

日本人間行動進化学会 第16回大会

大阪公立大学杉本キャンパス
2023年12月2日（土）・3日（日）



日程

12/2 (土)

12:00	受付開始 (12:00~13:00 LEBS編集委員会)
13:00	実行委員会挨拶
13:10~14:30	セッション1 (口頭20分×4本)
14:30~14:45	休憩15分
14:45~15:45	フラッシュトーク1 (ポスター発表者)
15:45~16:00	休憩15分
16:00~17:00	フラッシュトーク2 (ポスター発表者)
17:00~18:30	ポスターセッション (在席責任: 前半奇数、後半偶数)
18:45~	懇親会 (レストラン めたせこいあ)

12/3 (日)

9:00~10:20	セッション2 (口頭20分×4本)
10:20~10:30	休憩
10:30~11:30	招待講演 (上條良夫先生)
11:30~13:00	ポスターセッション、昼食、理事会
13:00~13:30	総会
13:30~14:50	セッション3 (口頭20分×4本)
14:50~15:30	諸連絡、若手発表賞授与、閉会挨拶

大会について

●大会サイト

<https://sites.google.com/view/hbes-j-2023-osaka>

●参加資格・参加費

発表時点でHBES-J会員（正会員、学生会員、準会員、賛助会員）である方のみ参加できます。

対面参加の場合、正会員 3,000円、学生会員・準会員・賛助会員 2,000円の参加費が必要となります。オンライン参加の場合は無料です。

●若手発表賞

発表時点で学生もしくは学位取得5年以内の方が第一発表者である場合、若手発表賞の審査対象となります。

発表申込時に自己申告された方を対象とし、みなさまの投票により計3件を選出します。

対面（オンサイト）会場



JR阪和線「杉本町（大阪市立大学前）駅」下車、東口すぐ。
 （西口から出るとコンビニはあります。）
 地下鉄御堂筋線「あびこ駅」下車、4号出口より南西へ徒歩
 約15分。（杉本町（大阪市立大学前）駅からのアクセスを強
 くお勧めします。）
 詳細は[こちら](#)。

〒558-8585 大阪市住吉区杉本3-3-138 [大阪公立大学杉本キャンパス 1号館](#)

杉本町（大阪市立大学前）駅から、アクセスマップの①（1号館）を目指してください。

（*アクセスマップは大阪公立大学企画部広報課提供）

（受付・招待講演・総会・口頭発表）	140周年記念講堂
（ポスター発表）	120教室、121教室
（託児所）	130教室
（LEBS編集委員会・理事会）	131教室

●受付・講演・口頭発表・総会会場（140周年記念講堂）

1号館の正面玄関を入ったら、すぐに見当たります。



*会場にあるコンセントには限りがあります。充電スペースはいくつか会場にご用意しますが、机に備え付けのコンセント等はありませんのであらかじめご了承ください。

●ポスター会場（120教室、121教室）

1号館の2階にあります。メイン会場である140周年記念講堂が1階にありますので、階段ないしエレベーターで2階にあがってください。ポスター会場までは、案内板に従って移動してください。

●受付・クローク

メイン会場（140周年記念講堂）前に設置します。12/2(土)は12時から、12/3(日)は8時より受付を開始します。参加費は、事前に会員登録システムからお支払いください。現金で参加費をお支払いいただくことはできません。

クロークはメイン会場後方に設置しています。お荷物等を預けたい方は、当日スタッフにお申し付けください。なお、**クロークを利用できる時間帯は、12/2(土) 11:00~18:30、12/3(日) 8:00~16:00です。**12/2(土)の懇親会に参加される方はいったん荷物を持って懇親会会場へお越しください。（懇親会会場近くでもクロークを設置いたします。）

●LEBS編集委員会

12/2(土) 12:00より、1号館131室にて開催します。オンライン参加される方には、事務局よりメールでzoom接続情報をお知らせします。

●HBES-J理事会

12/3(日) 11:30より、1号館131室にて開催します。メイン会場（140周年記念講堂）からご案内します。理事の方は招待講演の終了後、会場でお待ち下さい。オンライン参加される方には、事務局よりメールでzoom接続情報をお知らせします。

●総会

12/3(日) 13:00より、メイン会場（140周年記念講堂）で開催します。

●会場内WiFi

会場全体でeduroamをご利用いただけます。またメイン会場では、大会専用のWiFiルーターも設置します。PWは受付で配布します。

●昼食・休憩

1日目（土曜日）は各自でご用意ください。2日目（日曜日）は昼食（無料）を配布します。（数には限りがあります。）参加申込の際に「昼食不要」を選択された方には、お配りできませんので、ご理解ください。

休憩時間中に、メイン会場（140周年記念講堂）でコーヒー、紅茶、お菓子を提供します。メイン会場付近にソフトドリンクの自販機もありますので、そちらもご利用ください。

●キャンパス内のカフェ・ショップ

キャンパス内に、カフェやショップはありません。杉本町駅近くにコンビニエンスストアが二軒がありますので、会場に来られる前にそちらをご利用ください。

オンライン会場

●Gatherへのアクセス情報

Gather.townで開催します。招待講演、口頭発表、総会などメイン会場（140周年記念講堂）で開催されるイベントは、すべてzoomで配信します。Gatherにログインしていただいた後、講演会場に入室してxキーを押すと、zoomリンクが表示されます。

すべてのポスターは大会会場で印刷掲示します（オンライン発表を除く）が、Gatherのポスター会場でもpdfファイルを閲覧できません（ダウンロード不可）。Gatherでは、各ポスターの脇にホワイトボードを設置します。発表者との質疑応答にご利用ください。

Gatherへのログインアドレスは、参加申込された方に、前日までにメールで送付します。

Gather.townの推奨ブラウザはGoogle Chromeです。Firefoxでも問題はないようですが、Mac OSのSafariを使用するとうまく作動しないそうなのでご注意ください。専用アプリもあります(<https://www.gather.town/download>)。

●Gatherの基本的な使い方

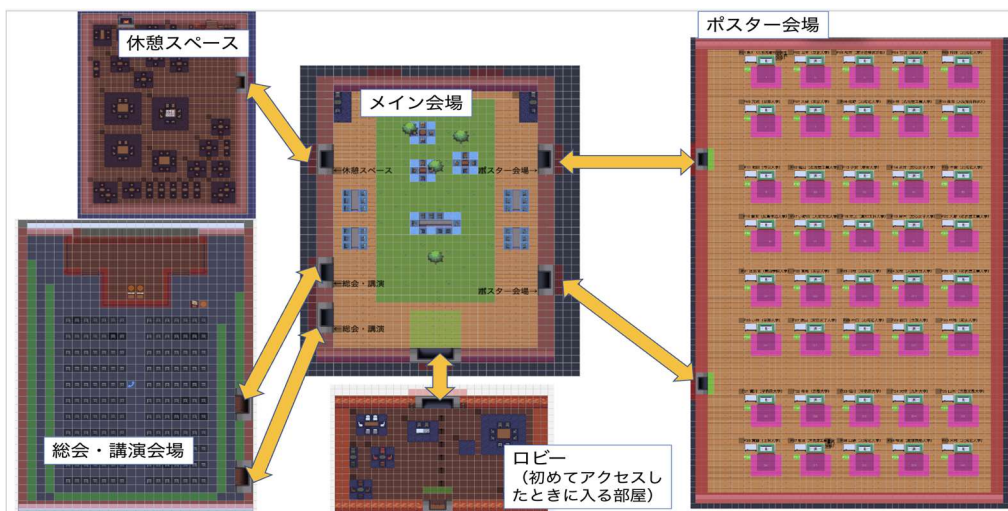
- ❖ 最初にご自分のアバターを設定していただきます。アバターでバーチャル会場のなかを動き回れます。相手のアバターに近づくと、カメラがオンになり、会話ができます。チャットも可能で、こちらは相手との距離が離れていても利用できます。
- ❖ ポスター会場では、見たいポスターに近づいてxキーを押してください。
- ❖ 各ポスターの左横に置かれている白いものは「ホワイトボード」です。こちらに質問やコメントを書き込んでいただくことができます。ただし「誰が書いたのか」は記録されません。書き込む際にはお名前も合わせてご入力ください。
- ❖ 招待講演・総会・口頭発表（ライブ）を視聴するためには、Gather.townの講演会場に入り、xキーを押してください。Zoomのリンクが表示されるので、アクセスしてください。
- ❖ なお録画配信は行いませんので、ご注意ください。

●うまくいかない場合

- ❖ [こちらのPDF](#)で推奨環境とよくあるトラブルを解説しています。

●Gather会場フロアプラン

基本的に昨年と同様です。この中をパソコンの矢印キーでぐるぐる歩き回ることになります。テレポートもできます。



大会運営メンバー

橋本 博文（委員長・会場運営担当）

大園 博記（副委員長・オンライン運営担当）

河村 悠太

仁科 国之

前田 楓

山本 佳祐

招待講演（12月3日 10:30~11:30）

上條良夫（早稲田大学 政治経済学術院）

行動交渉理論とその応用：不平等の固定化と均等分配規範の発生に関する考察

交渉は、コミュニケーション、社会的交換、経済取引の中心にある。本講演では、交渉モデルを分析単位とし、Kamijo and Yokote（2022）が提唱した行動交渉理論（Behavioral Bargaining Theory: BBT）に基づき、交渉と日常・経済行動を理解するための新しい視点を提供する。交渉状況を分析するための重要な道具として、交渉のパイに対するエンタイトルメント（人々の分配期待や所有意識）の安定性をという概念を導入する。最初に形成されたエンタイトルメントの組が安定している場合、交渉は直ちに終了すると予想され、不安定な場合、交渉は遅延または失敗に終わる可能性が高くなると考えられる。安定性を用いた分析を通じて、以下の現実を理解する上で有用と考えられる三つの結果を得ることができる。

第一の結果は、安定したエンタイトルメントの境界条件を示す、不平等キャップ定理（Inequality Cap Theorem）である。これは、対称的な交渉問題であっても、2人のプレーヤーの間の不均等な分配が安定しうることを示唆すると同時に、そのような不平等の範囲には制約（制約は損失回避性によって規定される）があることを示している。その一方で、対称ではない二者関係であっても、平等な結果が安定になりうることも示している。つまり、二者間の分配の結果は多様になりうる。

第二に、社会の全構成員に対して安定なエンタイトルメントを要求することにより、分配規範を数学的に定義することが可能となる。我々は、対称的な状況で生じる分配規範が、分配の黄金律である、パイを50対50で分けるという均等分配規範であることを示す。つまり、二者間関係では存在していた安定な分配の多様性が、社会レベルで考えた際には一つに収斂するのである。

最後に、均等分配規範の出現についての考察を行う。そもそも規範とは、一度それが存在すれば、人々がそこからわざわざ逸脱しないもの、として理解できるものである。それでは、最初の規範はどのように生まれるのだろうか。エンタイトルメントを更新していくダイナミックな過程を検討することで、均等分配規範が出現する十分条件について考察し、資源の枯渇状況、集団構成員の異質性の程度、社会学習の可能性、などが重要な要素であることを確認する。

参考文献

(1) Yoshio Kamijo and Koji Yokote, Behavioral bargaining theory: Equality bias, risk attitude, and reference-dependent utility

<https://www.waseda.jp/fpse/winpec/assets/uploads/2022/12/E2208.pdf>

(2) Yoshio Kamijo, Fixation of inequality and emergence of the equal split norm: Approach from behavioral bargaining theory

<https://www.waseda.jp/fpse/winpec/assets/uploads/2023/01/E2209.pdf>

口頭発表一覧

※「*」がついている発表はオンラインでの発表、「☆」がついている発表は若手発表賞の対象発表です。また、「◆」がついている発表は全ての内容について、「◇」がついている発表は一部の内容について、SNSでの発表内容への言及はご遠慮ください。

Session 1 (12月2日 13:10~14:30)

座長：中橋渉

001：◆ラエトリの足跡化石を残した2個体の関係性

中橋渉（早稲田大学）

ラエトリの足跡化石は約370万年前のアウストラロピテクス・アファレンシスのものと推定される生痕化石であり、彼らの直立二足歩行の様子を知るうえで極めて貴重な資料である。本研究では、その代表的化石である、横並びで歩いている大小2個体に着目する。そこで特に重要な点が、大型個体と小型個体では歩幅が異なるはずなのに、両者の歩幅が同調していることである。この同調現象から、大小2個体の関係性、すなわち親子なのかカップルなのかが推測できないだろうか。もしそれが分かれば、彼らの性的二型の程度や子育て行動について、重要な知見が得られうる。そこで本研究ではライブカメラの映像を収集し、彼らの最も近縁な現生種であるホモ・サピエンスの歩行について調査した。そして、身長が大きく異なる2個体が横並びで歩く際の歩幅の同調について分析し、親子とカップルの同調頻度の違いから、ラエトリの足跡化石を残した2個体の関係性を推測した。

002：◇Hot hand thinking in children

Andreas Wilke (Clarkson University)

Gracie DeLaBruere (Clarkson University)

Yadhira Garcia (Clarkson University)

Abigail Faul (Clarkson University)

Claudia Stone (Clarkson University)

Madeline Hludzenski (Clarkson University)

Bang-Geul Han (CUNY Staten Island)

Steven Pedersen (Clarkson University)

Clark Barrett (UCLA)

Peter Todd (Indiana University)

Annie Wertz (Max Planck Institute for Human Development)

A tendency to perceive illusory streaks or clumps in random sequences of data?the hot hand and phenomenon?has been identified as a human universal tied to our evolutionary history of foraging. We investigated how misperception of randomness and ecologically relevant statistical thinking develops in young children (ages 3-10 years) via three iPad-based decision-making tasks.

003：◆確率的生成モデルに基づく音楽スタイル進化の選択・変異・輸入過程の推論

中村栄太（京都大学）

日本のポピュラー音楽の進化分析では、作曲スタイルに方向性を持つ分布の変化が観察されている。その駆動力として、生得的な選好や新規性・典型性に基づく選択圧、創作者の戦略を含む変異、西洋からの文化的輸入などが考えられる。これらの微視的過程の性質を知るとは、創作文化進化の巨視的な性質の理解や予測手法の構築に重要であるが、従来、これらの多くの要因の寄与を網羅的に扱う解析はなされてこなかった。本研究では、創作文化進化の微視的過程を表す確率的生成モデルを構築し、前述の要因を統一的に扱える枠組みを定式化する。そして、各要因のデータ分布の時間発展への寄与を理論解析するとともに、ベイズ統計手法により選択・変異・輸入過程を特徴付けるパラメーターの推論を行う。今回のデータでは、特に、方向性を持つ変異と逆方向への選択圧の存在が示された一方で、輸入と頻度依存選択バイアスの効果は限定的であることが示された。

004：深層学習と新しい進化心理学

池田功毅（明治学院大学）

山田祐樹（九州大学）

平石界（慶應義塾大学）

深層学習、特に近年の大規模言語モデルや画像生成モデルは、従来の心理学的構成概念を用いた認知主義的制約や特定のタスクから離れ、比較的単純だが極めて大規模なモデルと、大規模かつ一般的なデータを用いた自己教師あり学習を行うことで、これまでにない成績の向上を達成したとされる。本発表では、この深層学習の成功は、進化心理学を含む既存の科学的心理学のもっとも基礎的な枠組みに疑義を呈するものであり、新しい研究の可能性を示唆するものと提案する。深層学習の問題点として、大規模分散表現の解釈不可能性が挙げられているが、これも非平衡統計物理学、進化生物学、機械学習理論の理論的見地から統合的な理解が十分可能だと考えられる。それら諸理論を通じてどのような「新しい進化心理学」が構築可能なのか、またそれは既存の心理学の伝統の中にどのように位置づけられるのか、その暫定的スケッチを論じる。

Session 2 (12月3日 9:00~10:20)

座長：前田楓

005：☆直観的協力は集団の枠を超えられるか：最小条件集団パラダイムを用いた検討

前田楓（立教大学）

橋本博文（大阪公立大学）

谷田林士（大正大学）

本研究では、直観に基づく人間の協力行動に関する先行研究を踏まえつつ、そうした協力行動は内集団成員の間で限定的に働く可能性を検討するための2つの実験研究を実施した。まず研究1では、意思決定時間の制限を設けずに、最小条件集団パラダイムを用いて相手の集団所属性を操作するかたちで一回限りの囚人のジレンマゲームを参加者に行わせた。そして研究2では、15秒間の時間制限を設けた上で、研究1と同様の実験を実施した。その結果、1) 研究1においては、内集団成員が相手の場合にのみ協力率が高くなるという集団差と、2) 非協力者よりも協力者のほうが相手の集団所属性にかかわらず一貫して意思決定時間が短いことが明らかにされた。さらに、3) 研究2では、研究1と比較して全体的に協力率が高くなり、意思決定時間の制限が協力行動を促す可能性も示された。これらの結果をもとに、直観的協力の集団拘束性について議論する。

006：☆◆外集団攻撃者の評判：外集団攻撃を表出する個人の評判に影響を及ぼす状況要因の検討

大坪快（九州大学）

山口裕幸（九州大学）

外集団攻撃は、自らが所属しない集団の成員に対して競争的・攻撃的に振舞うことと定義される。本研究は、シナリオ実験（研究1）と経済ゲーム実験（研究2）を用いて、外集団攻撃を表出した個人（外集団攻撃者）の評判に影響を及ぼす状況要因の効果を検討した。研究1では、外集団攻撃者の評判は基本的に非・攻撃者の評判よりもネガティブだが、集団間の利害対立が存在する状況において向上することが明らかになった。また、この効果は外集団攻撃者の向社会的動機の推測によって完全媒介されていた。研究2では、研究1で明らかにした集団間の利害対立の効果が、対立において内集団の勝利確率を上げない「無意味な」外集団攻撃を行った個人の評判にも表れるのかを検討した。その結果、「無意味な」外集団攻撃者の評判は集団間の利害対立下でも向上しないことが分かった。本研究の知見が外集団攻撃の至近・究極要因の解明に貢献する可能性について議論する。

007：☆社会的ジレンマ状況における多数派同調バイアスの検証：日常場面と実験場面の比較

棗田みな美（広島修道大学）
横田晋大（広島修道大学）
中西大輔（広島修道大学）

多数派同調バイアスは、不確実な状況で正しい情報を獲得する状況（情報獲得領域）で適応的であることが、理論的にも実証的にも示されてきた。一方、文化的群淘汰理論を踏まえれば、多数派同調バイアスは情報獲得領域だけではなく、内集団協力の領域でも発揮される可能性がある。つまり、多数派同調バイアスにより協力的な集団の構築を可能にする。しかし、内集団協力の領域において実際にバイアスが存在するのかはほとんど明らかでない。そこで本研究では、場面想定法を用いて、2種類の状況（日常場面N=159 vs. 実験場面N=157）における社会的ジレンマ状況で多数派同調バイアスが観察されるかを実証的に検証した。その結果、日常場面（e.g., 募金活動）を描いたシナリオでは多数派同調バイアスが観察されなかった。一方、実験室実験で社会的ジレンマゲームを行う状況を描いたシナリオでは多数派同調バイアスが観察された。

008：☆◆環境変動が協力的集団の形成を促進する

稲葉 理晃（筑波大学）
秋山 英三（筑波大学）

環境変動が非常に激しかった中期旧石器時代に、ヒトの協力関係の範囲が大きく拡大した可能性が指摘されている。しかし、環境変動が激しかった時期と協力範囲が拡大した時期の一致が、直接的な因果関係によるものなのかは、まだ分かっていない。本研究では、Agent-Basedモデルを用いて、環境変動の激しさが、協力の進化および集団形成に与える影響を明らかにした。環境変動はシンプルな自己回帰モデルで表現し、環境変動が人口変動に影響するシナリオと、利得構造に影響するシナリオを検証した。その結果、環境変動が激しい方が、協力的な集団の形成が促進されることが確認された。特に、強い繋がりで結ばれた協力的な小集団が起点となり、そこから協力が広がることが分かった。本研究で明らかになった環境変動が協力的集団の拡大を促進するメカニズムが、中期旧石器時代に実際に起こった変化をどの程度説明できるかは、今後の研究課題である。

Session 3 (12月3日 13:30~14:50)

座長：石井辰典

009：宗教的CREDSと宗教的信念：International Social Survey Programmeデータの二次分析によるGervais & Najle (2015) の拡張的追試

石井辰典（日本女子大学）

渡邊克巳（早稲田大学）

宗教に対する認知・進化科学のアプローチによれば、宗教的信念の獲得において社会的認知能力と文化学習が重要な役割を果たすとされる。特に近年では文化学習の重要性がますます強調され、他者の"信憑性を高める表示 (CREDS)" が宗教的信念の増加を予測することが示されている。この事前登録済みの研究では、International Social Survey Programmeのデータの二次分析によって、回答者と同地域に住む年配者集団あるいは両親が宗教的CREDSを示すほど回答者は宗教的信念を抱きやすくなるという仮説を検証した。マルチレベル回帰分析と信号検出分析の結果、仮説を支持する結果が得られ、また2つの文化学習の手がかりの交互作用効果（年配者集団のCREDSが不明確／明確な場合、親のCREDSの効果が強く／弱くなる）が示唆された。

010：私的評価下の間接互惠性の成立条件

大槻 久（総研大）

藤本悠雅（総研大）

評判を通じて協力が第三者から受け渡される仕組みを間接互惠性と呼ぶ。他者の行動を評価するルール（社会規範と呼ぶ）によって協力が安定に維持されるか否かが決まることが理論研究により知られてきた。これらは集団の全員がある個人に対して同じ意見を持つ場合（公的評価）の結果だが、個人間で意見が異なる場合、協力の達成は不可能であるというのが従来の見方だった。

そこで本研究では各個人が私的に他者を評価する場合の協力の成立条件について理論的に探った。適切な近似を用いることで集団内の意見の不一致具合を定量的に見積もることに成功した。この新理論を用いて調べたところ、(1)公的評価下では成功していた社会規範が必ずしも私的評価下では協力を維持できないこと、(2)私的評価下でも頑健な協力を達成できる社会規範が存在すること、が見出された。特に「悪い評判を持つ個体への協力」をどう評価するかが鍵であることも分かった。

O11：＊互恵性メカニズムの統合と協力と非協力の安定共存

佐々木達矢（郡山女子大学短期大学部）
 内田智士（倫理研究所）
 岡田勇（創価大学）
 山本仁志（立正大学）

人間の協力進化の主要メカニズムの一つである直接互恵性は、交換相手に第三者を考慮することで、外向きのアップストリーム型間接互恵性と、内向きのダウンストリーム型間接互恵性を含む概念へ広がる。これらの互恵性はほぼ別個に研究されてきたが、我々はこれら三タイプの互恵性を統合するフレームワークを新しく提案し、進化ゲーム理論的分析を行っている。今回は、得られた結果の中から従来の互恵性研究では未見の以下のものを紹介する：新モデルは、(i)統合型の間接互恵戦略と全面非協力戦略の間に安定的な共存均衡を生成可能である。さらに、(ii)間接互恵システムの評判ルール次第で、その共存均衡点は、全面協力戦略、アップストリーム型間接互恵戦略、ダウンストリーム型間接互恵戦略のいずれの侵入に対しても安定となる。また、これらの結果に対する互恵戦略の複雑性コスト（若くは二次のフリーライダー）の影響についても言及する。

O12：＊◆政治的偏見が生じうる場面においてインタラクションは意思決定の質を高めるか？

金恵璘（東京大学、科学技術振興機構 さきがけ研究者）
 森隆太郎（東京大学、日本学術振興会）
 Charles de Dampierre (CNRS)
 Hugo Mercier (CNRS)
 亀田 達也（東京大学）

本研究では、情報カスケードパラダイムを用いた先行研究 (Jayles et al., 2017) を、中立的な推定課題 (e.g., オリンピックでのメダル獲得数) から政治的なインプリケーションをもつ推定課題 (e.g., 外国人による凶悪犯罪件数) に拡張し、インタラクションによる社会情報の共有が集団のパフォーマンスに与える影響をウェブ実験により検討した。発表では、日本実験 (n=1183) に加えてアメリカで実施した実験の結果を報告する。実験では、アメリカ国籍を有する約3000名の参加者が8問のクイズに逐次に回答した。参加者は1回目の個人推定を行った後、直前の3人の移動平均を知らされ、再度の判断を求められた。結果、政治的な偏見が生じうる課題でも社会情報の共有が個人推定の正確さを増大させること、また中立的課題と政治的な偏見が生じうる課題との間に人々の同調行動のパターンに差があることが明らかになった。

ポスター発表一覧

※「*」がついている発表はオンラインでの発表（今回は0件）、「☆」がついている発表は若手発表賞の対象発表です。また、「◆」がついている発表は全ての内容について、「◇」がついている発表は一部の内容について、SNSでの発表内容への言及はご遠慮ください。

P01：ギビングゲームで協力してもらえる行動戦略：対象との関係継続の有無と二次情報を操作した実験的検討

井上 裕香子（安田女子大学）
清成 透子（青山学院大学）

間接互惠性の理論における評判情報の重要性は認識されているが、一次情報（対象の行動）に加えて二次情報（その受け手の行動）がどれほど重要かは、まだ明らかではない。本研究では、人々が二次情報に注目するのは、一回限りの関係ではなく、継続的な社会的交換関係が期待できる場合だと考え、関係継続の有無を操作した場面想定贈与ゲームにおける意思決定と情報探索行動を分析した。実験の結果、誰にでも資源を提供するALLC戦略が最も信頼され協力を受けており、次いで、協力者のみに資源を提供するDISC戦略が信頼と協力の対象となっていたことが示された。関係性の操作や参加者のSVOは、これらの結果に有意な影響を与えなかった。さらに、DISC戦略と提供数は同じものの非協力者へのみ資源を提供する天邪鬼戦略よりもDISC戦略が信頼と協力を受けたことから、一次情報と二次情報の双方が意思決定に影響を与えている可能性が示唆された。

P02：外集団の個人による罰行動に対する主観的評価の特定：集団間代理報復が生じる罰行動

小野田竜一（大東文化大学）

集団の協力問題は社会的ジレンマ(SD)と呼ばれ、非協力者への罰行動が協力を進化させる(Fehr & Gächter, 2002)。小野田(2023)では、外集団の個人によるSDの非協力者への罰行動が生じた際、被罰者と同集団の別個人が罰行使者に報復行動（集団間代理報復）をとることが実験で示された。しかし、人々は、この罰行動を攻撃行動だと認識して集団間代理報復を行った可能性がある。

そこで、本研究では、外集団の個人による罰行動、外集団の個人による攻撃行動、内集団の個人による罰行動に対する印象を実験室実験で測定した。その結果、外集団の個人による罰行動は攻撃行動よりも向社会的であり、悪意を感じないと評価され、内集団からの罰行動に比較的近い印象を持たれることが分かった。本研究により、向社会的行動である罰行動から集団間代理報復が生じるという小野田(2023)の知見がより明確となった。

P03：「みんなのもの」に手を出すな：Give-some状況よりもTake-some状況での罰が評価される

李楊(名古屋大学)

社会規範を破る行為に対する罰は、秩序と相互協力を維持するために有益だと思われるが、先行研究では罰行動に対する評価の結果には一貫性が欠けており、かつその不一致性を生む要因はまだ十分に特定されたとは言えない。一方、公共財ジレンマでは協力行動がどのようにフレームされるか（例：集団に貢献する量でフレームされるGive-some型、集団から資源をとる量にフレームされるTake-some型）によって人々の行動傾向や規範の認知が変わる。本研究ではGive/Take-some型公共財ジレンマで非協力者への罰が受ける評価の違い比較するためオンライン調査を実施した。回答者の年齢、性別、向社会性を統制した分析では、罰行使者はTake-some状況の方でポジティブな評価を得る一方、非協力者や非罰行使者への評価は状況による違いがなかった。また、罰行使者と非罰行使者の差はTake-some状況でしか見られなかった。

P04：オプトアウトを伴う n 人囚人のジレンマゲームにおける協力の進化

黒川瞬（北陸先端科学技術大学院大学）

協力は、2者間の相互作用だけでなく、時には3者以上の相互作用でも観察される。先行研究では、オプトアウトを伴う n 人囚人のジレンマゲームにおける協力者と非協力者の2戦略の進化ダイナミクスを調査し、協力の進化を研究した。そして、パラメタによっては、協力者と非協力者が混在する2つの内部平衡点（片方が安定で、もう片方が不安定）が存在することを明らかにした。ただし、先行研究は、4人という比較的小さなグループサイズに焦点を当てて調査しており、グループサイズが5以上の場合に何が起こるのかについては未探究であった。大きいグループにおいて協力することはヒトの特異性の一つであると言われている。本研究では、一般のグループサイズに対して代数解析を行った。そして、グループサイズが4人以下の場合は高々2つの内部平衡点しか存在しえない一方で、グループサイズが5人以上の場合は4つの内部平衡点が存在しうることを示した。

P05：☆回答コストの有無は利他性の得点に影響するか？

田中天晟(名古屋工業大学)

小田亮(名古屋工業大学)

これまでの研究から、相手を助けようとする意思は対象との血縁度に左右されることが分かっている。しかし、その多くは場面想定法によるものであり、選択肢を選ぶだけなので大したコストがかからず、実際の意思が正しく反映されているかどうかについては疑問が残る。回答にコストをかけることによって、実際の状況でのコストをある程度反映した答えを得ることができるのではないかと考えられる。そこで本研究では、チェックボックスを1から順にチェックしていき100段階で回答するチェックボックス法を測定に用いた。参加者には最初に対象別利他行動尺度に回答してもらい、数日後に家族、友人/知人、そして見知らぬ他者をどれくらい助けようと思うかチェックボックス法によって回答してもらった。血縁淘汰理論から、チェック数は家族、友人/知人、見知らぬ他者の順に低くなると予想される。さらに、対象別利他行動尺度の得点との相関についても検討した。

P06：☆◆斜行伝達による非適応的文化進化の検討

佐野千夏(北海道大学)

竹澤正哲(北海道大学)

ヒトの他者から学ぶ能力は適応的だから進化したと考えられるため、他者からの文化学習を通し非適応的文化が進化する現象は謎とされ研究されてきた。非適応的文化進化には、斜行伝達(親以外の大人からの学習)が重要だといわれる(e.g., Richerson, 1984)。だが、斜行伝達バイアスは適応的学習戦略として進化するだろうか。親と親以外の大人がいるとき、子が学習対象に親以外の大人をより多く選ぶバイアスを斜行伝達バイアスとし、エージェントベースシミュレーションで検討した。結果、斜行伝達バイアスは環境変動が非常に頻繁で、文化間の適応度差が大きく、個体を得る文化形質の選択肢が2種類の場合に進化し、斜行伝達バイアスは非常に限定的な状況で進化すると示唆された。また、進化した斜行伝達バイアスの大きさと非適応的文化は進化しなかった。 引用文献 Richerson, P.J., & Boyd, R.(1984)

P07：☆どんな人に同情を感じるのか？：質問紙と脈波による検討

林奈津希（名古屋工業大学）

小田亮（名古屋工業大学）

同情とは苦境にいる他者に対して感じる感情であり、援助行動を動機づける機能をもっていると考えられている。人はどのような相手に対して同情するのだろうか。質問紙調査によると、同情の程度に困窮の原因の統制可能性が有意に影響し、自分のせいではない原因によって困窮した人、つまりお返しが期待できる相手に対してより強く同情を感じる事が分かっている。しかし、これは実態がない感情を尺度で測定した構成概念でしかなく、実際の感情と言語的評価の間にずれが生じている可能性がある。そこで本研究では、原因の統制可能性(自責/他責)が同情の強さに及ぼす影響を、言語的評価と生理的評価の2つを用いて検討した。参加者に自身の困窮について語る人物の動画を観てもらい、同情を尺度で測定すると同時に、心電位から脈波の変化を測定した。言語的評価だけでなく生理的評価においても、原因の統制可能性が同情の強さに有意に影響することが予想される。

P08：☆◆人は罰場面を避けるのか？一場面選択型第三者罰ゲームを用いた検討ー

三石宏大（大阪府立大学）

河村悠太（大阪公立大学）

ヒトはしばしば利己的に振舞う他者に対して、直接的な利益関係がなくともコストを支払って罰を行う。この第三者罰は、第三者罰ゲームを用いた多くの研究で観察されている。従来の第三者罰ゲームでは、参加者は強制的に利己的な振舞いを目撃する場面におかれ、利己的な人に罰を行うか否かの意思決定を強いられていた。しかし現実場面では利己的な振舞いへの対応を迫られる前に、その場면을回避できることも多い。そこで本研究では、不公平分配を目撃しやすい場면을回避できるよう設計された、場面選択型第三者罰ゲームを実施し、参加者が不公平分配を避けるかを調べた。実験の結果、不公平分配を目撃しやすい場面であることを理解していた参加者においては、不公平分配場面の回避が見られた。加えて、不公平分配を避けていた参加者も、不公平分配に遭遇した場合は罰を行っており、罰行使を避けるために回避していた可能性が示唆された。

P09：☆予期的後悔が道徳的意思決定へ与える影響

笹森なおみ（北陸先端科学技術大学院大学）

橋本敬（北陸先端科学技術大学院大学）

道徳判断の二重過程理論によると、多数の命のために少数の命を犠牲にする危害を引き起こす作為の判断を支持する理性に対し、危害を拒否する不作為の判断を支持する情動が介入するかどうかで道徳判断が下される。道徳ジレンマ課題において実験参加者は、反実仮想を伴うネガティブな情動である後悔の感情負荷の低い選択を行っていることが示唆されている。また、人間は意思決定の後から後悔するだけではなく、意思決定の前に予期的な後悔を経験する。本研究は、道徳的意思決定に予期的な後悔が与える影響を明らかにするため、道徳ジレンマの意思決定前に予期的後悔を誘導する実験を行った。予備実験（N=14）では、後悔が少なくなるように意思決定するよう指示された実験群は、考慮する感情について指示されずに意思決定した統制群と比較して、作為の意思決定をしやすい非人身的な道徳ジレンマにおいて不作為の意思決定が増加した。

P10：☆一部不可女性複数のパートナーシップの出現率とトレードオフの把握ー
通文化資料eHRAFを用いてー

寺本理紗(京都大学大学院)

ヒトのメインの生殖戦略は一夫一妻であるが、生涯的に一夫一妻を貫くことを規範とする社会は珍しい。女性も例外ではなく、通文化研究(Broude et al.,1976)によると、女性が結婚後に追加のパートナーと性的関係を持つことは約半数の文化集団において認められており、男性同様、女性の複数パートナーシップは通文化一般的な現象であることがわかっている。これは、女性の生殖戦略のバリエーションの精査と把握が、ヒトの生殖戦略のさらなる理解のためには不可欠であることを意味する。

そこで本研究では通文化データベースであるehrafを用い、351文化圏を対象に女性に複数パートナーシップを公的に許容していた社会の出現率を計算した。同時に女性の複数パートナーシップのタイプも把握した。

結果、女性の複数パートナーシップを全く許容しない大陸がある一方で南米やアフリカのように出現率が50%を超える大陸もあった。

P11：☆◆進化ゲームを用いた混成言語の定着に関するモデリング

中野来喜（総合研究大学院大学）

大槻久（総合研究大学院大学）

異なる言語を持つ集団が接触し、集団間での会話の必要に迫られると、混成言語であるピジンが使われるようになる。ピジンには、その成立背景から母語話者がおらず、それゆえ、単純な文法や単語を持つという特徴がある。ピジンは、その多くが短期間のうちに消失してしまうが、日常の言語として定着することもある。

本研究では、ピジンが集団に定着する要因を進化ゲーム理論を用いて調べた。基本となるモデルの設定として、純粋言語2つとそのピジンを考える。純粋言語は、同じ言語同士でなければ利得は得られない。一方で、ピジンを話すならば、両方とも話せるが、その単純な特徴から純粋言語同士よりも低い利得を得ると仮定した。このモデルを元に異なる仮定をした4つのモデルを考え、ピジンがどのような場合に成立しやすいかを検討した。その結果、集団サイズが小さく、純粋言語から別の純粋言語に変更できない場合、ピジンが定着しやすいことがわかった。

P12：☆罪悪感を目撃者との関係の影響を受けるのか？：自伝想起法による検討

加藤省吾(名古屋工業大学)

小田亮(名古屋工業大学)

罪悪感などの道徳的感情には、目先の報酬を追い求める衝動を抑制し向社会的行動を強要する機能があると考えられている。一方で、第三者による評判は間接互惠性において重要な役割を果たしている。道徳基盤理論を用いた研究により、道徳違反を誰かに見られた際の行為者の罪悪感、目撃者との関係に影響されること、またその影響は行為の内容によって異なることが分かっている。しかし、この研究は場面想定法を用いたものである。より現実を反映した状況における反応を調べるため、本研究では、参加者に過去に道徳的に良くない行為をした際の状況を想起してもらい、その行為を目撃者の有無、さらに目撃された場合には目撃者（家族、友人、知り合い、赤の他人）との関係性や類似度が罪悪感と羞恥心の強さに影響したかどうかを検討した。目撃者がいた場合よりもいなかった場合の方が、またいた場合には赤の他人の方がそれ以外よりも罪悪感が低くなると予想される。

P13：☆回答コストの有無は性格特性の評価に影響するか？

安谷雛子（名古屋工業大学）

小田亮（名古屋工業大学）

Web画面においてボックスを1から順にチェックし100段階で回答する方法であるチェックボックス法は、回答にコストをかけることで回答者の態度をより正確に測定することができる。しかし、そもそも態度以外の特性についてリッカート尺度による回答とどれだけ一致しているかどうかを検証する必要がある。そこで本研究では、性格特性の評価にチェックボックス法を用いた。参加者には、ビッグファイブ特性を簡潔に測定するための日本語版TIPI-Jの項目について、まず100段階のリッカート尺度によって回答してもらい、数日後に同じ項目についてチェックボックスによって回答してもらった。ビッグファイブのそれぞれについて、両者の相関を分析した。さらに、チェックボックス法においても性格特性の自己卑下や自己高揚について先行研究と同様の結果がみられるか確認するため、他者一般に対する評価も測定し、自分自身についての評価と比較した。

P14：☆損失可能性のある独裁者ゲームにおける戦略的無知の生起

山本佳祐（京都文教大学）

橋本博文（大阪公立大学）

本研究の大枠の目的は、共感的配慮が利他行動に果たす役割を明らかにすることにある。標準的な独裁者ゲーム (DG) を用いた先行研究によれば、受け手の取り分を非公開とし、分配者が任意で受け手の報酬額を確認できる場合、一定の独裁者が「戦略的無知（すなわち、相手の報酬を確認しないままに利己的な意思決定を行う）」を示すことが明らかにされている。この知見を踏まえつつ、本研究では受け手の事前報酬がランダムに減る恐れがあるDGを利用し、受け手の報酬の損失により共感的配慮が喚起された場合には、上述した戦略的無知の生起が抑制され、受け手の報酬を確認しやすくなる結果として利他的な意思決定がより示されやすくなるという仮説を導き、その仮説を検討するための実験（n=200）を実施した。その結果、仮説に反して、標準的なDGと損失可能性のあるDGのいずれにおいても、戦略的無知が頑健に示されることが明らかにされた。

P15：☆◆社会的シグナルとしての顔形態—人工顔刺激を用いた実験

岩松千佳（奈良女子大学）
上瑞樹（奈良女子大学）
横山ちひろ（奈良女子大学）

顔形態の縦横比（fWHR）は性差や攻撃性との関連が報告されているが、その結果は一致していない。顔形態と社会特性との関連は発信側だけでなく受信側の実証も重要である。本研究では、人工顔刺激を用いて、fWHRが社会特性の受容へ及ぼす効果、またその効果にマスク装着が与える影響を調べた。横幅を左右頬骨弓点間距離、縦幅を鼻鞍点口点間距離とするfWHRは信頼性・支配性・男性性すべての評価に対して正の効果を示す一方、縦幅を鼻鞍点おとがい点間距離とするfWHRはすべての評価に対して負の効果を示した。2種類のfWHRはどちらも信頼性評価に対して被験者の性別と有意な交互作用を示した。マスク装着による主効果はないものの、信頼性評価においてはマスク装着と被験者の性別に有意な交互作用が見られた。受容側の性差によって顔形態に対する社会特性評価が異なることが示唆された。

P16：☆性別によってジェンダー・ハラスメントによる不快感は異なるか？

竹西海人(広島修道大学)
中西大輔(広島修道大学)

セクシャル・ハラスメント (SH) は性特異的繁殖戦略の進化の結果と考えられている (Studd & Gattiker, 1991)。ジェンダー・ハラスメント (GH) はSHの下位概念とされており (Fitzgerald et al., 1995), SHよりも頻繁に観察されているが、ほとんど検討されていない。さらに、SHにおける男性が加害者、女性が被害者という構図について、GHではその限りではない。そこで、本研究ではGHがもたらす不快感に性差がみられるかどうか、伝統的な性役割に基づく「役割ハラスメント (RH)」とそうでない「言動ハラスメント (BH)」という2種類のハラスメントを用いた場面想定法実験で検討した。その結果、女性がより高い不快感を示すこと、性別によってRHとBHの間に異なるパターンが観察されることが分かった。さらに、家庭場面ではBHに性差がみられなかった。

P17：☆道德ジレンマ問題における不作為戦略の社会差：日仏比較調査による検討

伊藤和（大阪市立大学）
保毛陽斗（大阪公立大学）
前田楓（立教大学）
橋本博文（大阪公立大学）

道德ジレンマ問題は一般に、功利主義と義務論の二つの立場に鑑みて議論されることが多く、功利主義の考え方からはより多くの人々の命を救うことが、これに対して義務論の考え方からは人に危害を加えるような行いをしないことがそれぞれ適切な判断として理解される。しかし、日本人大学生を対象とする先行研究においては、この二つの立場の対立というよりもむしろ、判断に伴う責任そのものから逃れようとする、いわば「不作為戦略」を採用する人たちの割合が無視できない可能性も指摘されている。本研究では、こうした先行研究を踏まえつつ、日仏での比較を行うことにより不作為戦略に社会差が示されるか否かを検討した。その結果、トロッコ問題と歩道橋問題のシナリオいずれにおいても、フランス人と比べて日本人の方が「不作為戦略」を採用すること、さらに、その社会差は責任を回避しようとする心理傾向の社会差によって説明される可能性が示された。

P18：☆普遍主義均衡の安定性を低下させる要因の検討

舘石和香葉（玉川大学脳科学研究所）
高橋伸幸（北海道大学文学研究院・北海道大学社会科学実験研究センター）

グローバル化が進む現代社会では、集団内外の両方で協力が達成される普遍主義社会の維持は重要な課題だと見なされている。集団内でのみ協力が達成される集団主義社会と比べて普遍主義社会を維持するのは難しいことは先行研究で示されてきたが、いかなる要因が普遍主義社会の安定性を低下させるのかは明らかではない。そこで、本研究は、所属集団に関わらず良い評判の相手であれば協力する普遍主義者で構成される普遍主義均衡の安定性を低下させる要因に焦点を当て、進化ゲーム理論に基づく数理解析を行った。解析1では集団内に無条件協力者であるALLCが存在する場合、解析2では集団外において他者から搾取されるかもしれない社会的不確実性が高まる場合を検討した。その結果、どちらの場合にも普遍主義均衡の安定性は低下し、非協力状態もしくは集団主義均衡に移行しやすくなることが示された。

P19：変動の認知が罰の判断に及ぼす影響

劉俣杉（大阪大学人間科学研究科）

本研究は、Ding, Y., & Savani, K. (2020) の追試であり、変動の認知が罰の判断に及ぼす影響を調べた。本研究は、「人は『気候変動が大きい』と認知すると気候に関連が深い規則を逸脱した者への罰をより厳しくする」という仮説を立てた。236名の日本国籍者を集め、統制群と実験群（変動大条件・小条件）のいずれかにランダムに分けた。すべての参加者に自分がある島の住民であると想像してもらった。変動大条件には島の降水量の変動が大きいグラフ、変動小条件には降水量の変動が小さいグラフを提示した。統制条件にはグラフを提示しなかった。その後、すべての参加者に「島が水不足になりそうなので水の浪費をしてはならない」という規則を伝え、水を浪費した逸脱者に対する罰の判断を尋ねた。得られたデータを分散分析で分析した結果、仮説は支持されなかった。つまり、先行研究の結果は再現できなかったのである。

P20：☆動的環境における意思決定モデルの検討－ベイズ推論モデルに経験の忘却を仮定－

星野 匠映（関西学院大学文学部）
清水 裕士（関西学院大学社会学部）
成田 健一（関西学院大学文学部）

本研究の目的は、動的環境における意思決定モデルとして経験の忘却を仮定したベイズ推論モデルの妥当性を検討することである。推論対象の状態が変動する動的環境において過去の経験は、現在の環境と異なる環境から得られたものであり、現在の推論対象の状態を捉えていない。このように推論対象の状態が時間的に変化する場合、過去の経験を忘却し、直近の経験を重視することで、現在の推論対象の状態をより正確に推論できる。従来のベイズ推論モデルは事後分布に反映された経験の影響力が時間的に低減せず、過去の環境における経験と直近の環境における経験を同等に扱うため、動的環境における適応的な意思決定のメカニズムを捉えられていない。そこで本研究では過去から現在までの時間的距離に応じて経験の影響力が低減する過程を数理的に表現することでベイズ推論モデルを拡張する。本研究では動的環境における意思決定実験を行い、モデルの妥当性を検討する。

P21：☆一部不可環境変動がハシブトガラス (*Corvus macrorhynchos*) の群れの資源の獲得と配分に与える影響

二木貫行 (慶應義塾大学大学院 社会学研究科)

伊澤栄一 (慶應義塾大学 文学部)

ヒト社会における資源分配の社会生態的要因およびその進化を理解する上で、ヒト以外の動物を対象とし、集団内の社会構造と資源配分の成員間の差の関係を実験検証するアプローチは有用である (Strauss & Shizuka, 2022)。従来の動物の集団採餌における実験研究は、優劣順位による資源 (食物) 獲得量の個体差が示唆されてきた。しかし、それらの研究は、食物分布が変動しない条件下で行われ、消費とともに食物分布が変化する現実の環境条件が考慮されていない。本研究ではハシブトガラス (*Corvus macrorhynchos*) 10羽の飼育群れを対象に、ケージ内の3か所に餌量の異なる餌場を呈示し、一定試行ごとに餌量を変化させ、個体と群れの両レベルにおける採餌効率、ならびに、餌獲得量の個体差を短期と長期で評価することで、変動環境が資源獲得の個体差に与える影響を検討する。

P22：☆◆不完全な情報伝達による累積的文化進化：中分・竹澤 (2014) の再検討

齋藤悠輔 (北海道大学)

中分遥 (安田女子大学)

竹澤正哲 (北海道大学)

Take The Best (TTB) は多属性型意思決定課題における適応的ヒューリスティクスであり、ヒトやその他の動物の間で広く利用されている。そのパフォーマンスは手がかり (属性) を利用する順序に大きく依存するが、最適順序を見出すことは計算困難な問題 (NP完全) である。中分・竹澤 (2014) は、手がかり順序が世代を超えて伝達されながら改良されることで、この問題が解決される事を見出した。特に興味深いのは、情報伝達が不完全な時に成績が向上した点である。手がかり順序学習は多峰型適応度地形の構造を持っているため、情報伝達のゆらぎによって局所最適を逃れられるのだと竹澤・中分 (2014) は論じた。本研究では、中分・竹澤 (2014) のシミュレーションを8個のデータセット (Garcia-Retamero et al., 2009) によって追試した。その結果、情報の不完全伝達による成績の向上が再確認された。

P23：☆言行不一致に対する道徳判断を規定する個人差要因

趙心語（大阪大学大学院）

綿村英一郎（大阪大学大学院）

言行不一致は「善い言説 vs. 悪い行い」という矛盾した道徳情報を含む点で、一般的な道徳的行動（e.g., 利他行動あるいは攻撃行動）とは異なる。最近の研究では、同じ言行不一致に対して人々は必ずしも同じ判断を下すわけではないことが示されている（e.g., Lauriano et al., 2022）。本研究は、言行不一致に対する判断に影響を与える個人差を明らかにすることを目的として探索的な研究を行った。その結果、同じ言行不一致の場面であっても、一般的信頼、分析的vs. 包括的思考様式及びセルフモニタリング傾向といった個人差によって行為者に対する印象評価と行動に対する評判が変わることがわかった。これらの結果は、言行不一致に対する観察者の判断に影響を与える個人差要因を示唆しているのと同時に、言行不一致の道徳判断における文化差が生じる原因を提供するヒントになると考えられる。

P24：☆シャーデンフロイデと第三者罰ゲームにおける利他罰の関連

保毛陽斗（大阪公立大学）

橋本博文（大阪公立大学）

本研究の目的は、他者が不幸に見舞われたときに喜びを感じること（いわゆるシャーデンフロイデ）の適応価を検討することにある。一般に、ネガティブな社会感情は不合理で望ましくないように理解されがちであるが、本研究では、こうした感情こそが社会規範の維持にとって重要な役割を担っているとの視点から、第三者罰ゲームを利用した場面想定法によるシナリオ実験を実施した。シナリオ実験では、不平等提案を行った分配者に対して第三者が罰を行使することにより、独裁者と受け手、第三者の全員が結果として同じ金額を手にする条件（平等条件）と、分配者の金額がゼロになる条件（強い罰条件）を設けた。実験の結果、1）罰された分配者に対するシャーデンフロイデの喚起は、平等条件において強く示されること、2）また、参加者自身が第三者としてプレイした場合の利他罰は、平等条件においてのみシャーデンフロイデと関連を示すことが明らかにされた。

P25：デモグラフィック特徴と測定された生活史戦略との関連

喜入暁（大阪経済法科大学）

個人差に対する進化心理学的アプローチの重要性が指摘されてきた。また、本来種間差を説明する生活史理論が、種内の個人差にも適用できる可能性が指摘され、ヒトの生活史戦略の個人差と心理的特性の個人差との関連が研究されてきた。しかし、生活史戦略の扱いは、パーソナリティ心理学と（本来の形である）進化人類学との間に大きな隔たりがあることも指摘される。そこで本研究では、本来示されるはずの生活史戦略と身体の大きさ・パートナー数・子どもの数との関連が、心理尺度によって測定された生活史戦略でも示されるかどうかを検証した（N = 2000, 18-69歳）。分析の結果、有意な関連は示される組み合わせがあったものの、その効果量は小さかった。このことから、測定尺度と実際の生活史戦略が異なる可能性が示された。ただし、現代社会とEEAが合致していないことによって関連が示されなかった可能性なども考慮する必要があるだろう。

P26：☆連鎖独裁者ゲームを用いた恩送りの生起要件の検討

小林 右京（大阪公立大学）

前田 楓（立教大学）

橋本 博文（大阪公立大学）

一般に「恩送り」と称される連鎖的な利他行動は、いかなる要件が整うことによって生起するのだろうか。本研究では、従来の独裁者ゲームのように両者が同時にプレイするのではなく、一回目のゲームで受け手としてプレイし（この場合、独裁者はすでに意思決定を終えて実験室を退出していると教示される）、その結果を参照後、二回目を独裁者としてプレイする（この場合の受け手は、参加者の意思決定後に実験室に来てゲームをプレイする予定であると教示される）連鎖独裁者ゲームを用いるかたちで連鎖的な利他行動の生起パターンを検討した。ここでは、一回目のゲームの独裁者も同様に利他行動の連鎖の輪の中にいたという情報提示の有無について操作し、その効果も検討した。実験の結果、上述の情報を提示することにより、恩送りの抑制因と考えられている参加者の「負債感」が低減し、それゆえに恩送り型の利他行動の生起が見られる可能性が示唆された。

P27：◆分配行動における方略の発達的变化：被分配者の消費履歴を5-8歳児は考慮しない（しかし成人は考慮する）

小島風夏（九州大学）

橋彌和秀（九州大学）

ヒトの資源分配に注目し、その方略の発達を検討した。他者の分配行動に対する評価の発達を検討したHayashi (2019) は、成人と幼児どちらもが、新しい資源の同量分配ではなく、被分配者が分配前に持っている資源を考慮して分配後の資源が同量になる分配を好むことを指摘した。では、分配される資源が消費財であった場合（多くの分配場面ではこの仮定が当てはまる）、被分配者がすでに消費したことがあきらかな資源は、分配においてどのように考慮されるのだろうか。提示されたストーリーをもとにして被験者が直接分配場面をおこなう場面を設定し、成人と5-8歳児とを対象に、この問題を検討したところ、被験者の分配は、特定の分配方略と一致する少数のパターンに偏った。成人では登場人物の消費履歴を考慮した分配をおこなう傾向が観察されたのに対し、5-8歳児ではそのような傾向は見られず、発達な出現時期と背景を今後解明したい。

P28：☆規範逸脱者の結末：残酷な物語の文化伝達と受容の実験的検討

柿沼舞花（慶應義塾大学）

中分遥（安田女子大学）

残酷な物語の消費は心理的負荷がかかるが、文化普遍的に存在しており、その機能が議論されている。試練シミュレーション仮説 (the ordeal simulation hypothesis) によれば、物語を通じて現実の問題を擬似的に経験できるとされており、これに従えば、規範に逸脱した人物が残酷な結末を迎える内容は規範逸脱への抑止力として機能するだろう。しかしながら、物語の残酷さは時間と共に低減し、特にグリム童話において顕著である (Zipes, 2000)。これは、物語の伝達者である親が、子に物語を伝える際に残酷性を避けるバイアスを反映させている可能性がある。本研究は、この仮説を検証するために、残酷性と規範性を操作した物語を複数作成し、これらの物語を成人と子どもに対してどの程度、伝達すると思うか尋ねた。結果のパターンは、仮説と一貫するものであった。詳細については当日会場にて発表する。

P29：☆非適応的な通過儀礼文化の進化に関する数理モデル解析

平田創一朗（東京大学）

井原泰雄（東京大学）

世界中の人類社会で、その存在を合理的に説明できない非適応的な文化の維持が観察されている。その中でも、生存力低下を伴う通過儀礼文化の伝播動態や維持の条件は明らかになっていない。そこで本研究では、儀礼実施により得られる権威と、それへの嗜好を核とした文化伝達モデルを構築した。新・旧世代の2層ヒト集団の中で、権威嗜好が垂直/斜行伝達され、効用に基づく意思決定を経て、新世代の儀礼実施者割合・権威嗜好有無の割合が変化する。儀礼実施にはコストが伴うが、実施者は嗜好伝達に際し、より大きな影響力をもつ（権威バイアス）。解析結果として、有嗜好者割合が閾値以上であれば必然的に儀礼実施維持につながることで、特定の垂直伝達率に伴う内部平衡点周辺などで儀礼実施・不実施グループが共存すること等を示す。また、このモデルの適用が有効な女性器切除や纏足文化について、今回得られた知見からその廃止方法を検討する。

P30：☆一部不可気候やヒト社会の特性がイヌの気質に及ぼす影響

松本藍（麻布大学）

菊水健史（麻布大学）

永澤美保（麻布大学）

結城雅樹（北海道大学）

松本悠貴（麻布大学）

James Serpell (University of Pennsylvania)

ヒト社会では、気候に応じた生業スタイルが生まれ、それぞれのスタイルに適応的な気質をもった人々が独自の文化を作ってきた。家畜においても、スタイルごとに必要とされる気質は異なる可能性がある。本研究では、最も古く家畜化された動物であるイヌを対象とし、土地の気候に伴うヒトの文化や社会の在り方がイヌの気質に関わる遺伝子選択に関与したことで、犬種間における気質の差異が生み出されたという仮説のもと、気候、ヒト社会の特性、イヌの気質の間の関連について探索的研究を行った。

結果として、原産国の気温はイヌの攻撃性や恐怖、ヒトへの愛着の程度と有意に正に相関した。歴史的・生態学的脅威と関係流動性はイヌの攻撃性と有意に正に相関した。相互依存的な生業スタイルはヒトへの愛着の程度と有意に負に相関した。また、媒介分析は各地の気温に適した生業スタイルがイヌの攻撃性や愛着の程度を媒介する可能性を示唆した。

P31：☆回答コストは道徳的非難の程度に影響するのか？：チェックボックス法による検討

河合明空（名古屋工業大学）

小田亮（名古屋工業大学）

DeScioli et al. (2011)は、同じ結果でも何らかの行動を起こした場合の方が、何もしなかった場合よりも道徳的に非難されるというomission effectは、「何もしなかった」ことが表面化し共通知識になると消えてしまうことを示した。その背景に、道徳的非難にはコーディネーション問題を解決することで、争いを避けさせる機能があるというDynamic Coordination Theory(DCT)がある。本研究では同じ場面想定シナリオを用いて、これを追試した。その際、チェックボックスを1から順にチェックし、100段階で回答するチェックボックス法を用い、回答にコストがかかるようにした。DCTにおいては非難が正直な信号である必要があるため、コストがかかる状況でも先行研究と同様の結果がみられると期待される。さらに、他者を意識することが非難の程度に及ぼす影響についても検討した。

P32：☆名声分布の違いが文化進化の速度に与える効果：シミュレーションによる検討

中田星矢（東京大学）

外谷弦太（東京大学）

ヒトは社会的学習の際に、職位の高さ（一次の手がかり）や人々から敬意を払われていること（二次の手がかり）などに基づき、名声が高い人物を優先的に模倣するバイアスを持つ。ヒト社会における文化進化を説明するために、様々な社会的学習バイアスの理論的な研究が行われてきたが、名声バイアスは定式化が曖昧であり未だ研究が少ない。本研究では、名声の高さが固定された一次の手がかりモデルと名声の高さが動的に変化する二次の手がかりモデルをデザインし、どのような文化進化が生じるかを検討した。シミュレーションの結果、二次の手がかりモデルでは、偏った名声の分布が形成されることで、一次の手がかりモデルと比べて文化の頻度を急速に変化させやすいことが示された。急速な変化によって、支配的な文化形質を頻繁に入れ替わらせることさえあった。このような現象は他の社会的学習バイアスでは稀であり、新たな説明や予測を提供できる可能性がある。

P33：☆自分に向けられた信頼がパートナー選択に及ぼす影響：パートナー選択型信頼ゲームによる検討

高橋龍（東京大学）
大坪庸介（東京大学）

社会的交換において、人々は相手が保有する資源の量だけでなく、寛大さにも注目してパートナー選択を行う（Hackel et al., 2015）。本研究では、寛大さの代わりにパートナーが自分を信頼してくれる程度がパートナー選択に及ぼす影響を検討した。参加者（有効n=55）は各試行で資源保有量・信頼程度の異なる2人を提示され、1人をその試行の信頼ゲームの相手として選択した（今回は公平な返却を行った参加者のみを分析対象とした）。実験の結果、参加者は資源量が多く最大の利益をもたらす相手以外もパートナーとして選択していた。しかし、計算論モデリングを用いて選択データから自分への信頼を重視している程度を推定したところ、高信頼パートナー選択割合とは相関していなかった。今回の課題では、高信頼だから低資源パートナーを選択したのではなく、単に4人から各試行のパートナーを平等に選ぶとした可能性がある。

P34：☆自文化へのこだわりが新奇ミームの普及に与える影響について

吉崎凜人（九州大・芸工）
関元秀（九州大・芸工）

学習バイアスや集団構造に着目したミーム普及現象の数理モデルは多くあるが、個人がどの程度自文化にこだわるかといった内的文化要因が意思決定に与える影響に着目した研究は少ない。本研究では、石斧が文化的アイコンの役割を担ったイル・ヨロント族にキリスト教宣教師が鉄斧を急速に普及させた事例（Sharp, 1952）を参照し開発した個体ベースモデルを用いて、文化的要因がミーム普及に及ぼす効果を分析した。本モデルの個人は最初石斧を使用しクリスマスに石斧から鉄斧への切替を、伝統祭で石斧への復帰を選択できる。この意思決定は個人が独自にもつ変量の文化固執度と、周囲観察をもとに行う。文化固執度は経時減衰し伝統祭に参加すると再強化されるが、文化固執度が低い個人は伝統祭に参加しなくなる。シミュレーションの結果、伝統祭がクリスマスの数ヶ月前に先立っていたことや弱い反同調性が鉄斧への置き換わりを速めたことなどが示唆された。

P35：☆イデオロギー問題で多数派同調バイアスは観察されるのか？

藤川真子 (広島修道大学)

中西大輔 (広島修道大学)

集団内の多数派が採る行動を過剰に模倣する多数派同調バイアスは、情報獲得状況下で正しい情報を得るという点で適応的である。実証的には、客観的に正解を定義できる客観問題では多数派同調バイアスが観察され、客観的に正解を定義できない態度問題では観察されないことが報告されてきた。本研究では、この知見の頑健性をイデオロギー問題（労働格差、在留資格、国歌斉唱）で確認する。実験（N = 175）では、まず、参加者は、イデオロギーを扱ったシナリオを読み、それに関する質問項目に個人で回答（正しい/誤っている）した。その後、4パタンの他者の回答（正しいと回答した人数がそれぞれ9, 6, 3, 0人の場合）のうち1つが提示された状況で、同じ質問項目に回答した。実験の結果、多数派同調バイアスが観察されなかった。

P36：☆系統解析による蛇婿入り民話の分類

久保京介(東京大・理・生物・進化人類)

井原泰雄(東京大・理・生物・進化人類)

民話は普遍的に発見される文化形質であり、人文学を中心に数多くの研究が行われている。民話研究では、その起源と進化過程の解明が大きな問いの一つであり、歴史・地理学派を中心として質的研究が行われてきた。一方、現在はこの問いに対し、系統学的手法を利用した量的アプローチが提案されている。本研究の目的は、日本国内に分布する蛇婿入り民話を対象に内容の有無や種類を量的指標で表現し、系統解析を行うことで、その起源と進化を解明することである。系統学的手法を適用するにあたり、蛇婿入りが系統的に扱えることを示す必要がある。そこで、『日本昔話通観』に記載されている分類を適切なものと仮定し、無根系統樹上で再現可能であるか確認した。この結果、一部の分類に対応するクレードは得られなかったものの、上位分類である芋環型と水乞い型は明確に区別されており、指標を改善することで蛇婿入りが系統的に扱え得る可能性が示された。

P37：☆スケールフリーネットワークにおける協力の進化と嘘の噂について (Evolution of Cooperation and false gossip in the Scale-free Network)

TIAN YUQI (東京工業大学)
中丸麻由子 (東京工業大学)

人間社会は協力が基盤である。協力行動はコストをかけてまで他者に利益を与えるため、非協力者は協力者に比べて利得が大きく、非協力をを選択するインセンティブが生じる。他人に関する正しい噂が流れる場合、協力者と非協力者を識別できるように、非協力者に協力をしなくてすみ、協力関係が構築されやすいただろう。しかし、人々は嘘をつくことができる。非協力者が「自分たちが協力者だ」と嘘の噂を流しても、協力関係を築くことができるのはなぜだろうか？そこで、エージェントベースシミュレーションを用いて、非協力者による嘘の噂が協力の進化に及ぼす影響について調べた。プレイヤーはスケールフリーネットワーク上に配置し、隣接するプレイヤーとギビングゲームをしたり噂を交換すると仮定した。すると、噂が嘘かどうかに関わらず、格子モデルよりもスケールフリーネットワーク上で協力が進化しにくいことがわかった。

P38：☆罰行使者に対する評価についての検討 —Give some型とTake some型の比較—

小野さくら (北海道大学)
青木颯太郎 (北海道大学)
舘石和香菜 (玉川大学脳科学研究所)
水鳥翔伍 (北海道大学、日本学術振興会)
高橋伸幸 (北海道大学)

罰は社会的ジレンマ(SD)解決策の最有力候補の1つだが、二次のジレンマを伴う。この問題に対し、罰行使は良い評判を獲得することでコストを上回る利益を得られるため適応的であるとする評判獲得説が提唱されたが、実証研究の結果は一貫しない。本研究では、罰行使者が実際に良い評判を得られるか否かは罰行使の社会的正当性に依存する可能性があること(波多野・高橋, 2013)、及びSDの型(Give some型とTake some型)により罰の社会的正当性が異なる可能性が示唆されたことから、SDの型により罰行使者の獲得する評判が異なるか否かを検討する場面想定質問紙調査を行った。その結果、罰(非)行使者に対する印象及び信頼性評価はSDの型によっては異ならず、罰の型は評判には影響しないことが示唆された。一方で罰行使者は罰非行使者に比べて良い印象は抱かれませんが、信頼性は高く評価されるという結果が得られた。

P39：☆間接互惠性状況における情報伝達行動－情報の信頼性操作による検討

川村 樹（北海道大学）
 真島 理恵（北海道医療大学）
 高橋 伸幸（北海道大学）

どのように評判情報を用いることが間接互惠性の成立を可能とするかについて理論的検討が数多く行われてきた一方で、間接互惠性状況において人々がどのような情報を他者に伝達するのか、という、評判流布の基盤についてはこれまで問われてこなかった。本研究では、評判の基盤となる情報を目撃した場合にその情報をすべて歪みなく伝えるのか、もしくは特定の情報のみ伝えるのかといった、人々の間接互惠性状況における情報伝達行動について実証的に検討することを目的とする。具体的には、(a)行為者の事前評判（Good/Bad）、(b)行為者の行動（提供/非提供）、(c)行動対象の評判（Good/Bad）、(d)情報の信頼性（高/低）の4要因を操作し、間接互惠性状況で他者の行動を目撃した場合にその情報を他者に伝達するかを探索的に検討する調査を実施した。どのような行動を伝達する（もしくは伝達しない）パターンがみられたかを報告する。

P40：☆成人と7-10歳児における曖昧発話の解釈：近接性と希少性の統合方略の違い

岸本 励季（九州大学）
 橋 彌和秀（九州大学）

明示的ではない曖昧発話を解釈する際には、受信者は、発話者が自身にとって関連性が高いと考えたであろう情報を相互顕在性を手がかりとして特定する必要がある。本研究では、イベントの時間的な近接性と生起頻度を操作し、それぞれをどのように重みつけて発話解釈を行うかに注目した。刺激映像では、同一イベントが9回に生起する中で、1つだけ異なったイベントが生起した。一連のイベントの後に音声刺激「いまのみた？」が呈示された。成人、子ども（7-10歳）はこの発話が指示していると考えるイベントを回答した。発話前の3イベント以内に希少イベントが生起した場合、成人は希少イベントが発話に接近するに伴い、その選択率が線形に増加したが、子どもでは、直前のみで増加した。子どもは、成人に比べ、近接性を段階的に考慮し、希少性と統合する傾向は弱い可能性がある。曖昧発話解釈の方略は、10歳児期においても成人とは異なる可能性が示唆された。

P41：◆デフォルトの社会的選好が向社会行動と白質繊維構造との関連に及ぼす影響の検討

田中大貴(玉川大学)
石原暢(神戸大学・玉川大学)
松田哲也(玉川大学)
高岸治人(玉川大学)

これまでの研究によって、認知的制御の機能を有する右側背外側前頭前野(rDLPFC)の体積と経済ゲームにおける向社会行動との関係性の方向が、デフォルトの社会的選好のひとつである社会的価値志向性(SVO)に応じて逆転することが明らかにされている(Tanaka et al., 2023)。しかし、向社会行動についてrDLPFCのような灰白質領域の構造との関連はこれまでに検討されているものの、灰白質領域間の情報の連絡経路である白質繊維構造との関連はいまだ明らかにされていない。そこで本研究では、Tanaka et al. (2023)と同様のデータセットを用い、白質繊維の様々な構造指標と、SVOおよび向社会行動との関連を網羅的に検討した。分析の結果、向社会行動に対しSVOと白質繊維の神経密度との有意な交互作用効果が認められた。当日の発表では、白質繊維の部位ごとの結果についてより詳細な報告を行う。

P42：☆リスク傾向が適応度に与える影響の性別による調整効果：アメリカにおける追試研究

坂本遼太郎(東京大学)
大坪庸介(東京大学)

坂本・大坪(2023, 日本グループ・ダイナミクス学会)は日本人サンプルを対象にした調査で、男性の方が女性よりもリスク傾向が高いこと、また、リスク傾向と子どもの数に男性でのみ正の相関がみられることを示した。本研究の目的は、坂本・大坪(2023)の結果をアメリカ人を対象として追試することである。アメリカ人の一般サンプル1682名(45~55歳の男女)を対象とした調査の結果、男性の方が女性よりリスク傾向が高かった。また、リスク傾向と子どもの数の相関は男性では.143 ($df=605, p<.001$), 女性では.002 ($df=1073, p=.942$)であり、2つの相関係数の差も統計的に有意であった($Z=2.87, p<.001$)。一連の研究から、進化的適応環境とは多くの点で異なる現代社会(21世紀の日米社会)においても、男性のリスク傾向に対する性淘汰の影響が残っている可能性が示唆された。

P43：☆◆思春期世代における不公平回避の特徴

汪明琛（玉川大学）
 田中大貴（玉川大学）
 李述冰（玉川大学）
 吉村麻美（玉川大学）
 寿秋露（福井大学）
 山田順子（立正大学・玉川大学）
 石原暢（神戸大学・玉川大学）
 松田哲也（玉川大学）
 高岸治人（玉川大学）

不公平回避（Fehr, & Schmidt, 1999）は、自身の報酬が他者の報酬よりも少ない場合に生じる不利不公平回避（DIA）と、自身の報酬が他者の報酬よりも多い場合に生じる有利不公平回避（AIA）の2種類からなる。これまでに、AIAは8歳以降に発達し、かつ社会環境からの影響を受けることが明らかにされている（Blake et al., 2015）。本研究の目的は、10歳代前半からなる思春期世代の若者を対象に、5つの経済ゲームの行動から推定したDIA、及びAIAが成人期のそれらとどのような違いを示すのか、そして、どのような社会環境要因が思春期世代のDIA及びAIAと関連するのかを明らかにすることである。研究の結果、思春期世代のAIAは他の世代より高く、20代にかけて減少し、その後増加する傾向が示された。当日の発表では、思春期世代におけるAIAと社会環境要因の関連について併せて報告する。

P44：☆幼少期の戦争の脅威は早い繁殖スケジュールを誘導するのか？ 人口動態統計を用いた分析

米谷充史（神戸大学）
 大坪庸介（東京大学）

Psychosocial Acceleration Theory（Belsky et al., 1991）によると、幼少期の環境は成長後の環境を予測するため、幼少期に逆境を経験した女性は、将来の逆境に対する適応的な戦略として繁殖スケジュールを早めるとされている。この議論に基づくと、幼少期に戦争の脅威を経験した女性は若年での出産を経験しやすいことが予測される。ところが、戦後日本の人口動態統計（国立社会保障・人口問題研究所）による女性の年齢別出生率を分析したところ、幼少期に第二次世界大戦・太平洋戦争を経験したコホートにおいて、若年での出生率の上昇は観察されなかった。また、コホートによらない出生率のピークが特定の時期（例えば1947～49、1969～73年）に観察されたことから、幼少期の環境に応じて成長後の戦略が調整されるというよりも、成長後も繁殖戦略の可塑性が維持されると考える方が妥当である。

P45：☆ベイズ言語モデルによる複数集団の言語変化シミュレーション

八丸世旺（九州大・芸工）

関元秀（九州大・芸工）

本研究では言語の分化過程や、ある言語が別の言語に吸収される過程を理解するため、各世代1個体のエージェントがベイズ推論で前世代エージェントの言語を学習する際に語彙構成が変化する数理モデル (Reali & Griffiths, 2009) を拡張し、各世代M個体で構成される集団での言語進化を捉えたモデルを開発した。数理解析の結果、子世代の個体が親世代の各個体から等しい確率でデータを受け取るモデルは1個体のモデルと等価であり、遺伝子中立進化説下のWright-Fisherモデルとも等価になることを示した。さらに、複数集団モデルに拡張し、子世代個体が他集団の親世代言語を学習する可能性もある状況下での言語進化をシミュレーションした。結果、いくつかのシチュエーションで言語距離と物理距離の順番が入れ替わることがあった。これは言語島など言語の特殊な分布の、中立進化を前提とした新たな解釈となる可能性がある。

P46：発表取り下げ

P47：☆集団での探索における主体的な情報共有と社会的学習：ガウス過程UCBモデルによる検討

菅沼秀蔵（東京大学）

亀田達也（東京大学）

社会的学習を通じた情報の共有は、集合知が創発するための重要なメカニズムの一つである。従来の研究では主に情報の受け手の視点から社会学習戦略 (e.g., Kendal et al., 2018) や認知的アルゴリズム (e.g., Najar et al., 2020) に関する知見が積み重ねられてきた。一方で、相互作用場面において個体が情報を主体的・選択的に共有する側面は十分に考慮されておらず、そうした状況での既存の学習モデルの有効性も明らかでない。本研究では相関構造を持つ広大な空間における探索のモデルであるガウス過程UCBモデル (Wu et al., 2018; Naito et al., 2022) に着目し、社会的情報が発信者の決定に応じて参照可能な状況でのモデルの振る舞いをシミュレーションにより検討する。発表では小規模なパイロット実験の結果と併せて報告する予定である。

P48：自己家畜化論とデータベース構築によるヒトの「法の進化」(研究計画)

和田幹彦（法政大学）

I. ヒトの自己家畜化による法の進化(理論研究):ヒトは自己家畜化により天敵回避・食糧確保・育児等のみに注意を集中する必要がなくなり、そこで可能となった複合的多重注意がヒトの言語進化の要因の1つとされる。仮説では法の安定的進化も並行現象である。先行研究との整合性の理論研究を計画している。

II.法のデータベース構築と「文化進化」(定量的研究):世界各地域の歴史データベースSeshat中の「法」データの精緻化・解析の国際共同研究計画だ。Seshatには既に法典・裁判官・裁判所・法曹家の有無等のデータ蓄積があるが、日本の律令時代～江戸時代末期迄のデータは粗雑だ。精緻化のため欧州大陸法系法典がある国(日独仏伊等)につき憲法・民法・刑法等の制度毎と判例法の重要性の数値を比例配分的に定量化し、合計を100とする方法を計画中である(Seshat側Dr. T.Currie, U Exeter同意あり)。

P49：☆◆性別規範を伴う象徴行動の文化進化に関する数理モデル研究（研究計画）

三好玲人（東京大学）

井原泰雄（東京大学）

ヒトの行動には性差が見られることがあり、その進化に関して数理モデルを用いた研究も行われてきた。一例として性別分業について進化ゲーム理論を用いて考察した研究が挙げられる(e.g. Nakahashi & Feldman, 2014; Saunders, 2022)。他方、行動の性差の背景として文化的な規範の存在が考えられる。例えば自身の性別に相応しいとされる衣服を身につけないと他者から否定的な評価を受ける場合がある(Blakemore, 2003)。着衣のような性別を表す象徴行動は、性別分業とは異なり、明らかな経済的機能をもたない。経済的機能をもたない象徴行動の性差とそれに関連する規範の進化を扱った研究はあまりない。そこで本研究は、性別規範を伴う象徴行動の進化を再現する数理モデルを提案し、さらには個人にとって無益な性別規範の軽減につながりうる方策について示唆を得ることを目的とする。

P50：☆◆ポジティブ評判の流通量に社会差は存在するか？：経験サンプリング法を用いた検討（研究計画）

日下部春野（北海道大学）
結城雅樹（北海道大学）

本研究の目的は、関係流動性の違いによって、社会で交わされるポジティブ評判の量に違いがあるかを検討することである。先行研究は、高関係流動性社会の人々は低関係流動性社会の人々と比べて、社会で交わされるポジティブ評判を多く認識していることを示した（張他, 2017）。では、その認識の社会差はどこから生じるのだろうか？解釈は認知バイアス説と現実説の2つが考えられる。認知バイアス説は、高関係流動性社会の人々は低関係流動性社会の人々と比べて、適応上重要なポジティブ評判情報を過大視しやすいとの説である。対して現実説は、高関係流動性社会では、他者の協力性の共有・自己の立場表明・コミットメント表明など多様な機能を持つポジティブ評判情報を、人々が実際に積極的に発信しているとの説である。本研究は、日米で経験サンプリング法を用いた調査を行い、まずは現実説の前提となるポジティブ評判情報の流通量の社会差を検討する。

P51：☆ゲームの名前はサンクション行動にも影響するか（研究計画）

水鳥翔伍（北海道大学）
高橋伸幸（北海道大学）

経済ゲームにおける行動は、ゲームや選択肢に対して付与された言語的なラベルによって影響を受けるといわれており、とくに社会的ジレンマ（SD）ゲームにおいて盛んに研究されてきた。このラベル効果に対する1つの説明は、参加者がSDをStag Huntに変換するような社会的選好をもっており、ラベルがフォーカルポイントを作り出すというものである。すなわち、条件付き協力者にとってSDは調整ゲームであり、ゲームや選択肢のワーディングが相関装置として機能するという説明である。ところで最近の研究で、SDに付随する罰行動に関して人々は、単独で行使するよりも他者に合わせて行使することを選好すると報告されている。人々がSDに付随する罰行使に際しても調整問題に直面しているならば、ラベルは罰行使に対しても影響を与える可能性が示唆される。これを検討した研究は見当たらないため、そのための実験を計画している。

P52：☆共有経験と集団サイズの拡大がボランティアのジレンマにおける協力率に及ぼす影響（研究計画）

中村沙椰（大阪市立大学）
山祐嗣（大阪公立大学）

「私たち」の空間的広がり、ボランティアのジレンマ（VoD）における協力的行動にどのような影響を与えているのだろうか。本研究では、共有経験が集団サイズとどのように関わっているかを『「私たち」の空間的広がり』と定義する。本研究の目的は、共有経験の有無と集団のサイズを操作し、VoDにおける協力率がどのように変化するかを検討することである。共有経験により、「私たち」、つまり、集団であることを主観的に感じていることの表象である集団の主体性が生じることが議論されている。また、VoDにおける集団サイズの拡大に焦点をあわせた研究では、ナッシュ均衡より集団が大きくなっても協力率が高いことが示されている。集団の主体性は、この傾向をより顕著にすると予想する。つまり、共有経験により、より大きな集団が「私たち」という認識を強固にすることによって、集団が一枚岩となり集団が大きくなっても協力率が下がりにくいと予測する。

P53：◆4枚カード問題を用いた金融教育・矯正教育への応用（研究計画）

小林佳世子（南山大学）
本西泰三（関西大学）

本研究は、4枚カード問題を用いて、「騙されている可能性」を教示することで、より慎重な意思決定ができる可能性を検証する。

「貯蓄から投資へ」という流れの中で、ネット等で氾濫する怪しい儲け話は様々な問題を引き起こしている一方で、正しい知識だけを与えても、むしろナイーブな金融行動を引き起こす可能性も指摘されている。また「怪しい儲け話」に乗ってしまった結果、犯罪行為に手を染めてしまったのが、近年急増している特殊詐欺の「受け子」「出し子」と呼ばれる者たちである。「懲らしめから社会復帰へ」という刑法の大改革もあり、彼らに対する矯正教育のあり方についての現場の意識は極めて高い。

「相手もお金を儲けたい」ことを思い出させることで、慎重さが増した（4枚カード問題の正答率の上昇）ことも報告された。本研究ではその結果を拡張し、「怪しい儲け話」に簡単に飛びつかないようにするための情報提供のあり方を考える。

P54：☆◆pre-playシグナルを伴うSDゲームにおける道徳的感情と規範の共進化モデルー「正直な協力者」の進化的起源を探るー（研究計画）

貴堂 雄太（北海道大学）
竹澤 正哲（北海道大学）

待ち合わせ等の協調場面において、言語シグナルは相互協調をもたらす。興味深いことに協力場面 (SD) においても、正直なシグナルと協力が観察される (e.g., 貴堂・竹澤, 2023)。利得に基づく戦略の進化を想定する進化ゲーム理論では、「正直な協力者」均衡は説明されない。なぜなら、「不正直な非協力者」に対処する術がなく、侵入を防ぐことができないためである。

本研究は、pre-playシグナルを伴うSDゲーム(個体間の相互作用)をマルコフ決定過程(MDP)としてモデル化し、そこで戦略と環境を学習する強化学習エージェントを想定する。推定されるMDPの遷移確率として行動期待(社会規範)を定義した場合、その有効性を高める内部パラメタとしての道徳的感情(怒りや罪悪感)が世代を経る中で協力的な社会規範と共に進化する条件を探る。そして、道徳的感情の進化が「正直な協力者」の出現を説明するか、検討を加える。

P55：☆再帰的結合は多様性を生むか一心的内容の推測に関する実験的検討ー（研究計画）

笠野純基（北陸先端科学技術大学院大学）
橋本敬（北陸先端科学技術大学院大学）

人は言語表現・計画・機械などを多様に生み出すことができる。要素の再帰的な組み合わせ（再帰的結合）が生成物の多様性を高める点に適応性があることが進化シミュレーションで示唆されている。再帰的結合は、発話や推測などを生成する心的活動にどのような効果があるだろうか。本研究は、再帰的結合が生成における多様性を高める効果があるかどうかを、他者の心的内容の推測を事例に確認する実験を行う。実験は2要因混合計画で、参加者は訓練課題とその前後で推測課題を行う。訓練課題では単語の組み合わせ方と複合語の意味内容の解説が示され、その解説が妥当か否かを判断する。単語の組み合わせ方は、実験群では再帰を伴う3単語からなり、統制群では再帰を含まない2単語からなる。推測課題ではイラストに描かれた人物の心的内容を推測し文として書き出す。推測文から多様化の効果を確認するために言語的流暢性や創造性の課題を参考とする指標で分析する。

P56：☆一部不可社会学習/同調の「深さ」を弁別する（研究計画）

森隆太郎（東京大学）

亀田達也（東京大学）

人は、一人で全てを考えるだけでなく、他人を参考に判断を更新することで「良い」判断にたどり着く。この社会学習過程は、ある問題について①まず自分だけで回答し②他者の回答を参照して③自分の回答を更新する「judge-advisor paradigm」を通じて長く検討され、ドット数の推定からリスク選好、Tシャツの好みまで様々な課題/文脈において、他者の回答によせる学習/同調現象の報告がある。

しかし、この社会学習はどれほど「深い」のか？回答を更新する参加者は、その個別の問題においてのみ他者に寄せるのか、あるいは、より深い生成則のレベルで（他の問題にも通じる形で）寄せるのだろうか。この違いは、先行研究で弁別されていない一方、重要である。人々がもし個別の問題かぎりでのみ考えを更新するなら、社会的な影響は非常に限定的になるからである。

当日の発表では社会学習の深さを弁別する実験計画等について議論したい。

P57：☆独裁者ゲームでの独裁者役忌避は評判管理の産物か：評判を損なうリスク全般への忌避とリスクに応じた戦略的協力に関する検討（研究計画）

新井さくら（玉川大学 脳科学研究所）

独裁者ゲームでは、ペアの一人が独裁者となり、与えられた元手をペア相手の受諾者との間で分配する。どちらの役になりたいかを尋ねると、成人の35%程が独裁者役を避けることが分かっている。

なぜ自己利益追求の機会である独裁者役を忌避するのだろうか。これは、協力相手としての評判を損ないうるリスクな状況を検知・回避する評判管理メカニズムの産物かもしれない。本研究は第一に、明白に協力を迫られる現実状況（募金、献血等）を避ける程度と、独裁者役忌避との関連を確かめる。

一方、独裁者役忌避者が評判を守るよう協力するかについての知見は一貫しない。当然、評判を損なうリスクは協力しない時に高まるため、非協力を選好する程、それが露呈する独裁者役を忌避すると考えられる。よって本研究は第二に、評判リスクを操作することで、忌避が低リスク状況では選好に沿う非協力を、高リスク状況では戦略的な協力を予測するかを検証する。