5 歳児の報酬分配における総報酬量と意外な泣き顔の効果

○津々清美¹

(1 美作大学)

キーワード：分配の公正さ、報酬分配、5 歳児

Effects of the amount of reward and unlooked-for crying face: How five-year-old children distributed and justified?

Kiyomi Tsutsu¹

(1 Mimasaka Univ.)

Key Words: distributive justice, reward allocation, five-year-old

報酬分配は“ある作業の見返りとして得た報酬をどのように分配すれば公正か”を問題としており、子どもの分配における公正判断を調べるために用いられている (e.g., Adams, 1965; Damon, 1975; Fraser, Kemp, & Keenan, 2007; Frederickson & Simmons, 2008; Hook, 1975; Kanngiesser, & Warneken, 2012; McGillicuddy-DeLisi, Watkins, & Vincher, 1994; Sigelman & Waitzman, 1991; Tomson & Jones, 2005; 渡辺, 1992)。

これまで高度な認知的推論の関与を前提として議論されてきたが、最近の道徳研究では直感的・自動的な処理過程が関与して、乳児や幼児が大人と同じような判断を行えることが示唆されている (e.g., Kenward, 2011)。

津々 (2010) は、作業量が異なる紙芝居の登場人物 2 名に、報酬 (アメ) を分配するよう 5 歳児に求めたとき、総報酬量の豊かさ/乏しさによって分配パターンや正当化が異なることを見出している (総報酬量効果)。また、作業量の少ない登場人物が泣いているときの 5 歳児の報酬分配についても検討している。その結果、作業量の少ない人物が泣いていても 5 歳児の分配パターンは津々 (2010) の総報酬量効果と同様になるが、理由付けについては泣き顔が影響する場合もあり、数による自動過程と制御過程が関与して行われる可能性を示唆した。しかし、作業量の多い人物が泣いている場面については検討していなかった。本研究では、津々 (2010; 2013) と同様の方法を用いて、作業量の多い登場人物が泣いている場面を設定し、津々 (2010; 2013) との相違点や類似点について検討することを目的とする。

方 法

幼稚園の年長児 64 名 (男 33, 女 31), 平均年齢 5.7 歳 ($SD=0.3$) を対象とし、津々 (2010; 2013) で用いた紙芝居と同様の紙芝居を使用した。ただし、紙芝居は 2 種類使用した; 一方は 2 名の登場人物のどちらもが泣いていない場面 (ニュートラル場面) であり、他方は作業量の多い登場人物が泣いている場面 (泣き顔場面) であった。実験者は、参加児と同性で同年齢の登場人物 2 名が星を作ったと教示し、それぞれ作業量が異なる紙芝居を呈示した (各々、作業量は 9 個と 3 個)。そして、参加児に複数設定された報酬を登場人物 2 名に分配するよう求め、分配し終わったのを確認してから、参加児に分配理由を尋ねた。紙芝居の場面や登場人物の左右位置、作業量の大小など全ての組み合わせを尽くしたカウンターバランスが行われた。また複数設定された総報酬量の呈示順は 12 個 (以下、12 条件) を統制条件として、20 個と 4 個 (以下、各々 20 条件、4 条件) をカウンターバランスして呈示した。1 人につき 6 条件を実施した。

結 果 と 考 察

分配パターン 参加児が行った分配を 3 カテゴリーに分類した (公平, 平等, 逆転)。総報酬量効果を検討した結果、乏しい 4 個の時にはほとんどが平等を行い、豊かな 12 個や 20 個のときには平等以外の分配も行われるという、津々

(2010) の総報酬量効果が再現された (ニュートラル場面: 12 条件対 4 条件: $\chi^2(3)=17.00$ $p<.001$, 4 条件対 20 条件: $\chi^2(2)=9.31$, $p<.017$; 泣き顔場面: 4 条件対 12 条件: $p=.025$, $\alpha=.033$)。それ以外は全てなかったが、4 条件対 20 条件はわずかに有意水準を外れる結果であった ($p=.039$)。また、場面の相違について検討した結果 (計画比較なので $\alpha=.05$)、全ての条件間において泣き顔の効果は見出されなかった。

分配理由 参加児の理由付けを、津々 (2013) と同様に 4 カテゴリー (思いやり, 報酬量, 作業量, その他) にまとめた (Figure 1)。総報酬量による相違を検討した結果 (McNemar-Bowker 検定: 2 条件ずつの比較のため, $\alpha=.017$)、ニュートラル場面では 12 条件と 4 条件の間が有意であり ($\chi^2(5)=14.81$, $p<.017$)、泣き顔場面では、12 条件と 4 条件の間、また、12 条件と 20 条件の間が有意であった (12 条件対 4 条件: $\chi^2(6)=20.00$, $p<.01$; 12 条件対 20 条件: $\chi^2(4)=13.27$, $p<.01$)。泣き顔の効果調べるため、McNemar-Bowker 検定を行った結果、12 条件が有意であった ($\chi^2(4)=9.86$, $p<.05$; 計画比較 $\alpha=.05$)。

分配パターンと分配理由の関係 分配パターン (3) $\times$ 分配理由 (9) の Fisher の直接確率法を行った結果、ニュートラル場面の全てに有意な関係があった (4 条件: $p<.01$; 12 条件: $p<.001$; 20 条件: $p<.05$)。泣き顔場面では 12 条件に有意な関係 ($p=.001$) があり、4 条件に有意傾向があった ($p=.079$)。

分配理由を“可哀想”と“その他”にして分配パターンとの関係を検討した結果、ニュートラル場面の 12 条件に有意傾向が検出された ($p=.07$; 計画比較 $\alpha=.05$)。

Figure 1 分配理由

これらの結果から、津々 (2010; 2013) と同様、分配行動自体は報酬量によって決定され、分配理由は 12 条件において泣き顔の影響があることが見出された (津々, 2013)。しかし、津々 (2013) とは少し異なっていた。12 条件に泣き顔の効果が見出されたが、これは作業量多人物が泣いていて“可哀想”という感情によってではなく、どうして泣いているのか推測するのが難しく、混乱が生じたために泣き顔の効果が見出されたのだと思われる。

引用文献

津々清美 (2013) 5 歳児の報酬分配における総報酬量と泣き顔の効果 心理学研究, 84, 354-364.