

集合行為または集団内コミュニケーションが 肯定的な社会的アイデンティティに及ぼす効果

Effects of Participation in Collective Action or Intragroup Communication on Positive Social Identity

甲南女子大学 人間科学部

垂 澤 由美子

Faculty of Human Sciences,
Konan Women's University

Yumiko TARESAWA

SUMMARY

The effects of participating in collective action or intragroup communication on the development of in-group identification in dominant and subordinate groups were investigated over time. Data were collected four times from participants (N =284) in a simulated society game named Simulated International Society, or SIMINSOC (Hirose, 1997). Results of structural equation modeling indicated that participation in collective action in Phase 1 increased in-group identification in Phase 2 for subordinate groups, whereas participation in intragroup communication in Phase 1 and 2 increased in-group identifications in the next phase for the dominant groups. These findings suggest that factors strengthening in-group identification vary with dominant or subordinate nature of groups.

Key Words

group identity, collective action, intragroup communication, simulated society game

1. 問題

社会的アイデンティティ理論によれば、人は肯定的な社会的アイデンティティをもつよう動機づけられており、典型的には内集団を外集団より良いものと評価することでそれが達成される^[1]。しかし、中にはそれが簡単には達成されない場合がある。社会の中のマイノリティは、肯定的な社会的アイデンティティをもちたくて

も、マジョリティよりも不利益を被っていることが多いため内集団を肯定的に評価できず、社会的アイデンティティの危機にさらされている。

社会的アイデンティティの危機に対する劣位集団の成員の反応は多様である。劣位集団を離れ優位集団に移動する人もいれば^[2]、劣位集団にとどまって肯定的な社会的アイデンティティの獲得を模索する人もいる。後者の中にもいろいろな場合があり、集団の地位を積極的に改善

しようとする、つまり現実的に状況の改善を図ろうとする場合もあれば^{[3][4][5][6]}、現実的な状況の改善は難しいことから、置かれている状況の見方を都合よく変えることで社会的アイデンティティの危機から逃れようとする場合もある^{[7][8]}。あるいは、劣位集団の一員ではありながらも、集団をさげすみ、劣位集団とは心理的に距離をとる場合もある^[9]。なお、このような多様な危機反応は、個人的対処なのかそれとも集団の対処なのかといった観点で区別される。個人的対処は、個人が自分自身のみの利益を追求する対処で、集団の対処は集団としての利益を追求する対処である。前者の例は、劣位集団の成員が生存に必要な資源を自分のためだけに獲得しようとする場合であり、後者の例は、劣位集団の成員が自分も含め同じ集団の仲間のために資源を獲得しようとする場合である¹⁾。特に後者について、Fireman & Gamson (1979)^[10]は、共通の利益を実現させようとする行為のことを「集合行為」と呼んでおり、本研究でもこの用語を用いる²⁾。

筆者も属する広瀬研究グループは、このような社会的アイデンティティの危機に対する反応によって、社会的アイデンティティがどのように変化するのは、従来あまり検討されてこなかったことを指摘し、検討を行ってきた^{[11][12][13]}。具体的に言えば、従来の研究では、劣位集団成員の実際の行動よりも、内集団びいきや行動意図（具体的には個人的移動の意図や集団的抗議行動の意図）のような評価にのみ焦点が当てられており、劣位集団成員の危機反応と社会的アイデンティティとの関連は検討されてこなかったという問題があった。このような問題を改善するのに、筆者らは用いる実験方法を従来のものとは大幅に変えた。従来の実験的研究では^{[3][4][5][6][14][15][16]}、劣位集団の成員が、優位集団に個人的移動をするのか、それとも劣

位集団の状況を改善するための集合行為（列記した先行研究では集団的抗議行動）をとるのか、あるいは何もしないのかを自発的に選択できるようにはなっていなかった。それに対して、筆者らが用いてきた実験方法は「仮想世界ゲーム」^[17]というシミュレーション・ゲームであり、プレイヤーが様々な行為を自発的にとることができる。

なお、仮想世界ゲームとは、約40人で行なわれ、生存に必要な資源³⁾が豊富にある優位集団（豊かな地域）と、その資源に恵まれない劣位集団（貧しい地域）とに分かれて、次々に直面する問題への対処に迫られながら、全プレイヤーが生存のまま終了することを最低限の目標とする、大型のロール・プレイング・ゲームである。ゲームの初めには、飢餓・貧困・失業といった問題が生起し、これらの問題とそれに付随するテロリズム（暴力的破壊行為）を解決するために経済的發展が追求され、その成果が表われ豊かさがある程度世界に浸透してくると、環境破壊問題が顕在化してくる、というゲーム展開になるよう、ゲーム設計者により仕組まれている。このゲームには、優位集団と劣位集団とがあり、また、生存に必要な資源の獲得をどのように行なうかはプレイヤーに任されていて、さらに、5, 6時間をかけた社会的アイデンティティの変化を追えることから、成員の肯定的な社会的アイデンティティの獲得過程を検討する方法として適している。

この方法を用いて筆者らが検討してきたところ、劣位集団の成員が集団的資源獲得行動つまり集合行為を行なった場合には、劣位集団の成員の社会的アイデンティティも高まっている、という結果を得てきた。この結果と社会的アイデンティティ理論に基づけば、集合行為には劣位集団成員の社会的アイデンティティを高める効果があると推測される。

一方、近年、集団内コミュニケーション自体が社会的アイデンティティを高める効果があるというモデルが提唱され検討されている^[18]。例えば、実際の課題の前に、成員同士でコミュニケーションがはかれると、それがない場合よりも、集団アイデンティティが発達し、パフォーマンスも向上していた^[19]。Postmes らの一連の研究によれば、集団内コミュニケーションにも社会的アイデンティティを高める効果があると考えられる。

ここで問題になってくるのは、集合行為と集団内コミュニケーションのそれぞれが、どのように社会的アイデンティティの高まりにかかわってくるのか、ということである。つまり、例えば集団的資源獲得行動のような「集団の利益を実現させる行為」（集合行為）と、「集団内における成員の意思の伝達や交換」（集団内コミュニケーション）のそれぞれは、どんな場合に社会的アイデンティティを強化する働きをもつのだろうか。先述した先行研究に基づけば、どちらも社会的アイデンティティを高める効果があると考えられるが、どんな場合にどちらの効果がより働くのかという効果の比較検討はされていない。そこで本研究では、集合行為と集団内コミュニケーションのそれぞれが、どんな場合に社会的アイデンティティを高めるのかを、仮想世界ゲームのプレイヤーの回答を収集し時系列的な分析を行なうことにより、検討する。

社会的アイデンティティ理論によれば、劣位集団では、集合行為によって集団の状況が改善されることで、集団への否定的評価が弱まり、それが社会的アイデンティティへの高まりにつながっていく。つまり、劣位集団の成員が社会的アイデンティティの危機にさらされている時、劣位集団での集合行為には成員の社会的アイデンティティを高める効果があると推測される。一方、優位集団では、集合行為が社会的アイデ

ンティティを高める効果はないか、あったとしてもそれはかなり弱いと考えられる。そう考える理由は、これまでの筆者らの研究結果の中にある。筆者らは、成員が個人的行動をとるか、または集団的行動をとるかを左右する社会構造的要因をシミュレーション・ゲームの中で操作し、検討を行なってきた。例えば、地域間の個人的な移動の可能性を操作すると、優位集団でも、操作変数の影響を受け、集団的行動の水準が有意に変わっていたが、他方で、社会的アイデンティティや内集団びいきといった評価の指標においては、優位集団では操作変数の影響を受けていなかった。つまり、優位集団では、集団的行動をとった場合に、同じように社会的アイデンティティも高まるということではなかったが、それは優位集団では社会的アイデンティティの危機といった問題は生じにくく、個人的または集団的な対応行動の別によって社会的アイデンティティの高低が左右されるものではないからと考えられる。

一方、集団内コミュニケーションが社会的アイデンティティを高める効果は、どんな場合により起こりやすいのだろうか。Postmes らは集団内コミュニケーションが社会的アイデンティティを高めると主張しているが、Moreland & Myaskovsky (2000)^[20]の実験結果によると、集団内コミュニケーションがあっても社会的アイデンティティが高まらないことがある。このような集団内コミュニケーションの効果の違いは、「成員間の異質性を乗り越えた認知の共有化の有無」にあると考える。なお Postmes らは、単に「認知の共有化」が社会的アイデンティティを高めるとしているが、次に述べる 2 つの実験状況の比較から、それだけでは不十分と考える。Postmes らの実験では、利害の異なる 3 者が 1 つの結論を出すという課題が用いられていたのに対して^[19]、Moreland & Myaskovsky (2000)^[20]

では利害の相違がない3者が協同する（ラジオを組み立てる）という課題が用いられていた。前者では、成員間で大きく異なっていた認識がコミュニケーションにより縮小化されていったと考えられるのに対して、後者では、ラジオの組み立て方の知識がコミュニケーションによって成員間で共有化されたと考えられる。つまり、コミュニケーションによって、集団内で統一ではなかった成員たちの認識が、集団目標の方向性に収束していくことが成員に知覚されると、成員は集団が統一化されてきたと感じて社会的アイデンティティが高まっていくのではないかと考えられる。逆にいえば、コミュニケーションによって、成員の間に存在する認識の相違が、一点の方向性に収束していく、ということが感じられなければ、そのコミュニケーションには成員の社会的アイデンティティを高める効果はあまりないと考えられる。この点を、本研究で対象とする仮想世界ゲームの地域に対応させると次のようになる。まず豊かな地域では、政党主⁴⁾、企業主、農園主といった役割が一部の人に割り当てられ、ゲームが開始される時、成員間の考えは統一的ではないし、お互いの利害も対立しうる。しかし、ゲームの中で発生する様々な問題に直面し、解決させるためにコミュニケーションがはかられ協力体制がとられるようになっていく。一方、貧しい地域では、政党主が1人に割り当てられるだけで、他の人はみな条件が同じである。また「貧困の中、生き抜かなければならない」という苦しさはみなが共通して抱えており、言わずもがなである。このような集団特性を考慮すると、豊かな地域では、ばらばらであった個人が問題対応に迫られコミュニケーションをとり問題認識を統一化して事に当たっていく、という集団過程が予想されるのに対し、貧しい地域では、もともと同じような境遇の人たちがコミュニケーションをとり協力

していく、という集団過程が予想される。つまり、集団内コミュニケーションが社会的アイデンティティを高めるのに必要と考えられる、「成員間にあった大きな認識の差はコミュニケーションによって縮まり集団は統一化された」という認知は、豊かな地域の成員の方がもちやすく、集団内コミュニケーションが社会的アイデンティティを高める効果は豊かな地域で観察されると推測される。

以上より本研究の仮説は次のとおりである。

仮説1：劣位集団では集合行為が成員の社会的アイデンティティを高める効果がある。

仮説2：成員間の異質性の高い集団つまり本研究の優位集団では、集団内コミュニケーションが成員の社会的アイデンティティを高める効果がある。

2. 方法

2.1 ゲームの概要

仮想世界は4つの地域で構成され、企業主と農園主のいる2地域と、それらのいない2地域とがある。また、前者の2地域の各プレイヤーには、ゲーム開始時に100シム（シムは貨幣単位）が与えられるのに対し、後者の2地域の各プレイヤーには50シムの初期資金しか与えられない。プレイヤーは生存のためには食糧を所定以上確保しなければならず、また資金を増やしていくためには企業に就職したり投資したりしなければならない。先述したとおり、豊かな2つの地域には資源が豊富にあり、地域間の移動には費用がかかるため、貧しい2つの地域の住民は、貧困に苦しみ生存への大きな不安を抱えている。

1ゲームは6セッションで構成され、1セッションは40分間である。セッション間には、約10分間の休憩、または45分間のお昼休憩を挟んだ。

各セッションの中で、プレイヤーは、食糧の生産や売買、企業への就職や投資、雇用や生産などの諸活動に従事する。各セッションの中でプレイヤーのすべき諸活動は全セッションをとおして基本的に変わらないが、ゲームの設計上、主要な問題が立ち代わるよう仕組まれている。先述したとおり、ゲームの序盤（おおよそ第1～2セッション）には飢餓・貧困・失業やテロリズムの問題が発生し、ゲームの中盤（おおよそ第3～4セッション）には企業を中心とした経済的成長が課題となり、ゲームの終盤（おおよそ第5～6セッション）には環境問題の解決が求められる。

2.2 実験参加者

大学生 284 名が、2004 年度から 2006 年度の授業の中で実施されたゲームに参加した⁵⁾。1 ゲームの参加者数は約 20 名ないし 50 名で、どの参加者も 7 ゲームのうちのいずれかに参加した。

2.3 従属変数

「ゲーム開始前のミニアンケート」としてゲーム開始直前に、または「仮想世界の世論調査」として、序盤（具体的には第1セッションの終了時）と、中盤（具体的には第3セッションの終了時）と、終盤（具体的には環境問題の発生した第5セッションまたは第6セッションの終了時）に、質問紙を配布した。質問紙の内容は、それぞれ次に述べるとおりであった。

「ゲーム開始前のミニアンケート」では、自地域への集団アイデンティティの程度を尋ねた。具体的には、「自分の地域に愛着を感じる」、「自分の地域に一体感をもつことができる」、「この地域の一員だという実感がある」、「自分の地域の一員であることに満足している」、「この地域の一員であってよかったと思う」、「この地域の一員であることに充実感をもてる」の6項目が

あった。これらについて、1を「まったくそう思わない」、2を「あまりそう思わない」、3を「どちらでもない」、4を「少しそう思う」、5を「大変そう思う」とする5段階で回答を求めた。

「仮想世界の世論調査」では、前述した自地域への集団アイデンティティの他に、自地域の人とコミュニケーションを行なった程度と、自地域の利益を実現させる行為つまり集合行為を行なった程度を尋ねた。コミュニケーションに関する項目は、「お互いが知っていることを、自地域の人と教え合った」、「何をすればいいのかを、自地域の人と話した」、「自分が感じたり思ったりしたことを自地域の人と話した」の3項目であった。集合行為に関する項目は、「他地域との交渉を、地域全体の方針でやった」、「自分の個人的利害よりも、地域の利害を優先させた」、「自分のお金を地域全体で管理した」の3項目があった。これらについて、1を「ほとんどしなかった」、2を「あまりしなかった」、3を「どちらでもない」、4を「少しはした」、5を「かなりした」とする5段階で回答を求めた。

3. 結果

実験参加者 284 名のうち、257 名がすべての調査時点での回答に協力しており、これらを以降の分析対象とした。

また、全7ゲームのゲームの展開について、序盤では、飢餓者・失業者の数が高いためテロリズム（暴力的破壊行為）の問題が発生したが、企業主・農園主を中心とする増産への努力により、中盤ではその問題は解決されていった。しかし、経済的成長とともに、実は環境汚染が進行しており、終盤では環境問題が発生しプレイヤーは生存の危機に見舞われたが、全地域の協力により解決された。なお、これらのゲームの展開は、ゲーム設計者の狙いどおりであり、標準的な展開であったといえる。

3.1 尺度の構成

時点ごとの回答について、因子分析（主因子法、バリマックス回転）と抽出された因子に基づく信頼性分析を行なった。表1にはゲーム開始直前での回答の分析結果を、表2にはゲーム序盤での回答の分析結果を、表3にはゲーム中盤での回答の分析結果を、表4にはゲーム終盤での回答の分析結果を示した。どれも想定していた尺度の構成で問題ないと判断できた。集団アイデンティティに関する6項目、コミュニケーションに関する3項目、集合行為に関する3項目を、それぞれ単純加算平均し、集団アイデンティティ得点、コミュニケーション得点、集合行為得点とした。

表1 ゲーム開始直前での回答の因子分析結果

	因子Ⅰ
この地域の一員であることに充実感をもてる	.86
自分の地域の一員であることに満足している	.84
自分の地域に愛着を感じる	.83
この地域の一員であってよかったと思う	.80
自分の地域に一体感をもつことができる	.77
この地域の一員だという実感がある	.76
寄与率 (%)	65.75
α係数	.92

注) 主因子法

表2 ゲーム序盤での回答の因子分析結果

	因子Ⅰ	因子Ⅱ	因子Ⅲ
自分の地域の一員であることに満足している	.88	.17	.11
この地域の一員であってよかったと思う	.85	.16	.14
この地域の一員であることに充実感をもてる	.85	.13	.13
自分の地域に愛着を感じる	.80	.20	.26
自分の地域に一体感をもつことができる	.72	.30	.32
この地域の一員だという実感がある	.70	.27	.32
お互いが知っていることを、自地域の人と教え合った	.16	.85	.04
何をすればいいのかを、自地域の人と話した	.21	.76	.14
自分が感じたり思ったりしたことを、自地域の人と話した	.23	.73	.10
他地域との交渉を、地域全体の方針でやった	.18	.09	.88
自分の個人的利害よりも、地域の利害を優先させた	.19	.14	.69
自分のお金を地域全体で管理した	.17	.04	.68
寄与率 (%)	34.23	17.80	17.18
α係数	.94	.85	.83

注) 主因子法、バリマックス回転

表3 ゲーム中盤での回答の因子分析結果

	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ
この地域の一員であってよかったと思う	.84	.19	.30
自分の地域の一員であることに満足している	.83	.17	.29
この地域の一員であることに充実感をもてる	.80	.24	.27
自分の地域に愛着を感じる	.80	.32	.23
自分の地域に一体感をもつことができる	.75	.37	.29
この地域の一員だという実感がある	.67	.45	.24
お互いが知っていることを、自地域の人と教え合った	.24	.84	.18
自分が感じたり思ったりしたことを、自地域の人と話した	.27	.77	.20
何をすればいいのかを、自地域の人と話した	.27	.77	.26
自分の個人的利害よりも、地域の利害を優先させた	.28	.20	.72
他地域との交渉を、地域全体の方針でやった	.22	.16	.68
自分のお金を地域全体で管理した	.25	.19	.60
寄与率 (%)	33.95	21.28	15.95
α係数	.94	.90	.78

注) 主因子法、バリマックス回転

表4 ゲーム終盤での回答の因子分析結果

	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ
自分の地域の一員であることに満足している	.86	.21	.28
自分の地域に愛着を感じる	.86	.27	.20
この地域の一員であってよかったと思う	.85	.19	.29
この地域の一員であることに充実感をもてる	.83	.27	.22
この地域の一員だという実感がある	.73	.37	.24
自分の地域に一体感をもつことができる	.73	.40	.22
お互いが知っていることを、自地域の人と教え合った	.25	.87	.23
何をすればいいのかを、自地域の人と話した	.34	.78	.28
自分が感じたり思ったりしたことを、自地域の人と話した	.35	.72	.29
他地域との交渉を、地域全体の方針でやった	.30	.29	.71
自分のお金を地域全体で管理した	.14	.17	.69
自分の個人的利害よりも、地域の利害を優先させた	.25	.18	.61
寄与率 (%)	37.11	21.19	16.07
α係数	.96	.92	.78

注) 主因子法、バリマックス回転

3.2 集団の優劣と時間経過が、集団アイデンティティとコミュニケーションと集合行為に及ぼす影響

集団アイデンティティを従属変数、集団の優劣（2：優位集団、劣位集団）と測定時点（4：ゲーム開始直前、ゲーム序盤、ゲーム中盤、ゲーム終盤）を独立変数とする、2要因分散分析を行なった。その結果、集団×測定時点の交互作用が有意傾向であり（ $F(3,765)=2.333$, $p=.073$ ）、ゲーム開始直前とゲーム終盤では優位集団の方が劣位集団よりも成員の集団アイデンティティが有意に高かったが（それぞれ $F(1,255)=15.715$, $p<.000$; $F(1,255)=5.750$, $p=.017$ ）、序盤と中盤にはその差は認められなかった（それぞれ $F(1,255)=2.086$, $p=.150$; $F(1,255)=1.676$, $p=.197$ ）。また、どちらの集団においても、ゲームが進行するにつれ集団アイデンティティが高まっていたが、劣位集団においてはゲーム中盤から終盤にかけての集団アイデンティティの上昇度は小さくなく、その時点間だけは有意差は認められなかった。それ以外の時点間ではすべて有意な差が認められた（優位集団では $F(2,253)=253.000$, $p<.001$; 劣位集団では $F(2,253)=89.815$, $p<.001$ ）。図1に集団ごとの集団アイデンティティの変化を示した。

次に、コミュニケーションを従属変数、集団の優劣（2：優位集団、劣位集団）と測定時点（3：序盤、中盤、終盤）を独立変数とする2要

集合行為または集団内コミュニケーションが肯定的な社会的アイデンティティに及ぼす効果（垂澤）

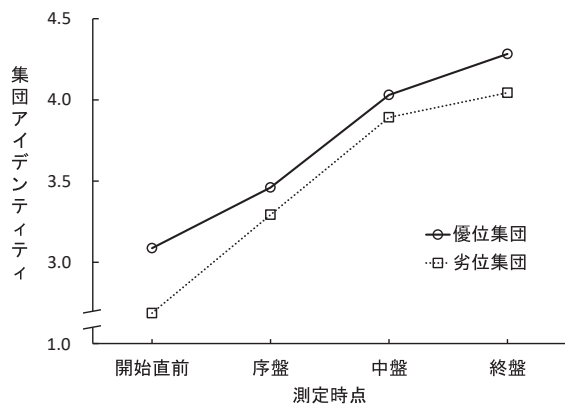


図1 集団アイデンティティの経時的変化

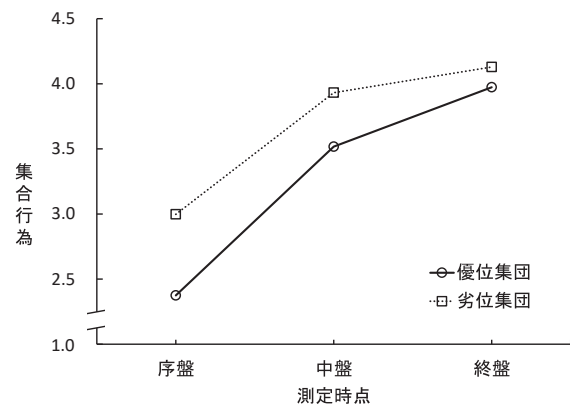


図3 集合行為の経時的変化

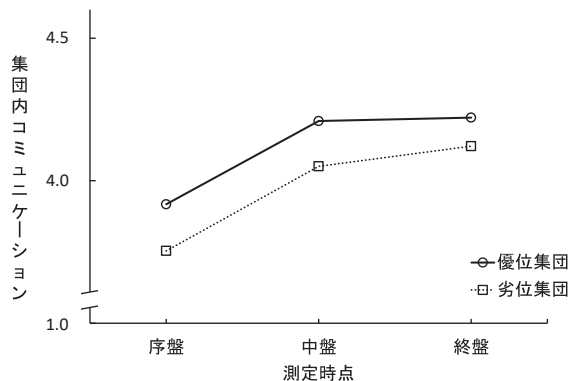


図2 集団内コミュニケーションの経時的変化

因分散分析を行なった。その結果、測定時点の主効果が有意であり ($F(1, 510) = 19.318, p < .001$)、序盤よりも、中盤の方が、地域内でのコミュニケーションが多く取られていた。しかし、中盤と終盤との間には有意差は認められなかった。集団の優劣×測定時点の交互作用と、集団の優劣の主効果は有意ではなかった（それぞれ、 $F(2, 510) = .180, p = .835$; $F(1, 255) = 2.248, p = .135$ ）。図2に集団ごとのコミュニケーションの変化を示した。

集合行為についても同様に分析した結果、集団の優劣×測定時点の交互作用が得られた ($F(2, 510) = 5.759, p = .003$)。単純主効果検定の結果、ゲームの序盤と中盤では、劣位集団の方が優位集団よりも、自地域の利益を実現させる

ための共同的行為を多くとっていたが、終盤ではその差はなくなっていた。また、集団の優劣の主効果が得られ ($F(1, 255) = 16.913, p < .001$)、劣位集団の方が優位集団より、集合行為を多くしていた。また、測定時点の主効果も得られ ($F(2, 510) = 213.504, p < .001$)、序盤でよりも中盤の方が、また中盤でよりも終盤の方が、集合行為を多くとっていた。図3に集団ごとの集合行為の変化を示した。

3.3 コミュニケーション、集合行為、集団アイデンティティの関係性

優位・劣位集団の社会的アイデンティティの高まりに関わる時系列的な要因をそれぞれ調べるために、集団の優劣を層別化の因子とし、複数の時点で測定された、集団アイデンティティ、コミュニケーション、集合行為の3変数を時系列要因として組み込んだ多母集団同時分析を行なった。モデルの作成については、(1) アイデンティティ、コミュニケーション、集合行為の3変数はすべて、過去の得点が次の得点に影響する、(2) コミュニケーションと集合行為のそれぞれは、次の測定時点のアイデンティティに影響する、(3) どの測定時点のアイデンティティでも、次の測定時点のコミュニケーションと集合行為にそれぞれ影響する、と仮定とした上

で、パラメータ推定とモデル適合度検定を実施した。なおここでは、時系列的な関係の検出を重視していたため、同一の測定時点での3変数間の関係は仮定しておらず、その代わりに誤差項間の相関を仮定した。さらに修正指標に基づき、誤差項間の共分散や変数と誤差項間の共分散を新たに追加した。その結果、データに適合するモデルが得られた ($\chi^2(33)=50.777, p=.025, GFI=.963, CFI=.984, RMSEA=.046$)。有意な標準化係数を記した最終的なモデルについて、優位集団の結果を図4に、劣位集団の結果を図5に示した。

まず、優位集団の結果を見てみる。どの時点

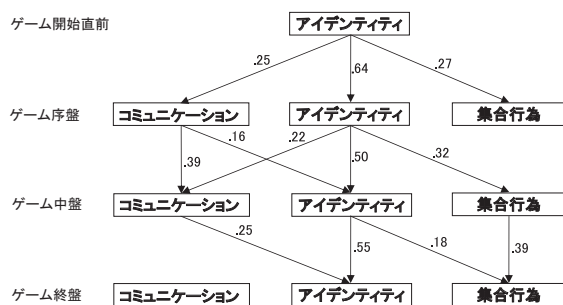


図4 優位集団での社会的アイデンティティ強化過程における、成員間コミュニケーション、集合行為の時系列的な関与のモデル
 $\chi^2(33)=50.777, p=.025, GFI=.963, CFI=.984, RMSEA=.046$

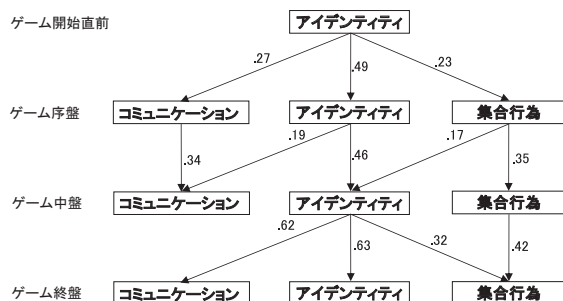


図5 劣位集団での社会的アイデンティティ強化過程における、成員間コミュニケーション、集合行為の時系列的な関与のモデル
 $\chi^2(33)=50.777, p=.025, GFI=.963, CFI=.984, RMSEA=.046$

の社会的アイデンティティでも、次の時点の社会的アイデンティティと集合行為に正の影響を与えていた。またゲーム中盤での社会的アイデンティティを除いて、社会的アイデンティティは次の時点でのコミュニケーションを高めていた。さらに、より重要な結果として、ゲーム序盤でのコミュニケーションも、ゲーム中盤でのコミュニケーションも、それぞれ次の時点での社会的アイデンティティを高めていた。

次に、劣位集団の結果について見てみる。どの時点の社会的アイデンティティでも、次の時点の社会的アイデンティティとコミュニケーションを高めていた。また、ゲーム序盤での社会的アイデンティティを除いて、社会的アイデンティティは次の時点での集合行為を促進していた。さらに、より重要な結果として、ゲーム序盤での集合行為はゲーム中盤での社会的アイデンティティを高めていた。しかし、ゲーム中盤での集合行為はゲーム終盤での社会的アイデンティティに影響していなかった。

最後に、モデルの各推定値について、集団間で差が認められるかを検討した。まず、一方の集団においてのみ確認されたパスに焦点を当てると、優位集団でのみ確認された、「ゲーム中盤でのコミュニケーションからゲーム終盤での社会的アイデンティティへのパス」の係数は、優位集団 ($\beta=.25$) の方が劣位集団 ($\beta=.04$) よりも絶対値が大きい傾向にあったが ($Z=1.94, p<.60$)、「ゲーム序盤でのコミュニケーションからゲーム中盤での社会的アイデンティティへのパス」の係数は、優位集団 ($\beta=.16$) と劣位集団 ($\beta=.02$) との間に有意差は認められなかった ($Z=1.30, p=.19$)。また、優位集団でのみ確認された、「ゲーム序盤での社会的アイデンティティからゲーム中盤での集合行為へのパス」の係数は、優位集団 ($\beta=.32$) と劣位集団 ($\beta=.15$) との間で有意差は認められなかった

($Z=.75, p=.45$)。劣位集団でのみ確認された、「ゲーム序盤での集合行為からゲーム中盤での集合行為へのパス」の係数は、劣位集団 ($\beta=.35$)の方が優位集団 ($\beta=.08$)よりも絶対値が有意に大きかったが ($Z=2.08, p<.04$)「ゲーム序盤での集合行為からゲーム中盤での社会的アイデンティティへのパス」の係数は、劣位集団 ($\beta=.17$)と優位集団 ($\beta=.07$)との間で有意差は認められず ($Z=.80, p=.42$)、また「ゲーム中盤での社会的アイデンティティからゲーム終盤でのコミュニケーションへのパス」の係数も、劣位集団 ($\beta=.62$)と優位集団 ($\beta=.31$)との間で有意差は認められなかった ($Z=.98, p=.33$)。次に、両集団ともに確認されたパスに焦点を当てると、「ゲーム開始直前の社会的アイデンティティからゲーム序盤での社会的アイデンティティへのパス」の係数は、優位集団 ($\beta=.64$)の方が劣位集団 ($\beta=.49$)よりも絶対値が大きい傾向にあった ($Z=1.93, p<.60$)。

4. 考察

本研究では、劣位集団では集合行為が社会的アイデンティティを高める効果があり（仮説1）、また、成員間の異質性の高い集団つまり本研究の優位集団では集団内コミュニケーションが社会的アイデンティティを高める効果がある（仮説2）という時系列的な構造モデルについて検証することを目的とした。これに関して得られた結果をもとに、以下、仮説ごとに分けて議論していく。

まず、仮説1に関して、本研究では、劣位集団において、ゲーム序盤での集合行為からゲーム中盤での社会的アイデンティティへのパスは有意であったが、ゲーム中盤での集合行為からゲーム終盤での社会的アイデンティティへのパスは認められない、という結果が得られた。有意なパスが確認されたという前者の結果は仮説

1を支持するとともに、社会的アイデンティティ理論を支持している。一方、有意なパスが確認されなかったという後者の結果は仮説1を支持していないが、この結果について、2つの点から考察する。

まず、本研究の社会的アイデンティティの推移から考察する。本研究における劣位集団成員の社会的アイデンティティの5段階尺度での平均値は、ゲーム開始直前で2.69、ゲーム序盤で3.29、ゲーム中盤で3.89とゲームが進むにつれ有意に高まっていたが、ゲーム終盤では4.04で、この数値はゲーム中盤での数値と有意差が認められなかった。このゲーム中盤からゲーム終盤にかけて有意に社会的アイデンティティが上昇しなかったことが、ゲーム終盤での社会的アイデンティティにゲーム中盤での集合行為からの影響が認められなかった理由の1つにあるのではないかと考える。本実験前までに収集された仮想世界ゲームのデータから、ゲームが進行するにつれ所屬地域へのアイデンティティは高まると予想していたが、本実験では劣位集団においてはそのようなことはなかった。なお、先述したとおり、本実験でのゲームの展開は、標準的なものであった。今後、ゲームの展開はもちろん、実施した実験条件や、使用する尺度項目および回答数値の上昇の度合いも考慮しながら、所屬地域へのアイデンティティの変化に関するデータを蓄積していく必要があると考えている。

次に、本研究で設定した仮説の妥当性から考察する。本研究では「劣位集団では集合行為が社会的アイデンティティを高める効果がある」という仮説を設定したが、これは否定的な社会的アイデンティティが改善されようとする時に最も当てはまると考えられる仮説であり、肯定的な社会的アイデンティティが獲得できた後にもこの仮説が当てはまるのかという疑問が出て

くる。優位集団では先行研究に基づき、集合行為が社会的アイデンティティを高める効果はないと予測したが、本結果はそのとおりであった。劣位集団であっても、肯定的な社会的アイデンティティが獲得された後には、優位集団と同じように、状況への対処行動と社会的アイデンティティの関連性は無くなることも考えられる。従って本研究で設定した仮説は次のように精緻化すべきという考えも出てくる。その仮説は、「劣位集団の劣位性が特に強い場合、言い換えれば、劣位集団成員の社会的アイデンティティがより低い場合に、集合行為のアイデンティティを高める効果が観察されるのに対して、劣位性がきわめて弱い場合、言い換えれば、劣位集団成員が否定的な社会的アイデンティティを改善している場合には、集合行為が社会的アイデンティティを高める効果はない」というものである⁶⁾。これについては今後の検討が待たれる。

次に、仮説2に関して、本研究では、優位集団において、ゲーム序盤でのコミュニケーションからゲーム中盤での社会的アイデンティティへのパスも、ゲーム序盤でのコミュニケーションからゲーム終盤での社会的アイデンティティへのパスも、どちらも有意であった。つまり、仮説2は支持された。一方、劣位集団では、コミュニケーションから社会的アイデンティティへの有意なパスは1つも確認されなかった。なお、コミュニケーションの程度は、優位集団と劣位集団との間で有意な違いはないという結果が得られていることから、単純にコミュニケーションの多さが効果の違いを生むのではなく、心的過程が優位集団と劣位集団との間で異なるということが推測される。本研究では問題でも述べたとおり、「成員間の異質性を乗り越えた認知の共有化」を促す集団内コミュニケーションであれば、社会的アイデンティティを高めるが、そうでなければ社会的アイデンティティを高め

ないと考えている。本研究の結果は、この考えを支持するものであった。ただし、成員間の異質性の高い「劣位集団」においても、この考えが支持されるかは、本研究では検討していない。劣位集団においては、この考えは当てはまらないという見方も別の先行研究からは導出される。つまり、集団内コミュニケーションは、集合行為がまだ遂行されていない準備段階とも考えられ^{[21][22]}、となると、「客観的な状況がまだ改善されていないコミュニケーションの段階では、劣位集団の成員は肯定的な社会的アイデンティティを獲得できない」という予測が社会的アイデンティティ理論からは導かれる。この相反する2つの仮説についての検討は今後の課題である。

本研究では、優位集団と劣位集団とで肯定的な社会的アイデンティティの獲得過程が異なることが示唆された。本結果によると、劣位集団では集合行為が、優位集団では集団内コミュニケーションが、社会的アイデンティティの強化に関わっていた。社会的アイデンティティを高めると考えられる集合行為と集団内コミュニケーションについて、ばらばらの個人がどのようにして集合行為を行うようになるのか、また集団内コミュニケーションがどのように変遷していくのかといった過程の解明は、本研究ではまったく視野に入っていなかった。このような過程の解明は、柿本・細野(2010)^[23]の開発した「仮想世界ゲーム電子版」であれば、プレイヤーの言動が逐一記録されるので可能であると考えられる。今後は、集合行為過程や集団内コミュニケーション過程も視野に入れた上での、肯定的な社会的アイデンティティの獲得過程の検討が必要であるだろう。

注

- 1) 社会的アイデンティティ理論では、否定的な

社会的アイデンティティの危機に対する成員の反発として、劣位集団を離脱し優位集団に移動するという個人的対処や、優位集団に対抗して地位関係を逆転させようとするなどの集合的対処が挙げられている。それらの対処は成員の身分に直接的にかかわる妥当な反発であると考えますが、反発以外の反応としては一般的に生存のための行動がとられていると考えられることから、本研究では、生存に必要な資源の獲得行動という点からの個人的または集団的対処に捉え直した。

- 2) 集団的対処には、行動的対処だけでなく認知的対処（例：状況の見方を変える）も含まれるが、集合行為には行動しか含まれない。これが集団的対処と集合行為の違いである。
- 3) ゲームの中では直接的には、食糧と資金を指す。豊かな地域の住民の何人かには「農園主」または「企業主」という役割が割り当てられ、前者は食糧を保有・増産し人々に売り与えることができるのに対し、後者は所定の労働者と資本金を確保することで利潤を生み出し、それを賃金や株券の配当金として労働者や株主に与えることができる。貧しい地域の住民にはこれら2つの役割は割り当てられない。地域間は互いに隔てられていて、他地域へ行くには移動費用がかかるため、豊かな地域の住民の方が貧しい地域の住民よりも、これらの資源に与えるチャンスが高い。さらに、ゲームの開始時に与えられる1プレイヤーの初期資金は、豊かな地域は貧しい地域の2倍の金額になっている。
- 4) 地域や世界の統率を期待されている役割といえ、住民の支持を得られれば法律を制定できる、という役目が与えられている。
- 5) 具体的な実験実施日について、2004年度では5月28日、6月5日、12月18日、2005年度では5月21日、5月28日、9月2日、2006年度では9月5日であった。
- 6) この仮説の観点から、先述した、劣位集団へのアイデンティティの平均値の推移を見てみると、ゲーム中盤から終盤にかけての平均値の推移に有意差がなかったのは、ゲーム中盤の時点で社会的アイデンティティはかなり改善しており、数値が上昇できるところまでしきっていたから、と考えることもできなくはない。平均値も、1から5までの5段階尺度

で3.89と高めになってはいた。

参考文献

- [1] Tajfel, H. & Turner, J.(1986). *The social identity theory of intergroup behavior*. In S. Worchel, & W. G. Austin (Eds.), *Psychology of Intergroup relations*. 2nd ed. Chicago: Nelson-Hall, pp.7-24.
- [2] Chipeaux, M., Kulich, C., Iacoviello V., & Lorenzi-Cioldi, F.(2017). "I Want, Therefore I am"-Anticipated upward mobility reduces ingroup concern. *Frontiers in Psychology*. 8, pp.1-14.
- [3] Boen, F., & Vanbeselaere, N.(2000). *Responding to membership of a low-status group: The effects of stability, permeability and individual ability*. *Group Processes & Intergroup relations*. 3, pp.41-62.
- [4] Lalonde, R. N., & Silverman, R. A.(1994). *Behavioral preferences in response to social injustice: The effects of group permeability and social identity salience*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 66, pp.78-85.
- [5] Wright, S. C., & Taylor, D. M.(1998). *Responding to tokenism: Individual action in the face of collective injustice*. *European Journal of Social Psychology*. 28, pp.647-667.
- [6] Wright, S. C., & Taylor, D. M., & Moghaddam, F. M.(1990). *Responding to membership in a disadvantaged group: From acceptance to collective protest*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 58, pp.994-1003.
- [7] Jackson, L., Sullivan, L., Harnish, R., Hodge, C.(1996). *Achieving positive social identity: Social mobility, social creativity, and permeability of group boundaries*. *Journal of Personality and Social Psychology*. 70, pp. 241-254.
- [8] Karasawa, M., Karasawa, K., & Hirose, Y.(2004). *Homogeneity perception as reaction to identity threat: Effects of status difference in a simulated society game*. *European Journal of Social Psychology*. 34, pp.613-

- 625.
- [9] Derks, B., van Laar, C., Ellemers, N., & Raghoe, G.(2015). *Extending the Queen Bee effect: How Hindustani workers cope with disadvantage by distancing the self from the group*. Journal of Social Issues. 71, pp.476-496.
- [10] Fireman, B., & Gamson, W. A. (1979) *Utilitarian logic in the resource mobilization perspective*. In M. N. Zald, & J. D. McCarthy (Eds.), *The dynamics of social movements*. Cambridge, Mass.: Winthrop. pp. 8-44.
- [11] Hirose, Y., Taresawa, Y., & Okuda, T. (2005). *Collective action and subordinate group identity in a simulated society game*. Japanese Psychological Research. 47, pp.12-21.
- [12] 垂澤由美子・広瀬幸雄 (2006). 集団成員の流動性が劣位集団における内集団共同行為と成員のアイデンティティに及ぼす影響 社会心理学研究 22 pp. 12-18.
- [13] 垂澤由美子・広瀬幸雄 (2014). 集団間の資源格差が劣位集団の集合行為とアイデンティティに及ぼす影響 人間環境学研究 12 pp. 119-124.
- [14] Ellemers, N., van Knippenberg, A., de Vries, N., & Wilke, H. (1988). *Social identification and permeability of group boundaries*. European Journal of Social Psychology. 18, pp. 497-513.
- [15] Ellemers, N., van Knippenberg, A., & Wilke, H.(1990). *The influence of permeability of group boundaries and stability of group status on strategies of individual mobility and social change*. British Journal of Social Psychology. 29, pp.233-246.
- [16] Ellemers, N., Wilke, H., & van Knippenberg, A.(1993). *Effects of the legitimacy of low group or individual status on individual and collective status-enhancement strategies*. Journal of Personality and Social Psychology. 64, pp.766-778.
- [17] 広瀬幸雄 (1997). 仮想世界ゲームとは何か 広瀬幸雄 (編) シミュレーション世界の社会心理学——ゲームで解く葛藤と共存—— ナカニシヤ出版 pp. 11-23.
- [18] Postmes, T., Haslam, S. A., & Swabb, R. I. (2005). *Social influence in small groups: An interactive model of social identity formation*. European Review of Social Psychology. 16, pp.1-42.
- [19] Swaab, R. I., Postmes, T., Spears, R., Van Beest, I., & Neijens, P. (2007). *Shared cognition as a product of, and precursor to, shared identity in negotiations*. Personality and Social Psychology Bulletin. 33, pp. 187-199.
- [20] Moreland, L. & Myaskovsky, L. (2000). *Exploring the performance benefits of group training: transactive memory or improved communication?* Organizational Behavior and Human Decision Processes. 82 pp.117-133.
- [21] Drury, J., & Reicher, S. (2000). *Collective action and psychological change: The emergence of new social identities*. British Journal of Social Psychology. 39, pp.579-604.
- [22] Klandermans, B. (1997). *The social psychology of protest*. Oxford: Blackwell Publishers.
- [23] 柿本敏克・細野文雄 (2010). 状況の現実感尺度の再検討：2つの仮想世界ゲーム実験から実験社会心理学研究 49 pp. 149-159.

(原稿受付日：2018 年 12 月 10 日)

(掲載決定日：2019 年 1 月 21 日)