

いじめ場面における傍観者の行動Ⅱ  
(PDゲームにおける敗者に対する傍観者の行動)Bystanders' behavior in bully Ⅱ  
Bystanders' behavior for the defeated of PDgame

○大澤 亮・森山 哲美

Ryo OHSAWA and Tetsumi MORIYAMA

常磐大学人間科学研究科 常磐大学人間科学部

Graduate School of Human Science, Tokiwa University ; Tokiwa University

いじめ場面における傍観者の行動の制御変数を調べるために、PDゲームによる実験を行った。

上記の問題を調べるために、2つの実験(実験1と2)を行い、その結果を昨年度報告した。実験1では、いじめを観察している被験者の被害者援助行動が強化も弱体化もされない時、彼等の傍観行動が増加するかどうか調べた。その結果、すべての被験者の傍観行動は増加しなかった。実験2では、被害者の深刻な被害状況を伝える教示を被験者に呈示して、被験者の被害者援助行動が増加し、傍観行動が変化するかどうか調べた。その結果、すべての被験者の被害者援助行動は増加しても、傍観行動は出現しなかった。

上記の結果を基に、本実験は、被験者の被害者援助行動が弱体化される時、彼らの傍観行動が増加するのかどうかを問題とした。

## 目的

2名のサクラ(加害者役と被害者役)のPDゲーム場面を観察している被験者の被害者援助行動が弱体化される時、被験者の被害者援助行動は抑制され、代わりに傍観行動が増加するかどうか調べる。

## 方法

## 被験者とサクラ

T大学2年男子1名、女子2名を被験者とした。また、2名のサクラは、同大学3年男子1名(加害者役)と、2年男子1名(被害者役)であった。

## 装置

PDゲームを行うため、アップルⅡマイクロコンピュータⅠ台を用いた。被験者にサクラの点数変動を観察させるためのモニターを1台用意した。被験者には次の3つのボタンが用意された。それらは、加害者に点を与えて加害者を援助する加害者援助ボタン、被害者に点を与えて被害者を援助する被害者援助ボタン、そして、どちらのサクラにも点数も与えない傍観ボタンであった。

## 手続き

本実験は、多層ベースライン法によって行われた。ベースライン、介入ともに、PDゲームで被害者役が負けるようになっていた。また、ベースラインでは被験者が被害者援助をすると被験者の点数が+5点となるが、介入で被害者援助すると、被験者の点数は-5点となった。

以下に手続きの詳細を述べる。まず、PDゲームのルールと、実験室内での被験者の役割、ならびに点数減少に伴って金銭的負担が被害者に課せられることを被験者に教示した。その際、被験者自身も点数が変動する可能性があることと伝えた。教示後に実験を開始した。2名のサクラがゲームをすると、被験者は、加害者援助ボタン、被害者援助ボタン、傍観ボタンの3つのボタンから1つを選んで押した。なお、ベースライン・介入ともに、加害者援助をした場合、被験者の点数は+5点となった。傍観した場合は、ベースラインと介入のどちらも被験者の点数は変動しなかった。ここまでを1試行とし、40試行1セッション、全部で10セッション行った。1セッションが終了するたびに、ボタンを押した理由について、被験者に質問紙法で尋ねた。

## 結果と考察

各被験者が各セッションで3つのそれぞれのボタンを押した回数から、それぞれの反応確率を求めた。その結果、ベースラインでは、3人の被験者はほぼ被害者援助のみを行った。しかし、介入では、全ての被験者の被害者援助行動の反応確率は極端に減少した。また、2人の被験者は、介入で加害者援助行動を増加させた。残る1人の被験者は、傍観行動を増加させた。

ボタンを押した理由については、次のような結果であった。ベースラインでは、3人の被験者は、被害者の深刻な状況を配慮していた。しかし介入では、全ての被験者は自分の点を減らさないようにしたと報告した。また、介入で加害者援助をした2名の被験者は、自分の点が増えるようにしたと報告した。一方、傍観行動をした被験者は、加害者に点を与えることを躊躇したと報告した。

以上の結果から次のことがいえる。被害者援助後に被害者の点数が加算されると(ベースライン)、被験者の被害者援助行動は強化されるが、被害者援助後に被害者の点数が減少されると(介入)、被験者は被害者援助をしなくなる。この時、加害者への援助を拒む被験者は、結局のところ傍観行動を取る。

以上の実験結果から、いじめにおける傍観行動の制御変数は、被害者への援助が弱体化される可能性と加害者への援助の躊躇であると言えるだろう。