

要旨

新型コロナウイルスの影響から、人間同士の物理的な距離が大きく広がった昨今、他者とのコミュニケーションはかつての対面形式のものと果たして同等と言えるだろうか。他者の目を意識しづらいオンライン環境という、ある種隔絶された状況が人間をより利己的にするのではないか。本研究ではアンケート作成・管理ソフトウェアを用いて、独裁者ゲームをオンライン環境、すなわち完全な非対面形式で行う。「オンライン実験における独裁者ゲームでは、単方向コミュニケーションが影響し、被験者は利他的な選択をする」という仮説を基に、独裁者が単方向コミュニケーションをとれる状況とそうでない状況で受取人に対してどのようにポイントを分配するのかを検証していく。被験者を、独裁者と受取人の役割に無作為に分け、①Baseline グループ、②メッセージグループ（受取人に対して何かしらのメッセージを送らなければならないグループ）、③論理的理由グループ（ポイントの配分について、何故その配分にしたのか論理的な説明を義務付けられたグループ）ごとに独裁者ゲームを行った。中央値回帰分析の結果、①に比して、②と③では独裁者が約 29 ポイント多く受取人に分配することが示された。受取人に対して何かしらのメッセージや論理的な分配の理由を書くと、例えばオンライン環境であっても、独裁者の Prosocial（向社会的）な態度を引き出すことが出来ると示唆した。

高知工科大学 経済・マネジメント学群

1220410 石原雅功

指導教官 小谷浩示