

CG 迷路における基本ルールの推移^{1), 2)}

石井 徹 (島根大学法文学部)

The change of the basic rules in a CG maze

Tooru ISHII (*Faculty of Law & Literature, Shimane University*)

Garfinkel (1963) proposed implicitly the hypothesis that we keep the basic rules whenever the rules are legal. I examined it again with 132 subjects in an unfamiliar situation, the virtual maze. In a maze pre-set in PC, subjects wandered five times. On the 4th and 5th trial, they are caught in a "Fire." They have to avoid the fire before reaching the safe exit. A virtual advisor, the "Mate," comes up on occasion. The Mate gives them advice but it's up to the subjects whether or not to follow it. Those 79 subjects (17 males and 62 females) who failed to escape the fire on both 4th and 5th trials were assigned to any of 3 groups. The comparisons of the degrees to which the subjects took the Mate's advice in their escape show 1) that the two groups of subjects hold the original basic rules less persistently than the third when the original ones are breached, 2) that the former two groups try to escape by the newly acquired basic rules after their new ones are breached, and 3) that the third group try to go back to the original ones. The implications of these results were discussed.

Key words: common sense, basic rules, CG maze, simulation, emergency

キーワード: 常識的知識、基本ルール、CG 迷路、シミュレーション、緊急事態

問 題

Garfinkel (1963) は社会の安定をもたらす源として常識的知識 (common sense) に注目した。常識的知識とは、だれも (common) がふつう (normal) だと感じる事象をふつうだと感じる感覚と、そのような感覚の結果としてだれもが持っている知識、すなわち常識とからなる。人々が思い通りに様々なことをしているにもかかわらず、全体として調和がとれていて、しかもその状態が安定している社会に Garfinkel が見たのは、常識的知識をたえず他者に期待し、同時に自らも常識的知識を保持しようとする人々の姿だった。

Garfinkel (1963) では、日常生活における常識的知識をゲームにおける基本ルールをモデルに考える。前者がその中で暮らしながら学んでゆくものであり、後者は完結した所与のものが多いという違いはあるものの、ともに、その世界を構成しようという意図の持ち主であればだれもが当然のこととしてお互いに期待しあう感覚や

事柄、知識を定義づけるものである。

「常識的知識が社会の安定の源である」という先の仮説は、Garfinkel (1963) においては、「それを壊すことで混乱が起きる」という仮説に置き換えられ、5種類の実験的観察によって例証された。ここで実験的観察とことわるのは、Garfinkel が行った5種類の実験が、今日の、特に実験社会心理学で広く行われている実験とくらべて、実験的手法による観察と呼ぶのがふさわしいものだからである。Garfinkel 自らも述べているとおり、これらの実験はデモンストレーションのためのものという性格を強く持っている。その内容はどれも、被験者が期待する常識的知識を否定したときに、彼らが見せる反応を記録するものだった。

Garfinkel がまず行ったのは、ポピュラーなゲームである三目並べ (ticktacktoe) を用いた実験的観察だった。そこでは、まず被験者が盤上の好きな場所に被験者の印をつけるのを待って、実験者はそれを消し、別の場所に移し、その跡に自分の印を平然と書き入れた。表現と意味の間の随伴性を侵害しようとした実験では、タイヤのパンクや遅刻などの“常識的な”ことについて、“…て、何のこと?”と真顔で問われた被験者が、三目並べの場合と同様に、異口同音に驚き、困惑した。観点の互換性を侵害しようとした実験では、実験者となった学生は実際の店に入り、そこに居合わせた客をどこまでも店員として扱うという課題を実行した。さらに別の実験では、実験者となった学生たちは、周知の関係に含まれる期待

- 1) 本研究の一部は日本社会心理学会第38回大会においてパネル・セッションで発表した。その際、大阪女子大学教授藤田正先生ならびに北海道大学教授山岸俊男先生から貴重な助言をいただいた。また本稿作成に際しては、匿名の審査者3名の方々から有益な指摘や助言を数多くいただいた。ここに記して謝意を表す。
- 2) 本研究は平成6年度～平成8年度科学研究費補助金基盤研究(C)(2)(研究代表者: 石井 徹, 課題番号: 06801016)の補助を受けた。

を侵害しようと、自宅の家族の前で下宿人のようにふるまった。演技がうまくいった家族の5分の4が仰天し、奇妙なふるまいを何とかやめさせようとし、懸命にその場を普段の状態に戻そうとした。

最後の実験で Garfinkel が侵害したのは“日常生活においてどうしていいか自信がないときはみんながするようにするのが正しい”という常識的知識に対する期待である。偽りのインタビューを含む3つのステップに対して、28名の医学部予科の学生たちが被験者となった。

手続きの第1ステップは見せかけのインタビューであり、被験者は、東部医科大学のスタッフと名乗る実験者が行う“医学部進学のための面接に対する実態調査”に答えた。インタビューの終了後、被験者は実際の面接を録音したものを聞いてみないかと誘われる。第2ステップでは被験者は、偽の“実際の面接の録音”を聞き、録音の中に登場する受験生の印象を述べた。受験生の印象はあらかじめ意図したとおり否定的なものであった。第3ステップにおいて被験者は先の印象が自分だけのものであり、録音の中に登場する面接官やその他のほとんどの人間がその受験生に対して好意的な印象をもったことを知らされた。自分が述べた否定的な評価を、“あなた以外の人はほとんどが正反対の評価だ”と一つ一つ覆されるたびに、被験者は困惑を深めた。

しかし Garfinkel がここで否定したのはどれも、被験者が従来慣れ親しんだものであった。このことは次のような疑問を生じさせる。すなわち被験者たちが示した困惑は、常識的知識が否定されたためのものだけだったのだろうか、という疑問である。例えば、習慣が否定されたための困惑だった、あるいはそれが含まれていた可能性はないだろうか。いつもの (ordinary) 感じ方やいつもの考え方は常識的知識の主要な一側面ではあるが、十分条件であって必要条件ではない。常識的知識の common を重視する Garfinkel (1963) の仮説は、この点において未だ明確には例証されていない。いつもの感じ方や考え方が可能な限り入らない事態、すなわちできる限り新奇な事態での確認が要請される。

常識的知識に対する我々の態度について、Garfinkel (1963) や Parsons, Shils, Naegle, & Pitts (1961) は、そうすることが正当 (legal) であれば我々は常識的知識に従うという。この仮説は Garfinkel (1963) においては、議論を進める上での暗黙の前提として位置づけられており、検証や考察の直接の対象ではなかった。新たに学んだばかりの常識的知識であっても、そうすることが正当であれば、我々は同じように期待し維持しようとするであろうか。

我々の生活の中で、新しい常識的知識に直面するという事態は希なことではない。具体的には、1つの事象についてそこに居合わせた者が異なる内容を知覚し、理解

している事態である。このような事態は日々の様々な人との出会いの中で、また劇的には進級や進学、転勤や転職、引っ越しなどのように、日常生活においてよく起こる。このとき、一方から他方を見ると、新奇な常識的知識と映ることになる。また歴史に明らかのように、常識的知識自身も時とともに移り変わってきた。

従来の社会心理学の中で、偏見やステレオタイプの研究が逆説的に示してきたように、また Garfinkel (1963) 自身が述べるように、我々は一方で、従来持ち続けている態度や知識そして常識的知識を保持しようとする。緊急事態における normalcy bias の研究 (Turner, 1976; Omer & Alon, 1994) もその例となろう。

しかし他方、例えば同調研究が明らかにしてきたように、新奇な事態であっても、周囲の一致があれば、我々はそれに従う場合もある。Campbell & Fairey (1989) や Lascu, Bearden, & Rose (1995) は、唱導される規範の内容が極端であるほど、唱導する側の人数、すなわち同調への圧力が多く必要であることを示した。このことは、新奇な事態であってもそれに従うことの正当性が保証されるならば、その世界の常識的知識に従う可能性の高いことを示唆する。つまりその事態において問われている常識的知識の正当性が十分に多くの人の一致 (Campbell & Fairey, 1989; Lascu, Bearden, & Rose, 1995) や何らかの権威 (Milgram, 1974)、あるいはその事態での生活の基本ルール (Garfinkel, 1963) という形で保証されている場合である。

新奇な事態において新たな (常識的) 知識がどのように受け容れられてゆくのかという問題は、常識的知識が移り変わってゆく動態のメカニズムに関わる重要な問題と考える。またそこにかいま見える人々の心理は社会心理学的にとっても興味深い。

本研究ではこのような視点から、新奇な事態において常識的知識への期待が否定された後の混乱を観察する。すなわち統制されたシミュレーション場面の中で、まず既存の常識的知識 (既存の基本ルール) を否定し、それを通して新たに学んだルールへの期待がさらに否定されたその後を観察する。用いた場面は被験者にとってできるだけ新奇なものとし、与えられた場面の中で基本ルール (の萌芽) を新たに、そして自ら学べるように設定した。この設定は、従来持ってきた常識的知識を否定する作業と表裏一体の関係にあり、2つのプロセスの同時進行を可能にする。またこの設定によって本研究と、例えば同調や説得の研究との混同を回避できると考える。さらに、実際の日常場面ではなくシミュレーション場面を用いるのは、①環境の設定や反応レパートリーを可能な限り固定し、限定することによってより体系的な観察が可能になることと、②新奇さを含めてそれらの設定が容易であること、および、Garfinkel (1963) がまず三目並

石井：CG 迷路における基本ルールの推移

べを用いたと同じく、倫理上の問題を緩和するためである。

Garfinkel (1963) の結果に従えば、新たに学んだばかりの常識的知識、すなわちシミュレーション場面における基本ルールであっても、またその内容の如何を問わず、それが否定された後もなお保持されることが予測される。

方法

本研究は 1994 年度から 1996 年度にかけて、実験による資料収集とその基礎解析を行った²⁾。

被験者

被験者総数は 132 名 (1994 年度 49 名、1995 年度 45 名、1996 年度 38 名)。内訳は 18 歳から 25 歳までの男女大学生 (男子 45 名、女子 86 名) および社会人男性 1 名。

実験課題

実験課題はパーソナル・コンピュータのディスプレイ上に展開する仮想迷路からの脱出である。機器は NEC PC9821 Cs2 S3 (15 インチ・ディスプレイ) を 2 組使用した。使用したプログラムの詳細については石井 (1993) を参照されたい。

全部で 5 回の試行で使用する迷路はどれもデパートのワン・フロアを模した二次元のものである。迷路に入り込んだ被験者の視点から見えるはずの景色が、プログラムに読み込まれた地図データにもとづいてディスプレイ上に立体的に線画で表示され、被験者の反応に応じて変化する (Fig. 1)。迷路は互いに直行する格子状の通路からなっており、被験者はこの中で立ち止まったり、その場で周囲を見渡したり、行きたい場所に移動するなど自由に動くことができる (Fig. 2)。迷路内では移動に際しての足音やメッセージの表示をしらせるチャイムなど、数種の音を使用した。被験者の反応は、試行ごとに、位置や内容、反応時間 (秒単位)、さらに移動の有無などの付加データとともにすべてテキスト・ファイルとして

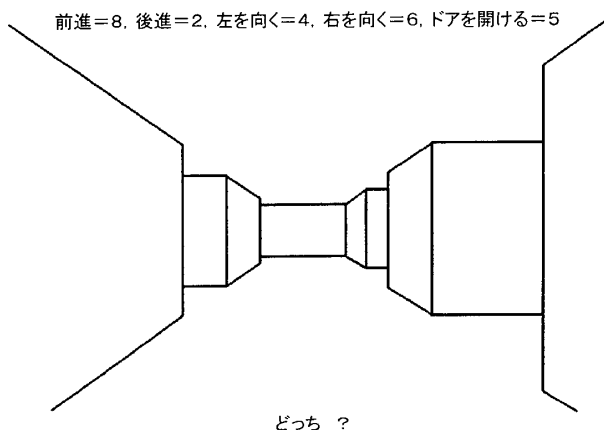


Fig. 1 ディスプレイ上の迷路

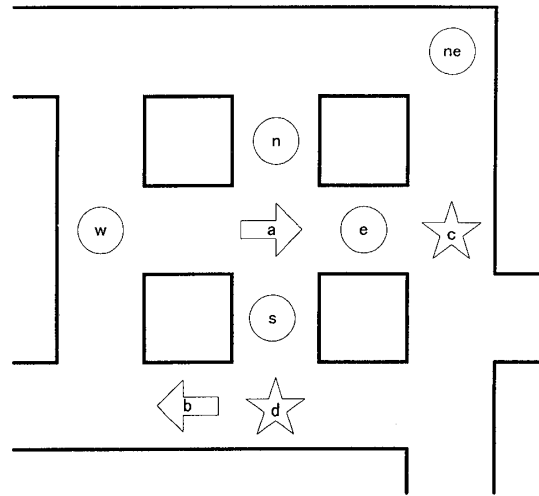


Fig. 2 迷路内での誘導と火災遭遇の例
* 図中の矢印は誘導個所とその方向を、星形は火災との遭遇場所を示す。
矢印と星印、および丸印の中のアルファベットは、説明のための座標名。

ディスク上に保存した。

練習試行 被験者には、キー・ボード操作やディスプレイ上の画面変化に慣れるために、練習試行を用意した。迷路の大きさは本試行の半分の広さ (7×7 セルの正方形) とした。

第 1 試行から第 3 試行 (制限時間 3 分) 第 1 試行から第 3 試行は、CG 迷路という新奇な事態に慣れるために設けた。ここでの課題は、単独で迷路から脱出することである。被験者は、迷路内各所に点在する「ドア」から「開くドア」を探しだし、それを開けるように求められた。「開くドア」は迷路ごとに 1 ヶ所だけ設定した。迷路の広さは第 1 試行から第 5 試行まですべて同じ (7×16 セルの長方形) で、展開する通路の形状と、出発地点とゴール地点 (「開くドア」のある地点) が異なっている。出発地点とゴール地点は、練習試行も含めて、試行ごとに固定した。被験者は、出発地点の位置を知らされないまま、迷路内の「どこか」から「開くドア」のある「どこか」を目指してさまよった。

第 4 試行および第 5 試行 (制限時間 5 分) 第 4 試行と第 5 試行では迷路内に火災が発生する。迷路内の通路各所から吹き出す「火災」に、被験者が 3 度遭遇した時点でその試行を強制終了することにした。また第 4 試行以降は、火災発生と同時にプログラム内部に「相棒 (アドバイザー)」を設定し、進路方向についてのアドバイスを迷路内各所で被験者に出すようにプログラムした。アドバイスは、所定の場所を通過するたびに同じ方向へのものを何度でも出すように設定した。各々のアドバイスを受けられるか否かの選択は被験者に任せ、説明に際しては一方の選択へと誘導しないように留意した。

迷路の構造 Fig. 2 の地点 a から地点 d に例示するように、火災遭遇地点とアドバイス地点は異なっており、迷路内にそれぞれ複数箇所を設定した。また両者の隣接関係については、隣接している場合としていない場合の両方がある。例えば地点 a で e 方向に誘導を受けた場合、そこから地点 e に移動した時点で「受容」の記述を時刻と場所とともに記録した。そのまま地点 c に進む場合には、地点 c で火災に遭遇する。この場合は「直前の誘導を受け容れた結果の遭遇」と記録した。いったん地点 e に進んだ後、地点 a に戻るケースもあった。このときは地点 a において改めて e 方向への誘導を示すようにした。それを受け容れれば先に述べたのと同じく「受容」の記述と時刻と場所を記録した。地点 a から地点 s に移動した場合には「拒否」の記述、およびその時刻と場所を記録、地点 d での火災遭遇は「直前の誘導を受け容れなかった結果の遭遇」と記録した。地点 a から地点 n、そして地点 ne を経て地点 c で火災に遭遇した場合も、同様に、「直前の誘導を受け容れなかった結果の遭遇」と記録した。また被験者は地点 a で誘導を受けた後、地点 w の方向へ移動することも可能だった。

第4試行における脱出失敗 被験者の約5分の4は、第4試行において3度の火災遭遇による脱出失敗を経験した。被験者は、相棒からのアドバイスにどのように反応しても脱出に失敗した。この設定は、それがどのようなものであれ、このような事態に対して被験者が従来描いている常識的知識つまり基本ルールを否定することを意図したものである。すなわちこのような事態でまず被験者が行動の指針とするのは、このような事態に対する常識的知識だと考えられる。それは被験者が知識や経験を通してそれまでに獲得してきた同じような事態に対するイメージである。他の反応と同じく相棒のアドバイスに対する受容と拒否もこのイメージにもとづいて行われると考えられる。したがって受容の場合も拒否の場合もその結果として火災に出会うとき、それは従来もっていた常識的知識を否定することになる。

さらに従来のルールを否定すると同時に、アドバイスの受容・拒否の選択とその結果とを考えあわせて相棒の腕前、すなわちこの課題事態における相棒に関する基本ルールを押し量ることを意図した。その内容は、第4試行において相棒が出す誘導への対応と火災への遭遇の仕方から、形式的に次の8種類に分類することができる。

1 度目の遭遇直前の誘導を	(受け容れた or 拒否した) 2 通り
	× ×
2 度目の遭遇直前の誘導を	(受け容れた or 拒否した) 2 通り
	× ×

3 度目の遭遇直前の誘導を
(受け容れた or 拒否した) 2 通りの計 8 通り。

被験者はそれと気づかぬまま、自ら選んだ個々の火災の遭遇の仕方によってこの8つのカテゴリーのどれかに分類されることになる。具体的には、被験者が誘導を受けた時点で火災との遭遇が準備され、誘導を受け容れた場合も、拒否した場合も、迷路内に散在する火災発生箇所に踏み入ったとたん、同じように火災に遭遇するように設定した。火災に遭遇した時点で遭遇の準備状態は解除され、次の誘導を受けるまでは、別の、あるいは同じ火災発生箇所を通過しても火災には遭遇しない。また誘導を受けた後、火災発生箇所に踏み入る前に別の誘導箇所に踏み入る、あるいは先の誘導箇所に戻った場合は、改めて火災遭遇の準備状態を設定した。

この方法では誘導に対する被験者の反応のあるものが、火災遭遇という事件によってマークをつけられることになる。その判断は、マーキングによって内容とともに他の判断よりも鮮明に記憶に残り、3度積み重なることによって、相棒の印象や能力評価、そして相棒への信頼に影響を及ぼすと考える。すなわち、たとえ同じパターンで誘導を受容したり拒否したりしていても、受容した後の火災遭遇をくり返した被験者は、拒否の後の遭遇をくり返した被験者よりも相棒の能力を低く見積もると予想される。

第5試行における火災遭遇の仕方 第5試行における火災遭遇の仕方は、第4試行での火災遭遇の仕方によって、2通りのものを用意した。第4試行で3度火災に遭遇して脱出に失敗した被験者は、続けて第5試行においてさらに2度の火災に遭遇する。この2回は、第4試行と同じく、アドバイスに従った場合も従わなかった場合も被災するように設定した。この設定によって第4試行で押し量った相棒の腕前、すなわち相棒についての基本ルールを否定し、被験者に再考させることを意図した。

さらに第4試行で3度火災に遭遇して脱出に失敗した被験者について、第5試行では3度目の火災遭遇をしないように設定した。相棒についての基本ルールを否定されたその後の観察を意図したものである。被験者は脱出に成功しない限り、制限時間いっぱいまで迷路内を「どきどきしながらもとりあえず無事に」さまようことになる。第4試行で3度火災に遭遇して脱出に失敗するはずだったが、1度あるいは2度の火災遭遇をただけで制限時間に達した被験者も同様の処置を受けた。

これとは別に第4試行で3度目の火災遭遇をしないように設定した被験者は、第5試行では3度の火災遭遇を経て脱出に失敗するようにした。第4試行の3度目の火災遭遇をしないようにする被験者は全体の20%

石井：CG 迷路における基本ルールの推移

になるようにした。この処置は長期にわたって実験を続ける上で必要なものであった。

手続き

実験への参加は筆者が担当する講義等を通じて募った。実験は、迷路内での経路選択の研究という名目で実施した。まず最初に参加者全員に、詳細な説明は実験終了後にさせてほしいとの要請を行った。この要請は参加者全員に受け容れられた。また課題終了後の説明が終わった段階で、データを分析に使用する許可をあらためて求め、これも全員の了解を得た。

一人あるいは二人で実験室を訪れた参加者は、カーテンで仕切られた2組のパーソナル・コンピュータ・セットの好きなほうに着席した。研究の説明と最初の要請を行った後、キー・ボードの使い方について必要最小限の説明を行った。

練習試行を始める前に被験者に、各自フル・イヤー・タイプのヘッド・フォンを装着するように要請した。被験者が二人の際に、迷路内での足音などが隣から漏れ聞こえるのを防ぐための処置である。被験者が一人の場合もヘッド・フォンの装着を要請した。

練習試行ではまず最初に、「ビルの夜間警備のアルバイト中に迷子になってしまった」との設定の中で、開く唯一のドアを探すという目標を伝えた。それに続けて迷路内での動き方の説明を行った。練習試行は、本試行と同様、一つしかない「開くドア」を探し出し、開ければ終了する（脱出成功）。ここでは制限時間を設けず、一度脱出した後も被験者が望むだけ同じ練習用迷路の探索をくり返した。全員が練習試行での脱出を少なくとも一度体験した後、本試行に移った。

本試行の最初に、氏名（イニシャル、記号可）、性別、年齢などの入力を求めた後「巡回」の仕方を説明した。要旨は次の4点である。

- ①巡回は全部で5回。1回につき1フロアを一人で巡回する。
 - ②1回の巡回は3分以内。3分を過ぎると脱出は失敗となる。
 - ③巡回の時に時計を見たり、メモをとったりしてもよい。
 - ④巡回と巡回の間には少し休んでもよい。
- 第4試行の直前に火災発生を告げる「会社からの通報」がディスプレイに表示された。要旨は次の通り。
- ⑤火災に出会うと、三度目に出会った時点でその回の巡回は強制的に中止する（脱出失敗）。
 - ⑥道筋を慎重に選ばなければならないので、次の巡回からは持ち時間を5分にする。
 - ⑦モニターを通して得た情報をもとに、相棒が通路のあちこちで進み方をアドバイスする。
 - ⑧アドバイスは完璧にはできないので、従ってもよい

し、従わなくてもよい。

- ⑨アドバイスをする相棒はコンピュータ・プログラムの中に設定された架空の人物であり、5人の中から選ぶことができる。
- ⑩相棒には誘導のうまいベテランも、下手なアマチュアもいる。
- ⑪ベテランを選んでも必ず脱出できるとは限らない。アマチュアを選んでも必ず失敗するとは限らない。
- ⑫一度選んだ相棒は、次回以降の巡回を通じて変更できない。

ここまでの説明に対して質問を受けた後、被験者に5人の相棒の中から一人を選ぶように要請した。5人のうちの一人は、第4試行で3度目の火災遭遇をしないように設定した。他の4人は、第5試行で3度目の火災遭遇をしないように設定した。

第4試行と第5試行では、火災に遭遇したとき、それが直前の誘導に従った結果であれば「ごめんなさい」、直前の誘導に逆らった結果であれば「だからいったのに」というメッセージを画面中央下に呈示した。被験者がその火災遭遇にいたった判断経過を改めて確認することを意図した。

第5試行が終わった後、被験者に実験後の質問を行った。質問は、迷路のむずかしさ、相棒の印象についてなどであり、ほぼ全員の被験者が、同じ課題をもう一度行う場合には相棒を変えたいと答えた。用紙を回収した後、実験の目的や詳細、およびこれらの解説を後回しにしなければならない理由などの説明を行った。被験者はこの時点ではじめて迷路の俯瞰図を目にした。目的等について質問を受けた後、データを分析に加えることをあらためて依頼し、全員から承諾を得た。特に実験の詳細について口外しないように要請した後、実験を終了した。所要時間は一組につき約60分であった。

結 果

第4試行における火災遭遇直前の誘導受容パターン

被験者が第4試行においてどのような火災遭遇を経験したかを識別するために次のような記号を各被験者につけた。第4試行における火災遭遇がその直前の誘導を受け容れた結果のものであれば1、拒んだ結果のものであれば0と記号化し、遭遇した回数に応じて連ね、頭にパターン名のPをつけた。遭遇しなかった場合にはNを付した。これを男女別にまとめたのがTable 1である。この、第4試行における火災遭遇パターンを表記を、以下特にことわらない限り、カテゴリー名およびグループ名として用いる。

第4試行の火災遭遇についてこの表に現れた一番の特徴は、初回の火災遭遇が誘導を受け容れた結果である被験者(P1XX)が132名中120名(90.9%)を占めたこ

Table 1 第4試行の火災遭遇パターンの男女別度数分布

第4試行の火災遭遇パターン												
	P000	P010	P011	P01N	P100	P101	P10N	P110	P111	P11N	P1NN	Total (%)
女性	1	1	2		3	35	3	10	22	8	1	86 (65.2)
男性		5	2	1	5	10	6	10	3	3	1	46 (34.8)
計	1	6	4	1	8	45	9	20	25	11	2	132
(%)	.8	4.5	3.0	.8	6.1	34.1	6.8	15.2	18.9	8.3	1.5	100.0

とである。これはこのような事態に対して被験者が従来持ってきた常識的知識の一端を具体的に示すものと考えられる。

他方、第4試行で被験者が獲得した基本ルールは、火災遭遇直前の誘導への反応を指標として、形式的には8種類の内容が想定される。しかし実際には火災に遭遇しない被験者も現れた (P01N, P10N, P11N, P1NN)。この中には遭遇するはずなのにしなかった者も含まれている。最終的に、第4試行における誘導の受容パターンは Table 1 に示すように11種類になった。形式的には予想された P001 は男女ともに現れなかった。

分析対象者

被験者132名 (男子46名、女子86名)のうち、次の要件をすべて満たした者79名 (男子17名、女子62名)を対象に分析を行った。

- ①第4試行において3度の火災遭遇を経験した者
- ②その後第5試行で迷路から脱出できなかった者
- ③さらに第5試行において2度の火災遭遇を経験した者

これら3つの条件は本研究で意図する観察対象を選び出すためのものである。脱出に成功した者や、逆に動けなくなってしまい2度目あるいは3度目の火災を経験せずに制限時間をむかえた者は、今回の分析には加えなかった。

- ④高い度数を示した3つの火災遭遇カテゴリー (P101, P110, P111) に属する者 (Table 1 参照)

P100に属していて①から③の条件を満たす者は少数であった (8名)ため、他の3つのカテゴリーの比較対照として不適当と判断した。

なお社会人男性1名 (実験参加当時38歳、P110)はこの要件をすべて満たしたが、同質性を保つために、分析には加えなかった。分析には SPSS for Windows Release 7.5.1 J を用いた。

分析方法

基礎的な反応 第1試行から第3試行までの反応の仕方について、先の3つのカテゴリー間の比較を男女の性別の吟味を交えて行った。取り上げた指標は、第1

試行から第3試行までの脱出成功数、試行ごとの反応数、移動数、所要時間、平均反応時間、平均停滞時間、通過したセルの種類数である。性別を考慮したのは、以下に述べるように、第1試行から第3試行までの脱出成功数に性別の傾向差が認められたためである。

火災遭遇と脱出失敗の効果 第4試行における脱出失敗の効果第4試行と第5試行それぞれの初回の火災遭遇までの誘導受容率を比較することで吟味した。具体的には2つの期間を繰り返し測度として、期間×性別 (男性・女性)×第4試行の火災遭遇カテゴリー (P101・P110・P111)の要因配置でGLMを行った。誘導受容率は、それぞれの該当する期間においてその被験者が誘導を受け容れた場所の数を誘導を受けた場所の数で除したものであり、被験者ごとに算出した。

また第5試行の2度の火災遭遇の効果を第5試行のそれぞれの火災遭遇までの誘導受容率を比較することで吟味した。具体的には3つの期間を繰り返し測度として、期間×性別 (男性・女性)×第4試行の火災遭遇カテゴリー (P101・P110・P111)の要因配置でGLMを行った。

従来の基本ルールへの態度 第4試行において被験者は従来持ってきた基本ルールを否定する処置を受けた。その時々被験者の反応の相対的な違いについて、火災遭遇ごとに3つのカテゴリーを比較した。具体的には誘導受容率と所要時間について性別 (男性・女性)×第4試行の火災遭遇カテゴリーの二要因分散分析を3つの期間ごとに行った。

新旧の基本ルールの変化 第4試行と第5試行の中から次の3つの期間に注目し、その間の誘導受容率の変化を3つのカテゴリーごとに性別を交えて吟味した。分析の対象とした期間は①第4試行の開始から第1火災遭遇までの期間、②第5試行の開始から第1火災遭遇までの期間、③第5試行の第2火災遭遇以降の期間である。①の期間はこのような事態に対して被験者が従来持っている基本ルールがもっとも顕著に現れる期間 (確認期)、②の期間はその否定を通して新たに学習した本研究の事態についての基本ルールがもっとも顕著に現れる期間 (再確認期)、③の期間は学んだばかりの基本

石井：CG 迷路における基本ルールの推移

ルールがさらに否定された後の観察期間（観察期）と考える。

具体的には、先の3つの期間における誘導受容率について、第4試行の火災遭遇カテゴリごとに GLM を行った。要因配置は期間（繰り返し要因）×性別（男性・女性）である。このとき第4試行の火災遭遇カテゴリ間の比較は主たる目的とはしなかった。それはまず、形式的には8種類存在するはずのものの中から3種類を取り出して比較することに積極的な意義を見いだせなかったことによる。3つのカテゴリを統括する要因を見つけることができなかった。またここで取り上げた3つのカテゴリは、相対的に高い度数を示しているという意味で、獲得された基本ルールのありうべき3態であり、それぞれについて、それがさらに否定された後を見るべきと考えたためである。

基礎的な反応の結果

先の指標について性別（男性・女性）×第4試行の火災遭遇カテゴリ（P101・P110・P111）の二要因分散分析を行った。その結果、第1試行から第3試行までの脱出成功数について、性別の傾向差が認められた ($F(1,73)=3.76, p=.056$)。男性 ($Mean=1.18$ 回、 $S. D.=1.01, n=17$) は女性 ($Mean=.69$ 回、 $S. D.=.78, n=62$) よりも多く脱出に成功した。その他の指標については、第1・第2試行において、どの主効果も交互作用も有意ではなかった。

第3試行においても反応数、移動数、所要時間、平均反応時間、平均停滞時間については、どの主効果も交互作用も有意ではなかった。しかし通過したセルの種類数について、第4試行の火災遭遇カテゴリの主効果は傾向差であった ($F(1,73)=3.14, p=.081$)。続く第4試行において P110 となるグループ ($Mean=46.84, S. D.=18.27, n=19$) が他のグループ (P101… $Mean=42.87, S. D.=12.46, n=39$; P111… $Mean=43.95, S. D.=13.86, n=21$) に比べてより多種の地点を通過した。移動数に違いが見られなかったことから、このグループは第3試行において、同じ場所を重ねて通ることが他よりも少なかったように見える。

火災遭遇と脱出失敗の効果

第4試行の3度の火災遭遇の効果については、期間の主効果のみが有意だった ($F(1,73)=36.26, p=.000$)。第5試行の初回火災遭遇までの誘導受容率 ($mean=.66, S. D.=.38, n=79$) は、第4試行の同時期の誘導受容率 ($Mean=.98, S. D.=.09, n=79$) よりも低くなった。他の2つの要因の主効果およびすべての交互作用は、どれも有意ではなかった。

また第5試行の2度の火災遭遇の効果についても期間の主効果のみが有意だった ($F(2,146)=4.74, p=.010$)。初回の火災遭遇までの期間 ($Mean=.66, S. D.=.38, n=$

79) と第2回の火災遭遇までの期間 ($Mean=.48, S. D.=.41, n=79$) の間には誘導受容率に有意な差はなかった ($F(1,73)=1.12, p=.293$)。しかし初回の火災遭遇から第2回の火災遭遇までの期間と第2回の火災遭遇後から試行終了までの期間 ($Mean=.70, S. D.=.24, n=79$) との間には誘導受容率の差が有意だった ($F(1,73)=6.86, p=.011$)。第5試行においては、全体として、2度の火災遭遇後にその効果が現れた。他の2つの要因の主効果およびすべての交互作用は、どれも有意ではなかった。

従来の基本ルールへの態度

従来持ってきた基本ルールを否定されたときの被験者の反応の相対的な違いを誘導受容率と所要時間について吟味した (Fig. 3)。

第4試行初回遭遇までの結果 初めて火災に出会うまでの誘導受容率については、性別も第4試行の火災遭遇カテゴリもともに主効果も交互作用も見いだせなかった。また火災への初回遭遇までの所要時間についても、性別も第4試行の火災遭遇カテゴリもともに主

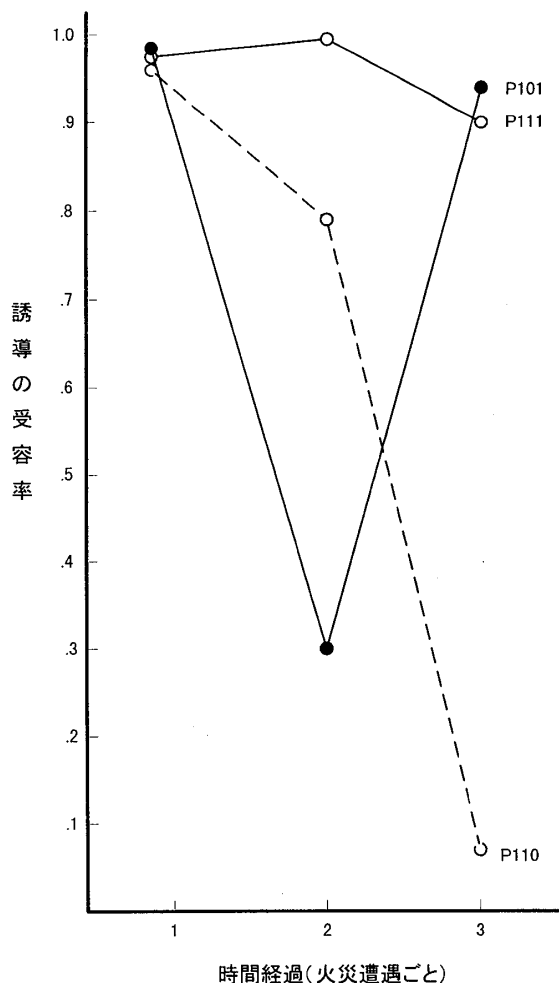


Fig. 3 第4試行の誘導受容率の変化

効果も交互作用も見いだせなかった。この間の平均受容率は 0.98 ($S. D. = .09$, $n = 79$)、平均所要時間は 30.10 秒 ($S. D. = 17.13$, $n = 79$) だった。この期間被験者は、のべ平均 1.47 個所で、のべ平均 2.25 回の誘導を受け、のべ平均 1.39 個所で誘導を受け容れた。ここでのべ数の平均値を用いるのは、同じ誘導地点を繰り返し通る場合があるためである。以下、特にことわらない限り同じくのべ数の平均値で記した。

第2遭遇までの結果 1度出会ってから2度目の火災遭遇までの誘導受容率については、第4試行の火災遭遇カテゴリーの主効果が有意だった ($F(2,73) = 48.37$, $p = .000$)。P101の誘導受容率 ($Mean = .30$, $S. D. = .33$, $n = 39$) は、この期間、他の2つのグループよりも低かった (P111… $Mean = .99$, $S. D. = .04$, $n = 21$; P110… $Mean = .79$, $S. D. = .27$, $n = 19$)。この期間P101の被験者は、3.38 個所で 6.56 回の誘導を受け、1.67 個所で誘導を受け容れた。P111は、3.00 個所で 5.90 回の誘導を受け、2.90 個所で誘導を受け容れた。またP110は、2.05 個所で 4.74 回の誘導を受け、1.47 個所で誘導を受け容れた。性別の主効果および第4試行の火災遭遇カテゴリーとの交互作用は見いだせなかった。

2度目の火災遭遇までの所要時間については、性別の傾向差が認められた ($F(1,73) = 3.64$, $p = .060$)。男性 ($Mean = 40.2$ 秒, $S. D. = 18.95$, $n = 17$) は女性 ($Mean = 66.4$ 秒, $S. D. = 43.16$, $n = 62$) よりも早く2度目の火災に遭遇した。第4試行の火災遭遇カテゴリーの主効果および男女差との交互作用は見いだせなかった。

第3遭遇 (試行終了) までの結果 2度目の火災遭遇から試行終了までの誘導受容率については、第4試行の火災遭遇カテゴリーの主効果が有意だった ($F(2,73) = 149.03$, $p = .000$)。P110の誘導受容率 ($Mean = .07$, $S. D. = .18$, $n = 19$) は、この期間、他の2つのグループよりも低かった (P111… $Mean = .90$, $S. D. = .19$, $n = 21$; P101… $Mean = .94$, $S. D. = .16$, $n = 39$)。この期間P110の被験者は、2.21 個所で 3.89 回の誘導を受け、0.37 個所で誘導を受け容れた。P111は、2.38 個所で 4.24 回の誘導を受け、2.10 個所で誘導を受け容れた。またP101は、1.74 個所で 2.95 回の誘導を受け、1.54 個所で誘導を受け容れた。性別の主効果および第4試行の火災遭遇カテゴリーとの交互作用は見いだせなかった。

3度目の火災遭遇までの所要時間については、第4試行の火災遭遇カテゴリーの主効果が有意だった ($F(2,73) = 4.75$, $p = .012$)。P111 ($Mean = 60.1$ 秒, $S. D. = 61.81$, $n = 21$) は、P110 ($Mean = 32.9$ 秒, $S. D. = 29.16$, $n = 19$) と P101 ($Mean = 28.7$ 秒, $S. D. = 22.57$, $n = 39$) よりも遅れて3度目の火災に遭遇した。2度目の火災遭遇までは同じように誘導を受け容れた結果の遭遇であるにも関わらず、その後約 33 秒で誘導拒否後の火災に遭

遇したP110と、さらに約 27 秒を待って誘導を受け容れ、火災に遭遇したP111とは対照的である。その高い誘導受容率を考えあわせるとP111は、この間、誘導をいったんは受け容れながらもその先へ進むことをためらい、また戻るといふ繰り返しを行っていたことが読みとれる。そして3度目の火災遭遇も誘導を受容した結果だったことから、このグループがためらいながらも結局は誘導を受容することにより強くこだわったことがわかる。その一方で、P110は、P101が誘導を受容する方向へ転じたのと変わらぬ速さで、誘導の受容を放棄した。性別の主効果および第4試行の火災遭遇カテゴリーとの交互作用は見いだせなかった。

新旧の基本ルールの変化

第4試行と第5試行の中から次の3つの期間に注目し、その間の誘導受容率の変化を3つのカテゴリーごとに性別を交えて吟味した。分析の対象とした期間は①第4試行の開始から第1火災遭遇までの期間 (確認期)、②第5試行の開始から第1火災遭遇までの期間 (再確認期)、③第5試行の第2火災遭遇以降の期間 (観察期) である。

P101 (39名; 男性5名、女性34名) 期間の主効果が有意だった ($F(2,74) = 10.38$, $p = .000$)。被験者内対比の結果、確認期の誘導受容率 ($Mean = .99$, $S. D. = .07$) が再確認期 ($Mean = .67$, $S. D. = .37$) よりも高かった ($F(1,37) = 36.79$, $p = .000$)。再確認期と観察期の誘導受容率 ($Mean = .65$, $S. D. = .24$) との間に有意差は見られなかった ($F(1,37) = 2.39$, $p = .131$)。性別の主効果および、期間との交互作用は有意ではなかった (Fig. 4a)。

P110 (19名; 男性9名、女性10名) 期間の主効果が有意だった ($F(2,34) = 6.35$, $p = .005$)。被験者内対比の結果、確認期の誘導受容率 ($Mean = .96$, $S. D. = .12$) が再確認期 ($Mean = .72$, $S. D. = .40$) よりも高かった ($F(1,17) = 18.77$, $p = .000$)。再確認期と観察期の誘導受容率 ($Mean = .67$, $S. D. = .27$) との間に有意差は見られなかった ($F(1,17) = 1.06$, $p = .318$)。性別の主効果および、期間との交互作用は有意ではなかった (Fig. 4b)。

P111 (21名; 男性3名、女性18名) 期間の主効果が有意だった ($F(2,38) = 10.30$, $p = .000$)。被験者内対比の結果、確認期の誘導受容率 ($Mean = .98$, $S. D. = .11$) が再確認期 ($Mean = .60$, $S. D. = .37$) よりも高かった ($F(1,19) = 10.60$, $p = .004$)。さらに再確認期の誘導受容率は、観察期 ($Mean = .81$, $S. D. = .16$) よりも有意に低かった ($F(1,19) = 10.24$, $p = .005$)。性別の主効果および、期間との交互作用は有意ではなかった (Fig. 4c)。

考 察

本研究の結果は次の3点に要約できよう。すなわち
1) 第4試行において、従来持っていた基本ルールを否

石井：CG 迷路における基本ルールの推移

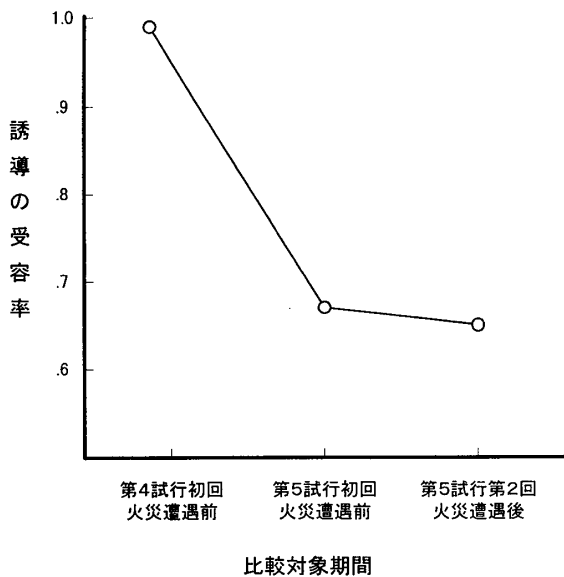


Fig.4a 誘導受容率の変化：P101

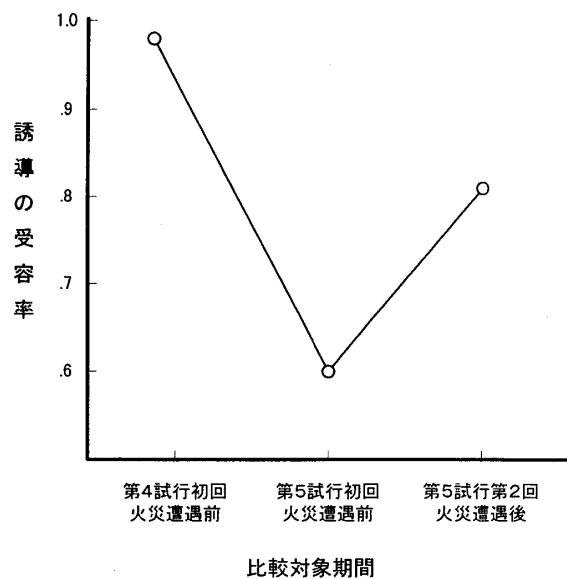


Fig.4c 誘導受容率の変化：P111

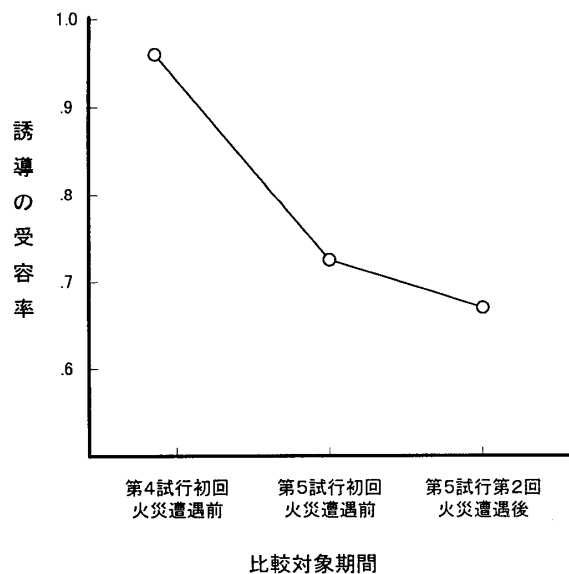


Fig.4b 誘導受容率の変化：P110

定されたとき、P101とP110はP111ほどには強く従来のルールにこだわらなかった。2)第5試行においてP101とP110は新たに獲得した基本ルール(の萌芽)をいったん否定された後も保持しようとした。3)他方P111は従来持っていた基本ルールに戻ろうとした。P101について示唆されるもう1つの可能性も含めて順に考察する。

火災遭遇と脱出失敗の効果(操作チェック)

本研究で火災遭遇と脱出失敗を設定したのは、被験者がその時点で持っている基本ルールを否定するためであった。そこでは、基本ルールを否定した後の内容まであらかじめ決めることはしなかった。これは特定のルー

ルへの誘導あるいは説得を避けるためであった。したがって否定後の内容も予測できず、火災遭遇と脱出失敗がもたらした効果の評価に曖昧さを残すことになった。しかしこの曖昧さは複数の結果を組み合わせることで解消できると考える。

先に述べたように、第4試行と第5試行における初回の火災遭遇までの誘導受容率の比較は、第4試行の脱出失敗(3度の火災遭遇)が誘導受容率を下げる方向にはたらいたことを示した。また一方、第4試行において誘導を受け容れた結果、初回の火災に遭遇した人が全体の90.9%を占めた。これらの結果から、第4試行における火災遭遇と脱出失敗は、被験者がこのような事態に対して従来持っていた高い誘導受容率という基本ルール(常識的知識)を否定して、第5試行開始時における誘導の受容率を下げたと考えてよいと思われる。また同様に、第5試行における火災遭遇は、このようにいったん下がった誘導受容率(新たに獲得された基本ルール)を、2度の火災遭遇(否定)を経た後に全体的に上げる方向にはたらいたと考えるとよいと思われる。すなわち本研究で設定した火災遭遇と脱出失敗は、第4試行においても第5試行においても、被験者がその時点で持っている基本ルールおよびその萌芽をそれぞれ否定し得たと考える。

従来の基本ルールへの態度

本研究においてもっとも重視するのは、次項に述べる新旧の基本ルールの変化である。しかしそれを見る前に、ひとまず、従来の基本ルールへの態度を見る。第5試行の初回火災遭遇までの期間に現れた誘導受容率に第4試行の火災遭遇カテゴリによる差はなかったものの、その後の展開をよりよく理解するために、そこにいたる

経過を見ておくことが必要と考えるからである。

本研究では、第4試行の3度の火災遭遇に対する直前の誘導への諾否によって被験者を機械的に分類し、その内容を示すラベルを付けた。従来持っていた基本ルールを否定されたとき、ここで分析対象とした3つのグループは、その時々において、ラベルにふさわしい受容率を示した。このことから本研究では、火災遭遇直前の誘導に対する受容と拒否の個々の判断が、偶然や何かのミスによるものであるよりは、そうしようという意図にもとづいたものである可能性のほうが高いと考える。誘導を受容した場合も拒否した場合も、火災遭遇のたびに被験者はその意図を否定された。

またP111は、2度の火災遭遇後3度目の火災に遭遇するまでの所要時間が他よりも長かった。このときP111の誘導受容率には、それ以前のものに比べても、あるいは他のグループとの比較においても、特に低下した形跡はなかった。またどのグループも同じ迷路をさまよっており、P111だけが第4試行の3度目の火災遭遇において火災遭遇地点から離れた場所で誘導を受けたわけでもない。これらのことから、この時期P111は誘導を受けた場所からいったんはその方向に踏み出すものの、その先に進みきらずにためらい、誘導を受けた場所に再び戻る、ということを繰り返していたことが読みとれる。そして結局は誘導を拒否することなく火災に遭遇することになった。P111はためらいながらも誘導を受容することにこだわっていたと考えられる。そしてそれは、第4試行の初回火災遭遇までに示された従来の基本ルールであった。

第2火災遭遇までは同じ歩調だったP110がその後P111ほどには基本ルールにこだわらなかつた背景には、第3試行の結果と共通する要因が関係しているのかも知れない。第3試行において、後にP110となる被験者は、他と同じ移動数で他よりも広い範囲を探索したように見える。この違いは第3試行になって現れていることから、背景の要因として課題迷路への慣れ、あるいは自信を考えることができよう。この推論は、P111とP110の違いとともに、P110とP101の間にも違いがあることを示している。一見する限りではP101とP110は、ともにP111ほどには強く従来のルールにこだわらなかつたように見える。しかしP101についてはもう少し詳細に検討する必要がある。

第4試行の誘導受容率の変化を見ると、P101は火災遭遇ごとに方針を逆転させているようにも見える。このことはP101にはa)従来から持っている基本ルールが存在したのかという疑問と、b)あったとしてもそれをこの第4試行で否定し得たのかという疑問を生じさせる。この項ではまずa)の点について考え、b)については次の項で考えることにしたい。

先の疑問a)については、従来から持っている基本ルールがやはりあると思われる。ただしその内容についてはさらに2つの可能性が考えられ、本研究の結果に現れたものがそのうちのどちらであるかは決めがたい。

1つ目の可能性は、やはり他の2つと同じく第4試行の初回火災遭遇時までに現れた高い誘導受容率に象徴される基本ルールである。初回の火災遭遇で直ちに方向転換されるとはいえ、そこで示された分散の低さ(P101の分散は.004、全体の分散は.008、 n はそれぞれ39と79)は、誘導を受容する方向に促す規範あるいは価値観の存在をうかがわせる。ただしそれに対する執着は、P101はととても弱かった。

存在すると思われる基本ルールのもう1つの可能性は「機械的反転」とも呼ぶべきものである。最初は高い受容率から始まるということも含めて、ことが起こるたびに受容と拒否を逆転させるという方針である。これをこのグループが従来持っていた基本ルールと見るならば、第4試行を通じてこのグループは自らの基本ルールを保持し通したことになる。少なくとも第4試行の中ではそれを否定する操作が功を奏した形跡は見られなかった。このような方針を否定しその効果を試行の中で確認するには、本研究で用いたものよりももっときめの細かい操作が必要だと思われる。

基本ルールの変化

本研究では第4試行と第5試行の中から3つの期間に注目し、その間の誘導受容率の変化を3つのカテゴリーごとに吟味した。分析の対象とした期間は①第4試行の開始から第1火災遭遇までの期間(確認期)、②第5試行の開始から第1火災遭遇までの期間(再確認期)、③第5試行の第2火災遭遇以降の期間(観察期)である。

前項の議論からP101については疑問の余地があるものの、3つの期間のこのような位置づけについて、少なくともP111とP110については特に問題ないと思われる。しかしその間の誘導受容率の変化は必ずしも予測通りではなかった。確認期から再確認期にかけて両グループとも誘導受容率は低下した。これは第4試行の3度の火災遭遇と脱出失敗の効果と思われる。しかしその後、再確認期から観察期にかけてP110は予測通り誘導受容率が変化しなかったのに対して、P111は高くなった。

このときP111は、第4試行を通してこだわった従来の基本ルールに戻ろうとしたように見える。逆にP110は、第4試行における2度の火災遭遇後P111ほどにはこだわらずに方向転換したが、再確認期から観察期にかけて新たな基本ルール(の萌芽)が否定された後もそれを捨てようとしなかった。一方が従来の基本ルールにこだわり、もう一方が新たなルールを保持しようとした理由は、本研究のデータから推し量ることはできない。

石 井: CG 迷路における基本ルールの推移

特に P111 がこだわったのは直前の試行で脱出失敗をもたらした基本ルールだった。この結果は、こだわりの理由とその強さを規定する要因を探するという課題を今後に残す。

P101 については、まず前項の疑問 a) にしたがって 2 つの可能性を考えなければならない。1 つ目の可能性は確認期に現れたものがこのグループの被験者が従来持っていた基本ルールと見る視点である。この場合 P101 は先に述べた P110 と同じく予測通りの変化を示したことになる。従来の基本ルールに対するこだわりも、P110 よりも低いように見える。

もう 1 つの可能性は機械的反転である。第 4 試行のように足並みのそろった、しかも大きな誘導受容率の変化は第 5 試行では見られなかった。第 4 試行の脱出失敗によって機械的反転そのものが消えたと思えば、それは基本ルールの転換であり、再確認期で新たに採用した基本ルールが火災遭遇による否定を受けた後も観察期で保持されたと考えることができる。

ただし、P101 については第 4 試行の機械的反転が第 5 試行で足並みを乱しただけだという可能性も否定できない。この場合は第 4 試行の火災遭遇および脱出失敗の効果は足並みを乱したにとどまり、この乱れのみが観察期まで保持されたことになる。これは前項の疑問 b) に対する回答となる。このとき、第 5 試行における 2 度の火災遭遇の効果は明確には評価できない。個人レベルではともかく、グループ全体としては相殺されてしまったとも考えられるからである。

それでもこの視点からは次のような興味深い可能性が示唆される。すなわち、個人レベルでは依然として従来の機械的反転を維持しているにも関わらず、全体に足並みがそろわないために結果としてこのような誘導受容率の推移になった、という可能性である。基本ルールあるいは常識的知識が、個人の視点からは従来のままでありながら、グループ全体を俯瞰してみると新たな動きとなっている事例の 1 つとなるかも知れない。その動きが定着すれば、結果的に新たな基本ルールあるいは常識的知識となる可能性もあろう。

常識的知識ではなく戦略か

特に第 4 試行の誘導に対する反応は、その背景に基本ルールあるいは常識的知識を想定するよりも、ゲームに対する一つの戦略の結果と考えることもできよう。しかしその可能性は低いと思われる。本研究においては火災遭遇の設定が、少なくともここで分析対象とした被験者に対しては、第 5 試行の第 2 火災遭遇まで、戦略の失敗は分かっても、その成功はわからない構造になっていた。否定され続ける戦略をどのように立て直してゆくかという場面では、やはりその背景としてこのような事態に対する基本ルールあるいは常識的知識が必要となる

う。受容と拒否の実際の連鎖からも、戦略の成功の結果としてよりも、むしろ戦略の失敗を回復しようとする結果としての P111・P110・P101 と見るほうがふさわしいように思われる。

本研究の実験事態は緊急事態か

本研究で用いた課題は、火災との遭遇を避けて仮想迷路から脱出することであった。本研究と同じく、コンピュータ上に展開する仮想迷路を用いて緊急事態を研究した例として、例えば釘原(1992)がある。しかし本研究は次の点で、従来扱われてきた緊急事態の要件を満たしていないと思われる。まず災害場面や緊急事態における人の行動の研究は、従来いずれも集団事態あるいは集合事態を扱うか、あるいは想定していた。また課題場面では時間制限あるいは所要時間が重要な位置を占めており、そこで問われるのは安全にすばやく脱出するための有効な誘導法であった (e.g., 杉万, 1983)。

これに対して本研究で扱ったのは単独の脱出事態である。制限時間も一応設けたものの事態を構成する核は 3 度 (第 4 試行) および 2 度 (第 5 試行) の火災遭遇だった。さらに考察の焦点は、しくじること前提とした誘導への反応であった。従来の研究の流れからは特殊な緊急事態と言いうる。本研究でビル火災を想定したのは、本来長時間を要するプロセスを短時間の課題場面に凝縮しようとしたものである。本来の場面はむしろ、例えば大学受験や道に迷った場合のように、何かの目的に向かって周囲との相互作用を交えながら試行錯誤をくり返す事態である。この意味において、本研究で扱ったのは、緊急事態と日常生活の境界線上に位置する事態と考える。このような事態は常識的知識が問われる事態であり、その研究に格好の舞台と考える。

シミュレーションの有用性

本研究では、被験者が従来持っている基本ルールを否定し、同時に事態にふさわしい新たな基本ルールを獲得させ、さらにそれを再び否定して、その後を観察するという一連のプロセスを設定した。このプロセスを正味 16 分から 17 分の課題事態に圧縮できたのは、やはりシミュレーションの利点だと考える。倫理的な問題の緩和という点からも、課題事態を短時間に圧縮できたのは望ましいことだったと考える。

今後の課題

問題の項でも述べたように、新奇な事態は常識や基本ルールを通して人々の心理を見ることのできる格好の機会である。そして新奇な事態に出会うことは決して希なことではない。

一方、本研究の結果から見る限り、新奇な事態においては、基本ルールの維持や保持は Garfinkel (1963) がいうほど単純ではないようである。すなわち、本研究で見出した基本ルールとその萌芽については、それぞれの

正当 (legal) 性に関して客観的な差はなかったと思われる。そのときそれぞれの保持の違いはこだわりの違いとして現れた。こだわりの理由と強さを決める要因を探索するとともに、こだわりつつも足並みが乱れる中での基本ルールの推移を観察することが今後の興味深い課題となろう。常識を壊すことで始まった研究 (Garfinkel, 1963) が、常識の再生や変化のプロセスに焦点を移すべき段階に入ったと考える。そこでは常識的知識としての common sense だけではなく、常識的感覚としての common sense がより一層重要な位置を占めることになると思われる。

引用文献

- Campbell, J. D. & Fairey, P. J. (1989) Informational and normative routes to conformity: The effect of faction size as a function of norm extremity and attention to the stimulus. *Journal of Personality and Social Psychology*, **57**, 457-468.
- Garfinkel, H. (1963) A conception of, and experiments with, "Trust" as a condition of stable concerted actions. In O. J. Harvey (Ed.) *Motivation and Social Interaction: Cognitive Determinants* (pp.187-238). Ronald Press, New York.
- 石井 徹 (1993) 心理学における CG 迷路の効用; Technical Report 島根大学法文学部文学部紀要, **20**, 55-81.
- 釘原直樹 (1992) 迷路からの集団脱出と単独脱出に及ぼす恐怖の効果 心理学研究, **63**, 23-29.
- Lascu, D.-N., Bearden, W. O., & Rose, R. L. (1995) Norm extremity and interpersonal influences on consumer conformity. *Journal of Business Research*, **32**, 201-212.
- Milgram, S. (1974) *Obedience to authority: An experimental view*. Harper. (岸田 秀 (訳) 1980 服従の心理: アイヒマン実験 河出書房新社)
- Omer, H. & Alon, N. (1994) The continuity principle: A unified approach to disaster and trauma. *American Journal of Community Psychology*, **22**, 273-287.
- Parsons, T., Shils, E., Naegele, K. D., & Pitts, J. (1961) *Theories of society*. New York: Free Press.
- 杉万俊夫 (1983) 緊急避難状況における新しい避難誘導方法の開発 年報社会心理学, **24**, 47-64.
- Turner, R. H. (1976) Earthquake prediction and public policy. *Mass Emergencies*, **1**, 179-202.

(1997年10月3日受稿, 1998年7月16日掲載決定)