

ステレオタイプとメタステレオタイプの効果

1210523 藤原 宗紀

高知工科大学 経済・マネジメント学群

序論

人間は自分が所属する集団である内集団の人間のみならず、自分が所属しない集団である外集団の人間とも関わりながら生きている。また、人間は常にいくつかの社会的集団に属しているため、人間は相手がどのような人間であるか素早く判断するために、相手が所属しているグループのイメージを手がかりにして理解しようとする(上瀬, 2002)。これは、多大な情報の中でできる限り少ない労力で相手を理解しようとするために内集団が外集団に対して持っているイメージであるステレオタイプを用いると言われている。他者をおある程度理解するためには、相手の性別や国籍、血液型などから考えられる固定化されたイメージを自然と利用している。これまでの研究でステレオタイプは人間の行動に影響を与えることが説明されてきている。

例えば Jing et al(2017) では、日本人と中国人とアメリカ人を対象に先制攻撃ゲームを用いた実験を行った。先制攻撃ゲームとは2人で行われ、ボタンを押し相手に攻撃をするかしないかを決定する実験ゲームである。先にボタンを押せばコストを支払わなければならないが確実に報酬を得ることができ、押された側は大きな損失を被る可能性がある早押し形式である。しかし、最も高い報酬をもらうためには両者がボタンを押さない選択を取ることである。Jing et al(2017) における先制攻撃ゲームの結果では、日本人や中国人が暖かいや親切などポジティブなイメージを抱くと先制攻撃しなくなることを示されている。相手の暖かさや親切であるというイメージを認知すれば、最も報酬をもらうことのできるボタンを押さない選択を選ぶということが示された。このことから、相手が具体的にどのような人間かを理解していなくても、相手が所属しているグループのイメージから相手を理解し、行動を決定することが示されている。

しかし、近年では相手に対するステレオタイプのみならず、自分がどのようなイメージを持たれているかを認知することも相互作用において影響することが明らかになっている。小林・及川(2015)では Vorauer, Main, & O' Connell,

(1998) を引用しつつ「外集団の成員との相互作用には、内集団が外集団に対して抱くイメージ(ステレオタイプ)だけでなく、外集団が内集団に対して抱くイメージについての認知(メタステレオタイプ)も重要な役割を果たす」と述べている。現在、ステレオタイプ同様にメタステレオタイプが対人関係に影響することは先行研究から明らかになってきている。

例えばメタステレオタイプを用いた小林・及川(2018)の研究では平等主義的な信念が高いものがネガティブ(冷たいや不親切)などのメタステレオタイプを認知すれば外集団の成員との相互作用に伴う不安が増幅されると言われている。また、ネガティブなメタステレオタイプを認知すると、集団相互依存観が高い者は不安を感じ、外集団やその成員に対してポジティブなイメージを印象付ける反応が促進される汚名返上効果が確認された。逆に、集団相互依存観が低いものはネガティブなメタステレオタイプを認知すると、外集団やその成員に対して「冷たい」や「不親切」などのネガティブな反応が促進される返報性効果が確認された(小林・及川, 2015)。メタステレオタイプに関して、ネガティブなメタステレオタイプの情報が提示された場合には、それが自身の内集団をどう見ているかという認知すなわち自集団ステレオタイプと一致しているかしていないかが外集団への態度に影響することが示されている(田村 2017)。日本人と韓国人を対象に行われた Kim & Oe (2009) ではグループ間の態度はステレオタイプよりもメタステレオタイプにより強く現れたという結果も示されている。

このようにステレオタイプにより相手がどのような人であるかを考えながら行動しているのみならず、メタステレオタイプにより自分が相手にどのように思われているか考えて行動している可能性も考えられる。

本研究の目的と仮説 以上の先行研究からステレオタイプは人間の行動に影響を与えることが示された。しかし、先行研究ではアンケート用紙を通してメタステレオタイプが人間の気持ちに影響を与えることが明らかにされているが、

実際にメタステレオタイプが人間の行動に影響を与えるかは明らかになっていない。そこで本研究ではステレオタイプは人間の行動に影響を与えるのと同様にメタステレオタイプも人間の行動に影響を与えるだろうという仮説を立てた。尚、本調査ではプレテストの結果に基づきステレオタイプとメタステレオタイプを与える際には攻撃的なイメージを持たれている部活動としてボクシング部を、平和的なイメージを持たれている部活動として茶道部を用いる。本調査の前に行ったプレテストについては後述の通りである。

仮説1 (ステレオタイプの効果): 攻撃的なイメージを持たれているボクシング部に相手が所属していた時の方が、平和的なイメージを持たれている茶道部の時よりも攻撃する傾向が高まるだろう。

仮説2 (メタステレオタイプの効果): 相手に自分が攻撃的なイメージを持たれているボクシング部に所属していたと思われる時の方が、平和的なイメージを持たれた茶道部だと思われる時よりも、攻撃する傾向が高まるだろう。

プレテスト 本調査ではステレオタイプとメタステレオタイプを与える際、部活動のイメージを用いることにした。従って、攻撃的だと思われる部活動と平和的だと思われる部活動を用いる為に、本調査の前に部活動のイメージに関するアンケート用紙を用意し回答させた。アンケートの回答者は三船ゼミ学生の3年生と4年生の合計22名である。このアンケートは google フォームで作成されネット上で配信し回答を依頼した。

このアンケートには複数提示した部活動に対するイメージを3つの質問で答えさせた。

1つ目の質問は落ち着きがあるまたは衝動的であるか。1(落ち着きがある)~7(衝動的である)の7段階で回答させた。

2つ目の質問は平和的であるか攻撃的であるか。1(平和的である)~7(攻撃的である)の7段階で回答させた。

3つ目の質問は協力的であるか競争的であるか。1(協力的である)~7(競争的である)の7段階で回答させた。

このアンケートの結果、全体的な傾向から攻撃的な部活動としてボクシング部を、平和的な部活動として茶道部を用いることとした。

本調査

方法

参加者 本調査ではクアルトリクス上で作成したアンケートをランサーズ上で公開し回答を募集した。所要時間はおよそ10分程度のアンケートであった。

回答者は合計で202名(男性137名女性65名)である。

デザイン 参加者内配置で独立変数を相手の情報(ステレオタイプとメタステレオタイプ)と部活動(ボクシング部と茶道部)、従属変数として攻撃性を用いた。

手続き 本調査では実際に先制攻撃ゲームを行うのではなく場面想定法を用いて擬似的にゲームを行なった。場面想定法では先制攻撃ゲームの実験参加者であることを想定させ、自分が参加者ならどのように行動するかを計測した。

また、ステレオタイプとメタステレオタイプを与える際は前述の部活動のイメージを用いた。

以下は場面想定法の場面設定である。参加者には以下の実験場面が説明され、その実験に実際に参加しているところを想像して意思決定を行わせた。

参加者は実験室に到着後、それぞれ別々の個室に入り、はじめにアンケートに回答した。それぞれの個室の中には机と椅子があり、机の上にはパソコンが置いてある。

このアンケートでは実験参加者の性別や年齢の他、中学校・高校で所属していた部活動について聞かれ、回答を行なった。アンケートへの回答が終了すると、参加者の中からランダムにペアが組まれ、そのペアでゲームを行うこととなった。

自分も相手も誰とペアになったかは分からず、個人が特定される名前などの情報は開示されることはない。また、個室で行われる実験であるので、同じ部屋に誰がいるかは分からない状況である。ゲーム開始時には両者の前に置かれたパソコンに赤いボタンが表示される。ゲームが開始されると参加者にはこの赤いボタンを押すか押さないかの選択を制限時間の30秒以内でさせた。制限時間の30秒の間に相手がボタンを押したかどうかは分からず、逆に自分が押した場合、そのことを相手は知ることはない。この先制攻撃ゲームでは両プレイヤーのボタンを押すか押さないかの選択によって実験の報酬が決定される。

このボタンを両プレイヤーが押さずに制限時間の 30 秒が経過した場合、両プレイヤーに報酬としてそれぞれ 1,500 円が与えられる。

片方のプレイヤーのみがボタンを押した場合、そのプレイヤーは報酬として 1,000 円を得ることができる。そして、押された方のプレイヤーの報酬は 0 円となる。

両プレイヤーがボタンを押した場合、先に押したプレイヤーは報酬として 1,000 円を得ることができる。そして、後に押したプレイヤーの報酬は 0 円となる。相手に先にボタンを押された後にボタンを押しても無効となり、報酬は 0 円となる。

このルールから相手がボタンを押すと思うなら、相手よりも先にボタンを押したほうが多くの報酬を得ることができる。しかし、相手よりも先にボタンを押した場合よりも、両者がボタンを押さないほうが最も多くの報酬を得ることができる。これらのことから、相手が攻撃をしてくると感じればボタンを押し、確実に報酬をもらい、相手が攻撃をしないと感じればボタンを押さずに最も多い報酬を得るのが最適である。ゲーム開始前に開示される情報を頼りに判断させた。

操作 場面想定法ではステレオタイプで 2 場面、メタステレオタイプで 2 場面をそれぞれ提示した。

ステレオタイプでは「ゲーム開始前にアンケートの回答に基づき相手の情報が開示されました。その情報の中からあなたは相手がボクシング部(茶道部)に所属していることを知りました。また、相手はあなたが所属していた部活動についての情報が開示されず、あなたが何部に所属しているかを知りません。」という場面をボクシング部と茶道部の 2 つに分けて答えさせた。

メタステレオタイプの場面では「あなたが所属していた部活動がボクシング部(茶道部)だとします。そして、アンケートの回答に基づきお互いの情報が開示されましたが、あなたは相手が何部に所属していたかを知ることができませんでした。しかし、相手はあなたがボクシング部(茶道部)に所属していたことを知っています。あなたはこの場面では相手に『ボクシング部(茶道部)に所属していた人』と思われながらゲームを行うこととなります。」という場面をボクシング部と茶道部の 2 つに分けて答えさせた。

この合計 4 つの場面それぞれで「この状況でボタンを押す

可能性を%でお答えください」と質問した。点数は 0(0%)–1(20%くらい)–2(40%くらい)–3(60%くらい)–4(80%くらい)–5(100%)の 6 段階で回答させた。

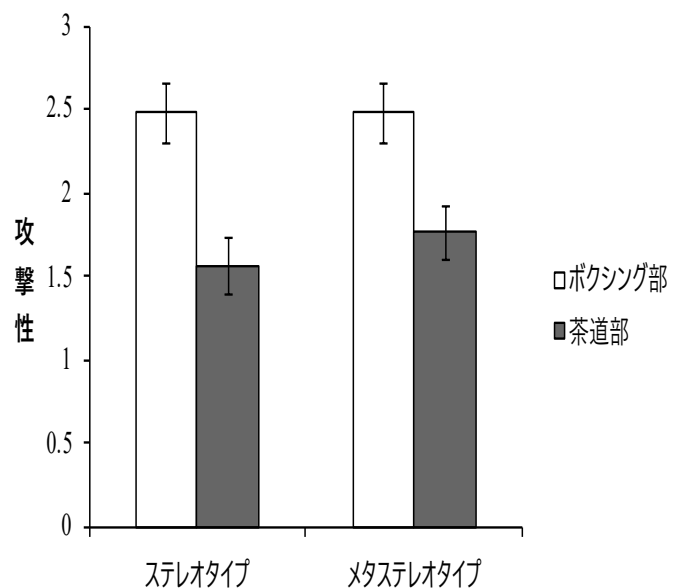
また、順序効果を相殺するためにステレオタイプ(ボクシング部)ステレオタイプ(茶道部)メタステレオタイプ(ボクシング部)メタステレオタイプ(茶道部)の 4 つの場面の順番をランダムに回答してもらいカウンターバランスを行なった。

また、実験の具体的な説明の前に年齢や性別などの個人情報や回答したデータの匿名性を保証し、同意のもと回答させた。全ての質問に答えてもらった後、最後に性別と年齢を答えさせアンケートは終了した。

結果

独立変数を相手の情報(ステレオタイプかメタステレオタイプか)と部活動(ボクシング部か茶道部か)、従属変数を攻撃性として 2 要因分散分析を行なった結果、相手の情報の主効果 ($F(1, 201) = 3.8, p = .05$) は有意ではなかった。また、部活動の主効果 ($F(1, 201) = 74.55, p = .00$) は有意となり、相手の情報と部活動の交互作用 ($F(1, 201) = 3.8, p = .05$) は有意ではなかった(図 1)。

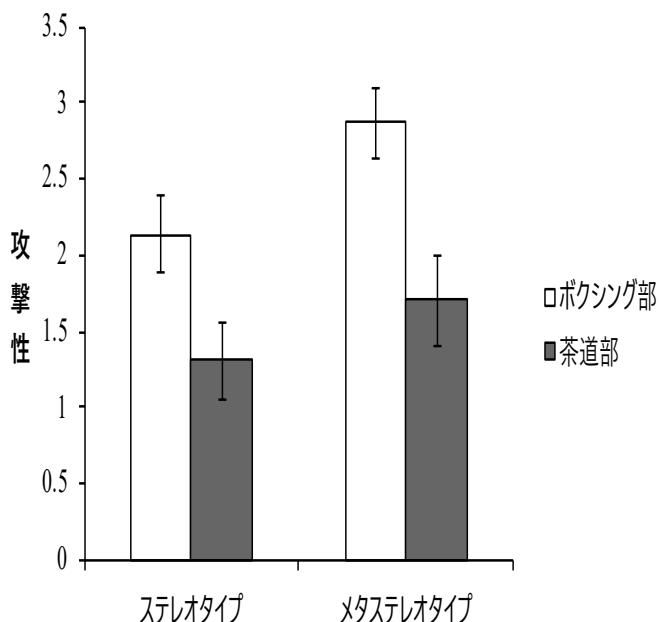
図 1 相手の情報と部活動での 2 要因分散分析結果



次に、順序効果を統制するために回答の1問目のみを取り出し参加者間要因での分散分析の結果、相手の情報の主効果

($F(1, 198) = 4.63, p = .03$)と、部活動の主効果 ($F(1, 198) = 14.33, p = .00$)が有意となった。また、相手の情報と部活動の交互作用は ($F(1, 198) = .42, p = .52$)と有意ではなかった(図2)

図2 回答の一问目のみを取り出した分散分析の結果



最後に性別による違いがないか性別とステレオタイプとメタステレオタイプの3要因分散分析を行なった結果、性別の主効果は ($F(1, 200) = 1.91, p = .17$)、性別と相手の情報の交互作用は ($F(1, 200) = .35, p = .56$)、性別と部活動の交互作用は ($F(1, 200) = .98, p = .32$)、性別と相手の情報と部活動の交互作用は ($F(1, 200) = 1.08, p = .30$)で全て有意ではなかった。

考察

本調査では、ステレオタイプとメタステレオタイプが人間の行動に影響を与えるか否かを検討した。

参加者内要因同士での分析結果ではステレオタイプの場面でもメタステレオタイプの場面でも部活動の効果が現れた。相手がボクシング部である時と自分がボクシング部であると思われる時の方が、相手が茶道部である時と自分が茶道部であると思われる時よりも攻撃的である。

しかし、回答の一问目のみを取り上げた参加者間要因での分析結果からは、相手がボクシング部や茶道部に所属してい

ることがわかっている時よりも、自分がボクシング部や茶道部に所属していると思われる時の方が攻撃する傾向が見られた。

これらの結果から相手が攻撃的なイメージを持つボクシングの場合、平和的な茶道部に比べより攻撃的な傾向が見られたため仮説1は支持されたといえるだろう。この結果は、先制攻撃ゲームを行なった Jing et al (2017) の結果と照らし合わせるとステレオタイプが人間の行動に影響を与えることを支持するものになった。また、自分が攻撃的なイメージを持たれているボクシング部であると思われる時の方が、平和的なイメージを持たれている茶道部に所属している時よりも攻撃的であるため仮説2も支持されたと言えるだろう。先行研究からメタステレオタイプが人間の気持ちに変化をもたらすことは明らかになっていたが (Kim & Oe, 2009, 小林・及川 2015, 小林・及川 2018, 田村 2017)、本調査の先制攻撃ゲームの結果から、人間の行動にも影響を与えることが明らかになった。

参加者内要因同士の分析結果からステレオタイプとメタステレオタイプの効果で違いが現れなかった。相手が攻撃的であるボクシング部に所属している時や自分がボクシング部に所属していると思われるときに攻撃する傾向が見られた。回答の一问目のみを取り出し分析した結果、部活動でメタステレオタイプの場面の時に攻撃する傾向が見られた。この結果から、自分がボクシング部に所属していようが、茶道部に所属していようが相手に自分の情報を知られている場合、攻撃することが示された。これは、ポジティブな情報でも、ネガティブな情報でも、相手に自分の情報を知られていることに不安を感じ先制攻撃をする可能性がある。

また、性別によって攻撃に差が現れるか分析した結果、交互作用で有意な差が見られなかった。本調査の結果では、男性、女性であるかがステレオタイプやメタステレオタイプの効果で攻撃に影響しないことが明らかになった。横田 (2017) では Eagly & Steffen, (1986) を引用しつつ「男性が肉体的な攻撃により従事し、その攻撃の対象となることが明らかになっている」と述べ、男性が女性に比べて攻撃的であると示している。しかし、本調査では男性と女性で攻撃に差が現れなかった。横田 (2017) では、攻撃性の男女差について集団間葛藤というイベントが淘汰圧として働いていたかについて証拠は不十分としている。本調査の結果から、個人に対して攻

撃する場合と、集団に対して攻撃する場合とで男性の攻撃率が変化する可能性も考えられる。

今後の展望 第一に、本調査では場面想定法による先制攻撃ゲームであった。場面想定法を作成する際には、アンケートの回答者に場면을想定させやすいように作成したが、その状況を想定することが困難であった参加者もいたと思われる。特にメタステレオタイプの場面では自分がボクシング部や茶道部であると思われる状況であるという場面設定であった為、状況を整理することが困難であったと考えられる。そこで、実際に先制攻撃ゲームを設計し、参加者がステレオタイプやメタステレオタイプを感じ直感的に選択できるように実験を行う必要がある。

第二に、本調査ではステレオタイプとメタステレオタイプを与える際に部活動を用いた。本調査の回答者の年代を見ると 22~76 歳と幅広い年代の方々が回答した。場面想定法では、回答者自身がボクシング部や茶道部であることや、相手の参加者がボクシング部や茶道部であることを想像させたが、部活動に対するイメージが世代間で違うとも考えられる。そこで、本調査で扱った部活動以外にステレオタイプやメタステレオタイプを与えるように実験を設計していく必要があると考えられる。

第三に、最初の回答のみを分析した結果、部活動関係なくステレオタイプの場合よりもメタステレオタイプの場合に攻撃する傾向が見られた。この結果に関して、ポジティブな情報の場合でも、ネガティブな情報でも相手に自分の情報を知られていることに不安を感じ、攻撃する傾向が見られたと考察した。この結果に関してもメタステレオタイプ場面時、実験参加者が何を考えて攻撃したか追加で調査する必要があると考えられる。

第四に、性別によって攻撃の差が現れるか分析した結果、男性と女性で有意な差が現れなかった。本調査の先制攻撃ゲームでは、「相手が何部に所属していたか」又は「自分が何部に所属していたか相手が知っている」という情報のみで相手が男性であるか女性であるか提示しなかった。同性に対しての攻撃性が上がる可能性や異性に対して攻撃性が下がる可能性も考えられる。そのため、ステレオタイプやメタステレオタイプを与える際には、相手の性別も与える条件、与えない条件と分けて分析する必要があると考えた。

本論文を作成するにあたり、ご指導を頂いた卒業論文指導教員の三船恒裕准教授に心より感謝致します。

引用文献

- 上瀬 由美子 (2002). ステレオタイプの社会心理学 松井 豊 (編) サイエンス社出版 pp.5-6
- Kim, J. & Oe, T. (2009). Meta-stereotype as an indicator of intergroup attitude: How Japanese perceive they are viewed by Koreans
- 小林智之・及川昌典 (2015). メタステレオタイプと集団相互依存観が外集団に対する反応に及ぼす影響 心理学研究, 86, 467-473.
- 小林智之・及川昌典 (2018). メタステレオタイプと平等主義的な信念が集団相互作用に及ぼす影響 心理学研究, 88, 574-579.
- 田村美穂 (2017). メタステレオタイプの情報が集団間態度と内集団認知に及ぼす影響: メタステレオタイプの情報の望ましさ、及び、自集団ステレオタイプとの一致度に注目して
- Yiming Jing, Peter H, Yang Li, Adam W. Stivers, Nobuhiro Mifune, D.M. Kuhlman and Liying Bai (2017). War or Peace? How the Subjective Perception of Great power Interdependence Shapes Preemptive Defensive Aggression
- 横田 晋大 (2017). 攻撃性の男女差の進化-進化心理学の観点から - Japanese Psychological Review, 60, 15-22.