研　究　成　果　報　告　書

2026 年　4 月　7 日

1．所属・職・氏名　等

教養学部学校教育学科　教授　市原学

2．研究課題（テーマ）名

いじめの加害経験者の最後通牒ゲームの意思決定に与える影響

3．研究期間

2025 年 4 月～2026 年 3 月

4．利用した研究費の種類及び金額

大学院共同研究費　75,676 円

5．研究の概要

いじめの加害経験が社会的な意思決定や交渉における行動パターンにどのような影響を与えるのか検証する。例えば、社会生活における具体的な状況下で、共同作業をしチームで目標達成を目指す際に他者と積極的に協力するかあるいは自己中心的な行動をとりやすいのかを調査する。また、裏切りや不信が生じうる状況において、互いの利益が相反する状況で交渉を行う際に、相手を欺いたり、出し抜こうとしたりする傾向があるかについても検討する。

加害行為の根底にある動機や感情（怒り、恨みといった負の感情、あるいは優越感や支配欲といった利益追求）は複雑であり、単に社会的な意思決定や交渉ゲームを模倣した実験だけでは捉えきれない。本研究では、いじめの加害経験者が、いかなる感情や目的によって加害行為に至り、その経験がその後の社会的な意思決定や交渉における行動パターンにどのような影響を与えるのかを多角的な視点から検証する。本研究を通じて、特定のパーソナリティ特性や過去の経験がその後の社会的な意思決定や交渉における非協力的な行動と関連していることが明らかになる可能性がある。将来的にいじめや攻撃行動のリスクが高いと考えられる人を早期に特定し、予防的な介入を行うための重要な情報源となる。

6．研究成果等

今年度は想定していた（n = 100）よりもはるかにデータの集まり（n = 9）が悪かった。やはり、「いじめ経験を聞き取る」ということが被験者の協力を拒む理由の一つになったと思われる。テーマへの取り組み方について抜本的な再考が必要である。今後は人間の被験者を対象とした実験ではなく、コンピュータシミュレーションによるモデル構築を目指していく

ことで解決の一助になるかもしれない（「繰り返しのある囚人のジレンマゲーム」では、シミュレーション研究は王道といえるアプローチである）。

“スタンダード”な（繰り返しのない）「囚人のジレンマ」では、逮捕された二人の強盗（A、B）が盗んだ品物のありかについて自白するよう警察から司法取引を持ち掛けられる。この司法取引は互いに別室で行われ、AとBは相談することはできない。取引の内容は刑期である。それぞれ「自白（裏切り）」と「黙秘（協力）」の２つの選択肢を持ち、同時に意思決定を行う。「両者とも自白する」、「両者とも黙秘」、「一方が自白し他方が黙秘」という組み合わせがあり、それぞれの利得（例）を下表に示す（表中の数字は刑期の年数。各セル内の左がAの刑期、右がBの刑期を表す）。

利得表

		B	
		自白	黙秘
A	自白	5, 5	0, 10
	黙秘	10, 0	1, 1

詳細は割愛するが、この状況だとAもBも自白に駆られる（相手がどんな選択をしようとも自分は自白をしたほうが得である）。しかし、両者とも自白する場合（左上のセル）よりも、両者ともに黙秘したほう（右下のセル）が互いにとって有益である。自白したほうが得だとわかっていても、相手の出方次第では「黙秘」という選択肢も魅力的になってきて、葛藤（ジレンマ）が生まれる。これが囚人のジレンマである。

スタンダードな囚人のジレンマは一回限りの意思決定を迫るが、アクセルロッドはこれを拡張して繰り返しのあるジレンマを考案した。繰り返しのあるジレンマでは、A、B二人は上記の意思決定を何度も繰り返す。ここで「裏切り」を頻繁に繰り返すことを利己的戦略、「協力」を繰り返すことを利他的戦略という。他に、自白と裏切りをランダムに選択するでたらめ戦略、前のターンにおける相手の選択肢を模倣するしっぺ返し戦略などがある。アクセルロッドはさまざまな戦略の対戦をシミュレーションで試し、最終的にしっぺ返し戦略がもっとも強いことを明らかにした。

我々はこのシミュレーションを部分的に追試してみた。一対一の対戦において利己的戦略はどの戦略に対しても優位である（勝利する）。しかし、あらゆる戦略との対戦成績を平均すると、利己的戦略は必ずしも最適な戦略とはいえない。つまり、利己的戦略は利他的戦略、でたらめ戦略、しっぺ返し戦略との一対一の対戦では勝利するが、対戦相手次第でその勝利した時の得点のばらつきが大きくなってしまう（獲得得点が低くなることがある）。他方、しっぺ返し戦略は、どの相手と対戦しても勝利することは望めないが、大負けすることもないし、対戦相手による得点のばらつきも小さく、総合的にみるともっとも有力な戦略といえる。なお、利他的戦略は安定的に低得点であった（どの対戦相手との組み合わせでも負けるし、特に利己的戦略との対戦においては大敗する）。

上記のシミュレーションはいじめの加害行動、および加害者の心理に対して示唆を含む。一般に我々は安定的でポジティブな人間関係を望むが、加害行為が常態化した者（加害者）は人間関係におけるペナルティ（ゲームにおける敗北）に鈍感で、報酬（ゲームにおける勝

利）に対して過剰に敏感なのかもしれない。これは報酬感受性の偏りといえる。

ただし、今回のシミュレーションは少ない試行数における結果に過ぎない（一般にシミュレーション研究は 10,000 回以上の繰り返しを行う）。今後は試行数を増やし、また、上記以外のさまざまな戦略を組み込むことで結果の一般化を目指したい。

7．研究の実績（論文・発表　等）

当初の計画通りの研究成果を公表する予定はない。いじめ加害経験のデータは収集困難であり、実験が成立しない。今後シミュレーション研究に変更して、データを収集する。成果は大学大学院研究紀要（第３１集）にて発表する予定である。