

超自然的存在による被監視感が主観的幸福度・社会的選好に与える影響：  
クラウドソーシングを用いた調査から

後藤 晶<sup>a</sup>

要約

本研究においては、「何かに見られていると感じること」を被監視感と定義「何かに見られていると感じること」を被監視感と定義した上で、第一者被監視感・第二者被監視感・第三者被監視感・超自然的存在被監視感が社会的選好並びに主観的幸福度に対して与える影響を、クラウドソーシングを用いて調査を実施した。その結果、主観的幸福度に対しては、第三者被監視感がネガティブな影響を与えていること、超自然的存在による被監視感がポジティブな影響を与えていることが明らかとなった。また、社会的選好については超自然的存在による被監視感がポジティブな影響を与えていることが明らかとなった。これらの結果は、監視主体としてどのような存在を想定するかによって、主観的幸福度ならびに社会的選好が異なり得ることを指摘しており、特に超自然的存在の現代的な意義について、再検討する必要があることを示唆している。

JEL 分類番号： C90, D91, Z12

キーワード：クラウドソーシング，主観的幸福度，社会的選好，超自然的存在，被監視感

---

<sup>a</sup> 山梨英和大学 人間文化学部 goaki@me.com

## 1. イントロダクション<sup>1</sup>

本研究においては「被監視感」に着目する。本研究においては「何かに見られていると  
感じることを被監視感と定義する。

監視にまつわる議論は現在、大きく分けて2つの文脈がある。一つは規範的議論であり、もう一つは記述的議論である。規範的議論とは、監視はどのようになされるべきか、  
と言った議論である。例えば、社会学における監視社会論がその中心である。例えば、ミ  
シェル・フーコーは(1977)ベンサムが考案した一望監視型刑務所「パノプティコン」に  
より、近代の刑罰が「常に監視されているかもしれない」と囚人に思わせる環境に囚人を  
置くことにあることが指摘されている。これは換言すれば、監視対象者が実際に監視され  
ているかどうかよりも、他の人に見られていると思う「被監視感」が重要であることを指  
摘したものとしても理解できる。

もう一方は記述的研究であり、監視の実施による人間行動の変化を明らかにしたもので  
ある。例えば、行動経済学や実験経済学、社会心理学における研究が中心であり、これら  
の研究は他者の存在によって利他的行動や協力行動が変化すること、他者が存在しなくと  
も「目」の絵や「鳥居」の絵が利他的な行動や協力行動を促進したり、社会的規範から逸  
脱した行動を予防することを指摘している。

本研究においては監視主体として、「第一者」「第二者」「第三者」「超自然的存在」の4  
つの主体を想定し、それぞれについて検討を行った。第一者とは、自分自身のことであ  
り、自身の行動は自分が観察しているとするものである。第二者とは、同じ空間にいる自  
分以外の他者であり、自身の行動は直接誰かに観察されているとするものである。第三者  
とは、同じ空間にいない他者であり、自身の行動は間接的に監視カメラ等を通じて観察さ  
れているとするものである。さらに、超自然的存在とは、神を含めた直接存在を知覚でき  
ない存在であり、自身の行動は超自然的存在により観察されているとするものである。

直接的な第二者による監視を想起させるものとして、例えば、「目」の絵によって、向  
社会的行動が促進されることは複数の研究が指摘していることでもある。これに対して、  
その場にはいないが間接的な第三者による監視を想起させるものとして、監視カメラがあ  
げられる。そして、超自然的存在による監視を示唆するものとして、鳥居があげられる。  
鳥居は日本の神道文化の中では神聖なものであり、粗末に扱うと天罰が当たると考えられ  
ている。また、鳥居は神道文化における神様の存在を示唆するものであり、神様による監  
視を示唆するものでもある。実際に「天罰」があることが問題ではなく、「天罰を示唆す  
る事象が起こること」、もしくは「天罰があると思うこと」が抑止効果へつながることが

---

<sup>1</sup> なお、本報告は後藤(2017b, 発表予定)にてその一部を報告しており、再度分析を行った  
ものである。

想定される。実験研究においても、批判的な研究も存在するが(Elk, et.al., 2015), Sharif and Norenzayan, (2007)では神概念をプライミングされた実験参加者は匿名条件独裁者ゲームにおいて、より利他的な行動をすることが指摘されている。

また、国内においては、伊藤ら(2017)において、小学生時の住居の近隣に日本の典型的な宗教関連建築の有無が、幸福度や健康を高めることを指摘している。さらに、後藤(2017a)においては超自然的存在による被監視感が主観的幸福度および独裁者ゲームの分配額にポジティブな影響を与えることを報告している。

本研究においては、主観的幸福度ならびに社会的選好に着目する。主観的幸福度とは「現在、あなたはどの程度幸せですか?」として、本研究では0-10点の11点尺度によって尋ねている、社会的選好とは自己の利益と共に他者、ないしは社会の利益に対する価値の重み付けを示しており、社会心理学では社会的価値指向性(Social Value Orientation)とも呼ばれている。本研究においてはSVOスライダー法を用いて(Murphy et.al, 2011)、社会的選好を評価した。SVOスライダー法ではAltruism, Prosocial, Individualism, Competitivenessの4群に分けられるとされているが、先行研究からCompetitivenessに分類される人はほぼいないこと、日本ではAltruismに分類される人が多くないことが指摘されており、ProsocialとIndividualismの2群に絞って検討する。

これらについて、被監視感が与える影響を分析する。本研究においては第一者被監視感として「日常生活の中で、自分の行動は「自分自身」に見られていると思うことがある。」、第二者被監視感として「日常生活の中で、自分の行動は「直接誰か(人間)」に見られていると思うことがある。」、第三者被監視感として「日常生活の中で、自分の行動は「監視カメラ等を通じて誰か(人間)」に間接的に見られていると思うことがある。」、超自然的存在被監視感として「日常生活の中で、自分の行動は「お天道様や神様、仏様などの超自然的な存在」に見られていると思うことがある。」、の4つの項目を用いた。いずれについても、「1.あてはまらない-4.あてはまる」の4点尺度として項目を設定した。

さらに、補足的に情報処理スタイル尺度について、短縮版として24項目を用いて調査を行った。情報処理スタイル尺度とは、直観的处理と合理的処理における個人差を明らかにする尺度である(内藤ら, 2004)。これはEpstein et. al (1996)のREI(Rational Experiential Inventory)の日本語版であり、人間は直感的な反応を示すシステム1と、合理的な反応を示すシステム2の2つのプロセスを経て意思決定を行うとする、二重過程理論と対応した尺度である。

## 2. 方法

### 2.1. 参加者のリクルーティング

本研究においては、実験参加者のリクルートを Yahoo!クラウドソーシングによって実施し、経済ゲーム実験プログラム、oTree(<http://www.otree.org/>)を用いて実験を実施した[1]。

はじめに、Yahoo!クラウドソーシング上で実験参加者を募集した上で、参加を希望する人をリンクから外部サーバである実験環境へと誘導している。実験の終了時には画面に表示されたキーワードを記憶し、再び Yahoo!クラウドソーシング上でキーワードを答えることで報酬としての T ポイントを獲得できる構造となっている。なお、もし正答できなかった場合には報酬を付与していない。

実験参加者は Yahoo!クラウドソーシングを用いて募集した。本研究は全部で 9 つの Wave に分けて実施した。これは、サーバの負荷状況等を鑑みて、分散して実験を実施した方が効率的であると判断したことによる。本研究においては、全回答者のうち、最後のキーワードに正答した 1,565 名を有効回答者として分析を行う（総回答者数 2,068 名、脱落者 503 名、有効回答率 75.6%）。なお、報酬は参加報酬として支払われており、総計で 23,677 円の費用がかかった。

### 3. 結果

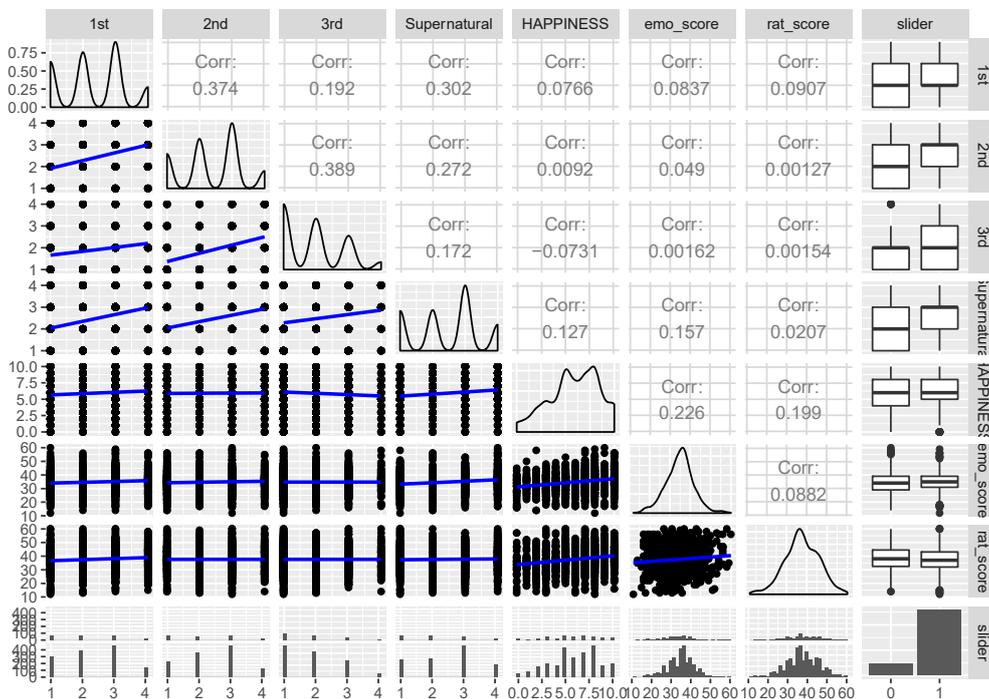


図 1 散布図行列

はじめに、情報処理スタイル尺度（短縮版）について確証的因子分析を行ったところ、内藤ら(2004)と同一の因子構造が確認されたためにそれぞれ「直観性得点」「合理性得点」を

算出して分析を行う。図 1 には散布図行列ならびに相関行列を示す。なお、項目は左（上）から第一者被監視感，第二者被監視感，第三者被監視感，超自然的存在被監視感，主観的幸福度，直観性得点，合理性得点，SVO スライダー法による分類を示している。

表 1 主観的幸福度と社会的選好に関する分析結果

	<i>Dependent variable:</i>					
	主観的幸福度			SVO(1: Prosocial, 0: Other)		
	Model 1	Model 2	Model 3	Model 1	Model 2	Model 3
合理性得点	0.023*** (0.017, 0.030)		0.022*** (0.016, 0.029)	-0.008 (-0.026, 0.010)		-0.009 (-0.027, 0.009)
直観性得点	0.030*** (0.022, 0.037)		0.028*** (0.020, 0.036)	0.009 (-0.012, 0.031)		0.006 (-0.016, 0.027)
第一者被監視感		0.072** (0.011, 0.132)	0.045 (-0.016, 0.105)		0.033 (-0.137, 0.203)	0.039 (-0.132, 0.209)
第二者被監視感		-0.021 (-0.087, 0.045)	-0.014 (-0.080, 0.052)		0.088 (-0.098, 0.274)	0.086 (-0.100, 0.273)
第三者被監視感		-0.103*** (-0.167, -0.040)	-0.096*** (-0.159, -0.032)		0.064 (-0.120, 0.248)	0.062 (-0.123, 0.246)
超自然的被監視感		0.114*** (0.058, 0.170)	0.091*** (0.034, 0.147)		0.174** (0.017, 0.331)	0.171** (0.013, 0.329)
Constants				2.708** (0.384, 5.032)	1.864* (-0.294, 4.022)	2.017* (-0.363, 4.398)
Observations	1,509	1,509	1,509	1,509	1,509	1,509
Log Likelihood	-3,230.70	-3,270.31	-3,220.01	-606.584	-601.602	-601.063
Akaike Inf. Crit.	6,535.39	6,618.62	6,522.01	1,269.17	1,263.20	1,266.13

Note:

\*p<0.1: \*\*p<0.05: \*\*\*p<0.01

()内には95%信頼区間を示す。性別，世代，個人収入，居住地，未既婚，子の有無を統制済み

表 1 には分析結果を示している。主観的幸福度については、順序プロビットモデルを用いて分析をしている。Model 1 では合理性尺度ならびに直観性得点を説明変数として分析を行っている。Model 2 では被監視感情を説明変数として分析を行っている。Model 3 では合理性尺度・直観性得点ならびに被監視感情を説明変数として分析を行っている。AIC を比較すると最も低い値を示しているのは Model 3 である。このモデルについて評価すると、合理性得点・直観性得点および超自然的被監視感がポジティブな影響を、第三者被監視感がネガティブな影響を与えていることが示されている。

また、社会的選好については、一般化線形モデルの二項分布モデルを用いて分析をしている。Model 1 では合理性尺度ならびに直観性得点を説明変数として分析を行っている。Model 2 では被監視感情を説明変数として分析を行っている。Model 3 では合理性尺度・直観性得点ならびに被監視感情を説明変数として分析を行っている。AIC を比較すると最も低い値を示しているのは Model 3 である。このモデルについて評価すると、第三者被監視感がポジティブな影響を与えていることが示されている。

#### 4. まとめ

本研究からは主観的幸福度に対して合理性得点ならびに直観性得点がポジティブな影響を与えること、第三者被監視感が主観的幸福度に対してネガティブな影響を与えること、さらに超自然的存在による被監視感が主観的幸福度を改善し、人間の向社会行動傾向を促進していることを示している。

本研究の結果は様々な先行研究と同様な傾向を示しており、超自然的存在による被監視感が影響を及ぼすことを示した一方で、超自然的存在による被監視感がどのように形成されるのか、検討する必要があることを示唆している。例えば、伊藤ら(2017)を踏まえれば日本の宗教関連建築が影響を及ぼしていると考えられる一方で、天罰だと思われる「事象」が影響を及ぼしている可能性も考えられる。これらの点について、より精査する必要があるであろう。

#### 引用文献

Van Elk M, D. Matzke, Q.F. Gronau, M. Guan, J. Vandekerckhove, and E-J.

Wagenmakers, 2015, Meta-analyses are no substitute for registered replications: a skeptical perspective on religious priming. *Frontiers in Psychology*. 6:1365.

Epstein, S., R. Pacini, V. Denes-Raj and H. Heier, 1996. Individual Differences in Intuitive-Experiential and Analytical-Rational Thinking Styles, *Journal of Personality and Social Psychology*, 1996, 71(2), 490-405

フーコー, ミシェル, 1977, 監獄の誕生—監視と処罰, 田村俣訳, 新潮社, 345p.

後藤晶, 2017a, ”被監視感が主観的幸福度・経済ゲーム実験に与える影響：クラウドソーシングを用いた実験から”, 第一回計算社会科学ワークショップ, 於学習院大学

後藤晶, 2017b ”情報処理スタイルが主観的幸福度および認知内省テストに与える影響”, 情報コミュニケーション学会第4回社会コミュニケーション部会, 於明治大学

後藤晶, 発表予定 ”オンライン実験プラットフォームとしてのクラウドソーシングの可能性について”, 第16回情報科学技術フォーラム, 於東京大学

伊藤高弘, 窪田康平, 大竹文雄, 2017, 「寺院・地藏・神社の社会・経済的帰結：ソーシャル・キャピタルを通じた所得・幸福度・健康への影響」大阪大学社会経済研究所ディスカッションペーパー, No.995.

Murphy, R. O., K. A. Ackermann and M.J.J. Handgraaf. (2011). Measuring Social Value Orientation (SVO). *Judgment and Decision Making*, 6, 771-781.

内藤まゆみ, 鈴木佳苗, 坂元章, 2004, ”情報処理スタイル（合理性-直観性）尺度の作成”, *パーソナリティ研究*, 13(1), 67-78.