



(c) 2019 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」

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

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



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

「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」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



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
 - 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