社会情報学部 柿本 敏克 教授

仮想世界ゲームを使った集団間関係の研究

社会心理学は、生活の中で「人が、なぜそう感じ、行動するのか」といった社会行動の法則性を見極め、その原理を追求する学問です。対人関係や自己概念を扱う領域もありますが、群馬大学社会情報学部の柿本敏克教授は、集団現象を心理学の観点から探る「集団間関係の心理学」に取り組んでいます。

柿本教授らが2007年に開発した仮想世界ゲームの電子版の実施風景。プレーヤーはパソコンに向かい、チャットで会話が行われる。

「社会心理学では実験をしながら検討します。参加者自身の動きが研究の一部になるのです」と柿本教授

この研究の代表的なアプローチは、「社会的アイデンティティ理論」であり、自分がある集団の一員であるという認識（社会的アイデンティティ）が、その集団と自己とを同一視すること（集団同一視）を通して、集団の一員としての実際の行動に結びつくと想定されてきました。しかし、柿本教授はこれまでの実験データでは期待されるほどの効果がなかったことから、集団間の行動は、当事者がその状況にどの程度リアリティを感じるのかという主観的感覚をさす「状況の現実感」が関わっているのではないかと主張し、その検証を「仮想世界ゲーム」を使って行っています。

仮想世界ゲームとは、名古屋大学の広瀬幸雄教授が開発したシミュレーションゲームで、「南北地域間の葛藤と協調のプロセスをシミュレートしており、飢餓や貧困、テロリズム、環境汚染といった地球規模の問題を単純なかたちで再現」したもの。学生たちはルールを読んだ上で、プレーヤーとしてゲームに参加します。自分自身の動きが研究の一部になり、「リアリティを実感することで学生自身の社会心理学への興味が高まります」と柿本教授。実際、ゲームが進むにつれて地域意識が芽生えたり、リーダーシップや集団内での協力関係が生まれ、他地域を訪れる際、緊張を覚えるなど社会心理学の様々な現象が見られるようになります。

典型的なゲームの展開は、序盤は食糧の確保や資産の蓄積に費やされ、中盤は地域間の対立が激化。終盤では、世界全体で環境汚染の問題が持ち上がり、各地域は共同でこの問題を解決せざるをえない状況に。参加した学生たちは「たった数時間で自分の地域に対する愛情が湧いてきたのには驚いた」「他地域に行くと違和感を覚え、居心地が悪くなる。逆に自地域に他地域の人がいると注目してしまっていることに気づく」などと回答し、ゲーム内で構成された集団間関係をリアルに体験していることがわかりました。また、ルールを読んだだけのときと比較し、ゲームを実施したほうが状況の現実感が強く、理論で予測した通り、状況の現実感が高いと集団同一視が高くなることが実証されています。

仮想世界ゲームは人のリアルな動きを見ることができますが、大掛かりな設定が必要なため、柿本教授は社会情報学部の細野文雄助手と協力してコンピュータ上で行える「電子版」を開発。コスト削減ができる上、条件統制や行動の記録・測定も容易になりました。複数の実験参加者の行動をモニタリングし、記録・追跡できるため、柿本教授は「社会行動に関する研究領域の実験研究をより活発化し、飛躍的な発展を促すことができる」と期待しています。

仮想世界ゲームの実験に取り組む学生たち。各教室をそれぞれの地域とし、シナリオにそって進める。徐々にリアリティーが増していく。