

第六回 実験実習

高橋 龍

授業計画

- 4/10 (木) : 実験の実施, 授業の流れの説明, 環境構築
- 4/17 (木) : 実験の説明と解析結果, `simple_pd` の作成
- 4/24 (木) : 前回の続き, `simple_sd` の作成, 自作アプリのアイディア出し
- 5/1 (木) : 前回の続き, `simple_tg` の作成, 自作アプリのアイディア出し
- 5/8 (木) : プロジェクトのデプロイ
- **5/15 (木)** : 自作アプリ案の相談と実装 (1)
- 5/29 (木) : お休み
- 6/5 (木) : 自作アプリ案の実装 (3)
- 6/12 (木) : 自作アプリ案の実装 (4)
- 6/19 (木) : 実験の実施 (1)
- 6/26 (木) : 実験の実施 (2)
- 7/3 (木) : 分析の相談
- 7/10 (木) : 結果発表

第六回目の目標

- (まだしていない人は) 自作アプリの相談 → 全員終わらせる
- 自作アプリの実装

なぜ自作アプリを作るか

- 写経する → 入力していくうちに、コードの雰囲気がわかつてくる
- 写経の限界：理解がなくても動くものが作れる → わかった気になる
- 自作アプリを作るときの壁. . .
何ができるかわからないから、アイディアが思い浮かばない
いざ作ろうとして、何もわからず（手が動かず）絶望する
とりあえずコードを書いてみるけど、意味不明なエラーが出る
- でも、この壁と格闘する → プログラミングに対する理解が深まる！

自作アプリの案

1. 同調(Conformity)

- ① 多数派意見表示タスク
 - 他人の選択（例：架空の 8 人のうち 7 人）が事前に表示される。
 - 自分の選択（例：図形の長さ、常識問題）に影響を与えるかを観察。
 - 古典的アッシュの実験の簡易バージョン。
- ② リアルタイム投票+回答開示
 - グループで問題に答えさせ、リアルタイムで他者の回答を順次表示。
 - 「何人がこの選択肢を選んでいるか」が表示された後、再回答。
 - 回答が変化するかどうかで同調傾向を計測できる。

2. 規範逸脱(Norm Violation)

- ① ルール違反に対する通報ゲーム
 - グループでの簡単なルールがあり、誰かが明確に違反する選択肢を選べる。
 - それを他者が「報告する」かどうかを選択し、報告コストと報酬を操作。
 - 規範逸脱に対する容認や介入を測定できる。
- ② 寄付ゲームでの逸脱者観察
 - 公共財ゲーム中に「0 を出す」「全額出す」など極端行動をするボットを混入。
 - 参加者がその行動をどのように受け取るか、次ラウンドにどう反応するか観察。
 - 規範逸脱者への反応や模倣を測る。

3. 認知的不協和(Cognitive Dissonance)

- ① 選択後の理由づけタスク
 - 2 択の難しい選択をさせた後、「なぜそれを選んだか」の説明を求める。
 - 自身の選択と矛盾する情報を見た後の態度変容を調べる。
 - dissonance 後の態度調整を測定。
- ② フリーライダーに対する自己正当化実験
 - 公共財ゲームで利他的 or 利己的選択後に、自分の選択の理由を記述。
 - 次の選択で「前回と一貫した行動」をとるかどうかを測る。
 - dissonance 解消行動としての一貫性保持を調べる。

4. 社会的比較(Social Comparison)

- ① 成績表示あり vs なし タスク
 - 単純作業（例：文字カウント、反応時間）後、他者の成績を表示。
 - 表示条件あり／なしで満足度や自己評価の変化を見る。
 - 社会的比較による自己評価の調整を観察。
- ② 自分と他者の報酬比較タスク
 - 同じ課題でも他者の報酬だけ高い/低いなどの条件差を提示。
 - 「不公平感」や行動変化（協力の継続や拒否）を測る。
 - 「報酬の比較」がモチベーションにどう影響するかを検討。

5. 集団意思決定(Group Decision-Making)

- ① 多数決による選択と満足度測定
 - グループで選択肢を 1 つに決める（例：寄付先を選ぶ、賞品を決める）。
 - 投票後に選ばれた結果への満足度を測定。
 - 少数派の不満や合意形成の難しさを可視化できる。
- ② 役割付き討論＋意思決定
 - 3 人～4 人で討論後、グループで 1 つの意思決定（例：被告の有罪・無罪）をさせる。
 - 「リーダー役」「審査員役」など役割を振って発言権の影響も見る。
 - 集団でのバイアスや権力構造も調べられる。

6. 攻撃行動(Aggression)

- ① 罰ゲームつき経済ゲーム
 - 公共財ゲームや分配ゲームで、不公平な相手に「罰金」を課す選択肢をつける。
 - 誰が、どの条件で罰を与えるか（コストあり or なし）を測定。
 - 攻撃性の発露としての罰行動を観察。
- ② コメント評価実験（侮辱操作）
 - 他者からの評価コメントにポジ/ネガを混ぜて表示。
 - その後、相手に「評価し返す」機会を与える。
 - ネガティブ評価後の報復傾向=攻撃行動として測れる。

7. 内集団びいき(ingroup Favoritism)

- ① 最小条件集団パラダイム
 - 参加者をランダムなカテゴリー（例：A グループ vs B グループ）に分類。
 - その上で他者へのポイント分配をさせ、「自グループ優遇」が出るかを測る。
 - 超有名&簡単に実装できる定番実験。
- ② 協力ゲームにおけるグループ条件操作
 - グループメンバー vs 他グループという構図で協力ゲームをプレイ。
 - 自グループにだけ協力する傾向や罰の緩和を測る。
 - 社会的アイデンティティが行動にどう影響するかを見られる。