

ポイ捨ての心理と政治参加

D オーミングアップ

- 囚人のジレンマゲームに挑戦
- 隣の人と対戦
- 親指を横に構える
- 「イチ、ニのサン」で指を上か下に倒す
- 結果を記録する

- 高得点者には、成績に加算

D 囚人のジレンマゲーム
得点表

あなた	相手	
	協力	非協力
協力 ↑	3	0
非協力 ↓	5	1

D よくある「ポイ捨て」

- たばこのポイ捨て
- 高速の降り口
- 家電リサイクル法以降の不法投棄

D 分からないでもない「ポイ捨て」

- なぜしてしまうのか
 - 倫理観の欠如?
 - 「一人くらい」いいだろう
 - インセンティブ(動機付け)の構造
 - その方が「得」な社会構造になっている

D なぜいけないのか

- マナー(倫理観)に反する?
- 社会的なコストが大きい
 - 高速の降り口、誰が掃除する
 - 社会的なムダ
 - 家電の不法投棄、誰が監視する
 - 公的な資金が

D 「ポイ捨て」の心理構造

- ポイ捨てもゲームである
- N人ゲーム: あなたvsその他の社会の構成員(n-1)のゲーム
- ゲームならその構造は...

D 「ポイ捨て」ゲーム 得点表

あなた	相手	
	協力	非協力
協力	3	0
非協力	5	1

D

「ポイ捨て」ゲーム 得点表

あなた	相手	
	協力	非協力
協力	3	0
非協力	5	1

- 「捨てる」が支配する戦略
- 両者ともが「捨てる」たい心理構造になっている
- みんなが協力すると「社会全体」としては得になる

D ジレンマの解決策

- ジレンマに対する解決策はあるのか
- ゲーム理論は、直接的には解決策を示さない
- Axelrod のコンピュータ=シミュレーション
 - Tit-for-Tat

D Tit-for-Tat

- しっぺ返し
 - 最初は「協力」
 - 2回目からは、その前の回の相手の戦略をオウム返しにまねる

D Tit-for-Tat

- しっぺ返しの特徴
 - Nice- 自分から裏切らない
 - Not naïve- 相手の裏切りには報復(搾取はされない)
 - Forgiving- 広い心(根に持たない)
 - Simple- 相手に意図が伝わりやすい