

#05 公正と不正

心理学@岐阜薬科大学2021

メニュー

- 悪質ということ
- デモ問題を少々
- 進化の産物としての心

悪質とは何か？



- 例：交通事故＝結果
 - 多くの場合，事故を起こそうという意図なく起きている
- 例：飲酒運転，速度オーバー…＝プロセス
 - 事故予防プロセスを怠っている
- 「不正である」ことを知った上での実行意図＝悪質
 - プロセスへの罰は意図への罰
 - 「ひき逃げ」が悪質なのは，意図が伴うから
 - 直ちに運転を停止しないか，救護義務を怠れば違反（道路交通法第72条）

賢者は愚者に学び，愚者は賢者に学ばず

賢者は歴史に学び，愚者は経験に学ぶ

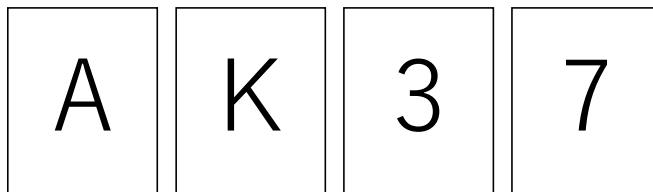
オットー・フォン・ビスマルク

4枚カード問題

カードの片面にはアルファベット1文字，もう片面には数字1文字が書いてあります。

“片面の文字がAならば，裏面の文字は3である”

という規則が守られているかを確認するためにひっくり返して裏面を調べる必要のあるカードはどれでしょうか？

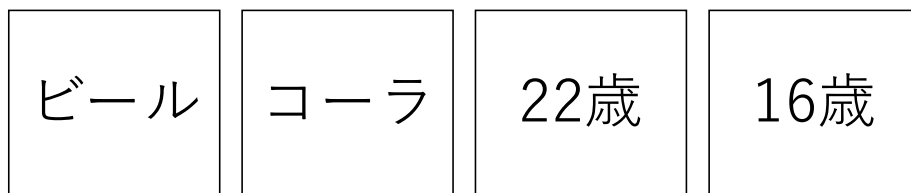


大学生の正解率は
5%でした！
(Wason, 1968)

変形版4枚カード問題

“酒を飲むならば，20歳以上でなければならない”

という規則が守られているかを確認するためにひっくり返して裏面を調べる必要のあるカードはどれでしょうか？



大学生の正解率は
80%でした！
(Griggs & Cox, 1982)

Do people think logically? --- No.

- 論理的思考は生得的に備わったものではない
- 主題化効果 (thematic effect)
 - 日常的経験を適用できるから？説
 - 日常的な許可・義務についての知識構造による？説
 - などなど

社会契約説 (Cosmides, 1989)

- 集団生活という適応形態を営むよう進化してきた人間の“社会的交換 (social exchange)”においては“裏切り者を検知する”生得的アルゴリズムが認知メカニズムに組み込まれた
 - 騙し屋探し (cheater detection)
 - フリーライダーを素早く見抜く能力
- 演繹的推論能力は、“ずる賢いやつ”を見抜くという特別な目的のために獲得された能力の副産物

またまた変形版4枚カード問題

“男の子は帽子を白にしてください”
という規則が守られているかを確かめるためには？

男の子

女の子

白帽子

赤帽子

“キャッサバの根を食べるならば、顔に入れ墨がなければならない”
という規則が守られているかを確かめるためには？

入れ墨あり

入れ墨なし

キャッサバ

モロの実

心：進化的適応の産物

- 適応＝生き残りの仕組み
- ヒトに内蔵された特有の心の仕組みを知るには、我々の祖先が暮らした生活環境（特に、社会的環境）を考慮する必要がある
 - 南アフリカ、約600万～700万年前
 - 世界中に住むようになったのは約10万年前
 - 現代人と石器時代の人間の心の設計に大差はない
- 複雑な社会構造・集団生活における生き残り

デモ：最後通告ゲーム

- 分配者：一定の金額を，**未知**の受取者とに自由に分配する
- 受取者：**未知**の分配者とは交渉はできないが，分配案を拒否すれば分配は成立せず，分配者・受取者ともにお金をもらえない



公正さと怒り

- 不公正な人には憤りを感じる
 - （法的かどうかは別に）罰せられるべきだ考える傾向
- 罰することは，直接的な利益をもたらさない
- しかし，匿名をいいことにSNSで過度な攻撃的行動をする
 - 進化の名残＋没個性化
 - 鬼舞辻がいなくても「鬼」になっている人がネットにたくさんいる

まとめ

- ヒトは、「インチキや抜け駆け」する人を素早く検知する能力を進化的に、生得的に獲得している。
 - 不公正を素早く見抜く目は、不公正な人にも備わっている。
- インチキのリターンはローの場合もハイの場合もあるが、短期的にも長期的にもハイリスク
 - インチキには、相当な覚悟が本来は必要です。
 - 黒歴史の原因は、たいてい安直な行動。
- 心を進化的産物と捉える視点については次回に続く。