

# 武力保持の規定因を探る

保持/不保持選択付き先制攻撃ゲームによる検討

大藪博記（鹿児島大学）・仲間大輔（リクルートマネジメントソリューションズ）

キーワード：攻撃，競争，恐怖

国際情勢の変化によって、日本での武力保持を巡る議論は活発になっており、武力の保持・不保持選択を規定する心理的要因の検討は喫緊の課題と言える。本研究では、先制攻撃ゲーム(Simunovic et al., 2013)を用いた実験を行った。このゲームは、2者間で行い、両者が攻撃ボタンを持つ。既定の時間内にボタンを押すか否かを決定するが、両者とも押さなければ何も起こらず、1500円ずつ獲得する。先に押せば、押した方は1400円となるが、押された方は500円となり、大きな被害を受ける。

先行研究では攻撃ボタンを押すかどうかの判断について検討されたが、本研究では、その前に「攻撃ボタンを保持するか否か」の判断を加えることで、武力保持の心理的メカニズムを検討することを目的とした。この実験状況においては、ボタンを押すこと（攻撃）にはコストしかないが、「相手が先に押すかもしれない」という恐怖が攻撃を促進する可能性がある。実際に、Simunovic et al.(2013)では、自分と相手の双方が攻撃ボタンを保持している状況において実験参加者の50%が攻撃を選択しており、これは片方保持の場合の攻撃率(3.8%)よりも大幅に高くなっていた。したがって、「不保持」の方が攻撃を受けるリスクは低くなると言えるが、にもかかわらず、実際には「保持」を選択する人が相当数生じると予想した。また、初期状態として、「自分・相手」が「保持・保持」「保持・不保持」「不保持・保持」「不保持・不保持」のいずれかによって、保持選択率が異なるかも検討した。

## 方法

**実験参加者**：大学生 139名

**手続き**：授業時間の冒頭に行ったが、参加は任意であること、謝礼は支払われないことが伝えられた。参加者は、教示、確認テストの後に、本番に入った。教示では、初期の保持状態（4パターン）のいずれであるか（参加者間要因）が強調された。本番に入ると、各参加者は、まず、ボタンを保持するか否かを判断した。保持を選択した場合は、さらに、相手が保持/不保持を選択した場合のそれぞれについてボタンを押すかの判断を行った。その後、相手の保持選択率や両方保持時/相手のみ保持時の相

手の攻撃率などをパーセンテージで予想させた。

## 結果と考察

**保持選択率 (表1)**：まず、どの条件においても相当数の保持選択が見られ、リスクが増すにもかかわらず保持選択が生じることが分かった。また、「不保持・不保持」より「不保持・保持」の方が保持選択率が有意に高く( $p=.031$ )、初期の非対称性によって不保持側が保持側に転換する可能性が高まることが分かった。

表1 初期状態 (自分・相手) ごとの保持選択率

保持・保持	保持・不保持	不保持・保持	不保持・不保持
51.6%	50.0%	51.4%	25.6%

**攻撃率**：全体では、両方保持での攻撃率（51%）の方が自分のみ保持での攻撃率（13%）より有意に高かった ( $p<0.001$ )。条件ごとでも傾向は同様であった。また、実測値から、保持/不保持の場合の期待利得を算出したところ、いずれの条件でも不保持の方が期待利得は高く、ボタン保持は客観的には非合理的な行動だとみなせた。

**保持/不保持の規定因 (表2)**；保持/不保持選択を一貫して規定していたのは、「相手の保持率予想」であった。つまり、「相手が保持すると予想するほど、自分も保持する」傾向が認められた。この傾向は、リスクが高まる「両方保持」の状態につながりやすく、非合理的と言えるが、「武力の均衡」を求める衝動があることを示唆している。

表2 保持/不保持の規定因 (ロジスティック回帰分析のオッズ比)

	保持・保持	保持・不保持	不保持・保持	不保持・不保持
相手保持予想	1.09*	1.12*	1.09**	1.07**
両方保持時 相手攻撃予想	1.01	0.98	0.94**	1.00
相手のみ保持時 相手攻撃予想	1.01	0.99	1.03*	1.00
R <sup>2</sup>	0.54*	0.67**	0.70**	0.46**

\* $p<.05$ , \*\* $p<.01$

今後は、事前サンプルサイズ設計の後、インセンティブありの実験を一般オンラインサンプルを対象に行い、学会ではその結果を報告する予定である。

## 引用文献：

Simunovic et al.(2013). J. Exp. Soc. Psychol.49:1120-1123