に掲載された論文は、日本心理学会優秀論文賞を受賞した。また、研究4をまとめて International Simulation and Gaming Association (ISAGA) に投稿したフルペーパー(刷り上がり 16 頁相当)が Best Presentation Award を受賞した。さらに、ISAGA での 100 編近い発表の中から約 20 編を選びすぐった撰集を大手国際出版社 Springer より刊行することとなったが、その一つに受賞発表が採択された。