

## 口頭発表

## イヌの存在が対人行動に及ぼす影響：公共財ゲームを用いて

野瀬 出<sup>1)\*</sup>・柿沼美紀<sup>1)</sup>・入交眞己<sup>1)</sup>・政本 香<sup>2)</sup>・土田あさみ<sup>3)</sup>・林 幹也<sup>4)</sup>

- 1) 日本獣医生命科学大学獣医学部
- 2) 松山東雲女子大学人文科学部
- 3) 東京農業大学農学部
- 4) 明星大学人文学部

## Influence of dog presence on cooperative behavior in public goods game

IZURU Nose<sup>1)\*</sup>, MIKI Kakinuma<sup>1)</sup>, MAMI Irimajiri<sup>1)</sup>, KAORI Masamoto<sup>2)</sup>, ASAMI Tuchida<sup>3)</sup>, MIKIYA Hayashi<sup>4)</sup>

## 緒言

動物とのふれあいや相互作用により様々な効果が期待されている動物介在教育 (Animal Assisted Education: AAE) は、教育現場で活用される機会が増えている。AAEの期待される効果の一つとして、学習者間の社会的相互作用の促進があげられる。これまでの研究により、イヌが介在することにより援助行動等の向社会的な対人行動が増加することが報告されている (e.g., Eddy, Hart, & Boltz, 1988; Mader, Hart, & Bergin, 1989; Gueguen & Ciccotti, 2008)。しかし、その効果を統制された条件下において検討した研究は少ない。本研究では、社会的相互作用について検討するため社会的ジレンマの一つである公共財ゲームを用い、イヌの存在が公共財ゲームにおける寄付行動に及ぼす影響について検討した。また、一緒にゲームを実施した他の参加者の印象が寄付額に及ぼす影響についても併せて検討を行った。

## 方法

実験参加者は都内の大学に在籍する学生40名であった (男性15名, 女性25名, 18~24歳)。実験中にイヌと接触するイヌ条件, および植物と接触する植物条件にランダムに割り当てた。募集時には実験中にイヌと接触する可能性があることを伝え、イヌが苦手な人やアレルギー反応が生じる人は参加を控えてもらった。実験開始前に実験内容の説明を文書および口頭で行うとともに、実験参加承諾書に署名を求めた。実験に参加したイヌは事前に獣医師 (米国獣医行動学専門医) が行動評価を行い、本実験に適していることを確認した。本研究は日本獣医生命科学大学生命倫理

委員会の承認を得て実施した (承認番号 S26S-49)。

公共財ゲームは4名もしくは3名一組で実施した。最初に200円を参加者全員に配布した。参加者はその中から、いくらかを寄付するように教示された。寄付金額は0円から200円までの間であり、10円単位で寄付を行うことができた。実験者は参加者から集めた寄付金を2倍にし、参加者に等しく還付した。参加者は還付金と寄付しなかった金額の合計を獲得することができた。公共財ゲームでは参加者全員が多くの金額を寄付すると獲得金も増えるが (協力的行動)、一人だけが寄付をしないという選択をすると寄付をしなかった人の獲得金が最も増加することになる。参加者はより多くの金額を獲得しよう考慮することが求められた。実験中にはゲーム内容以外の会話は制限しなかったが、参加者同士の直接的交流は見られなかった。

公共財ゲームの前半 (1~5試行) が終了した後に、イヌ (家庭犬, ミックス, オス, 3歳) もしくは植物 (鉢植えのポトス) を実験室に入れた。イヌの飼い主は実験者を兼ねていた。参加者はイヌもしくは植物に対するイメージをSD法 (12項目, 6段階) により評定し、その際に参加者は対象に接触した。イメージ測定終了後、公共財ゲームの後半 (6~10試行) を実施した。イヌと植物は実験終了まで実験室に留置した。さらに、同じ組でゲームを実施した他の参加者の印象評定をSD法 (6項目, 6段階) により3回 (ゲーム開始前・前半終了後・後半終了後) 実施した。

## 結果と考察

条件ごとの平均寄付額を図1に示す。条件 (イヌ・

\* 連絡先: inose@nvl.u.ac.jp 〒180-8602 東京都武蔵野市境南町1-7-1 日本獣医生命科学大学 比較発達心理学研究室

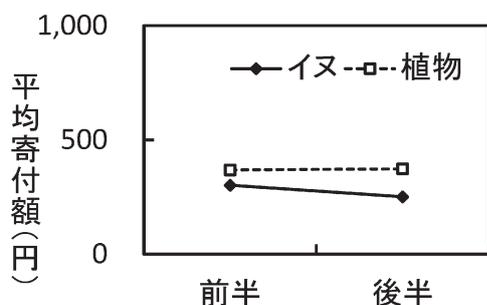


図1 各条件における平均寄付額

植物)×試行(前半・後半)の分散分析を実施した結果、交互作用が有意傾向であった( $F(1,38)=3.66$ ,  $p<.10$ )。単純主効果について分析を実施した結果、イヌ条件で前半より後半の寄付額が減少しており( $p<.05$ )、後半において植物条件よりイヌ条件の寄付額が少なかった( $p<.10$ )。イヌ条件の参加者は、より戦略的にゲームに取り組んでいた。イヌと触れ合うことで実験場面における緊張感が緩和し、合理的な判断が可能になったと考えられる。

一緒にゲームを実施した他の参加者の印象と後半の寄付額との関係について検討するために、ピアソンの

積率相関係数を算出した。イヌ条件においては、後半の寄付額と3回目の印象評定6項目中2項目が正の相関を示していた( $r=.38 \sim .38$ ,  $p<.05$ )。植物条件においては、3回目の印象評定6項目全てが正の相関を示していた( $r=.38 \sim .47$ ,  $p<.05$ )。他の参加者の印象が良いほど後半の寄付額が多くなっているが、その傾向は植物条件でより顕著であった。イヌ条件においては、参加者の注意が他の参加者ではなくイヌに向いていた可能性がある。

先行研究においてはイヌが介在することにより向社会的な対人行動が増加することが報告されているが、本研究では寄付行動(協力行動)が減少していた。先行研究と本研究とは、いくつかの手続き上の違いがある。一つには、本実験では参加者間の交流を積極的に促していないという点である。実験場面で緊張していることもあり、参加者間の言語的コミュニケーションは見られなかった。また、先行研究と異なり、他の参加者がゲームの競争相手となり得る状況であった。今後は、それらの要因を含めて実験条件を操作した場合に対人行動に影響が現れるのかについて検討していく必要がある。