



(c) 2017 by Yoshitaka Nishizawa

ポイ捨ての心理 と 政治参加



シミュレーション

- ・ 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

囚人のジレンマゲーム
得点表

		相手	
		協力	非協力
あなた	協力 ↑	3	0
	非協力 ↓	5	1



「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

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



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

「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...



「ポイ捨て」ゲーム
得点表

		相手	
		協力	非協力
あなた	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」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



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 その特徴
 - 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