

第3回行動経済学センター・シンポジウム, 2006.08.23

だますあなたが悪いのか？  
だまされるわたしが悪いのか？

川越敏司  
公立はこだて未来大学

# あなた、だまされていませんか？

- オレオレ詐欺、振り込め詐欺
  - 平成17年東京都内
    - 被害件数1,634件
    - 被害総額34億円以上
- 昨日まで「世の中でわしだけはオレオレ詐欺なんぞに引っ掛かるわけない、あんなのに引っ掛かるのはお人好しだけだ！」と自信を持っていましたが、赤子の手をひねるようにコロッとだまされました(某体験談)

Le vrai moyen d'être trompé, c'est de se croire plus fin que les autres.

本当のだまされ方とは、自分が他人よりも抜け目がないと思いつ込むことである

(ラ・ロシュフコー箴言集)

# 研究の動機

- 合理的な経済人はだまされるのか？
- 合理的にだまされることは善いことなのか？

# アリスとボブの憂鬱な日々

- 状況
  - ボブはカップル限定のパーティにかねてより想いを寄せているアリスを誘った。ボブはアリスの本当の気持ちを知らない。今度はアリスが返事をする番だ。
- アリスの本当の気持ち（不完備情報）
  - A=「ボブと一緒にパーティに行きたい」
  - B=「ボブのことは嫌いなので会いたくない」
- アリスの選ぶメッセージ
  - a=「パーティ会場で会いましょう」
  - b=「他の相手がいるから、誰か他の子を誘って」
- ボブの選ぶ行動
  - X=「パーティ会場の入り口で一人待つ」
  - Y=「他の女の子を捜す」
  - Z=「パーティに行かないで家にいる」

# 結果に対する選好

- アリスの本当の気持ちがAのとき
  - ボブにパーティ会場で一人で待っていてほしい(X)。また、ボブが他の女の子のところを見る(Y)よりは彼に家にいてほしい(Z) →  $X > Z > Y$
- アリスの本当の気持ちがBのとき
  - ボブに会いたくない(Z)。また、ボブが他の女の子のところを見る(Y)よりはパーティ会場に一人で来させて恥をかかせたい(X) →  $Z > X > Y$
- ボブの最適反応
  - アリスの本当の気持ちがAのときには、ボブはパーティ会場でアリスを待つ方がよい(X)
  - アリスの本当の気持ちがBのときには、他の女の子を捜す方がよい(Y)
  - もしアリスの気持ちがわからないときは家にいた方がよい(Z) ← ゲームの均衡

Notre défiance justifie la tromperie  
d'autrui.

こちらの不信は、相手がこちらをだま  
すことを正当化する

(ラ・ロシュフコー箴言集)

ゲーム理論によれば、一般的に、利害対立のあるコミュニケーションにおいては、受け手は送り手のメッセージを信用しないことになる



# 欺瞞コミュニケーションにおける真実バイアス

- McCornack and Parks (1996)
  - 付き合いの長いカップルの片方(送り手)がある事柄について真実かウソの説明を述べる(メッセージ送信)ことを教示され、他方(受け手)がそれを真実かウソか判定する(不完備情報ゲーム)
  - ウソをつくように教示された場合、送り手は受け手をだます事に利益がある(利害対立)
  - 送り手がウソをついているにも関わらず、受け手はそれを真実とみなす傾向がある(真実バイアス)
  - 長期的関係や非言語的の手がかり(フェイス・トゥ・フェイスの対話)は必ずしもウソを見抜く助けにならない

Il est plus honteux de se défier de ses amis que d'en être trompé.

友人を疑うことは、友人にだまされることよりも恥ずかしいことである

(ラ・ロシュフコー箴言集)

コミュニケーション理論の研究によれば、利害対立があろうとも、受け手は送り手のメッセージを信じる傾向がある

# 実験ゲーム

- ゲームの進行
  - 実験はカードゲームを用いて行われた
  - 各ゲームのはじめに、送り手はA=“赤”とB=“黒”のカードが均等に入ったデッキから1枚カードを引く
  - 送り手はカードを引いた後、以下のメッセージのうち1つを相手に送る
    - $a$  = “赤いカードを引きました”
    - $b$  = “黒いカードを引きました”
  - メッセージを受け取った受け手は、送り手のカードの色が赤か黒かを推理して、次のどれかを選ぶ
    - $X$  = 赤いカードであると推理する
    - $Y$  = 黒いカードであると推理する
    - $Z$  = ゲームをパスする

## ゲームA

	X	Y	Z
A	200	50	100
	200	50	150
B	200	50	100
	50	200	150

両方のタイプの送り手は同じ選好を持っているので、受け手は送り手のメッセージを信頼できない。

タイプBの送り手は均衡で中程度の利得を得る

→相手にAと思ってほしい

各タイプの送り手は異なる選好をもっているが、受け手は送り手のメッセージを信頼できない。

タイプBの送り手は最良の利得を手にする

→相手にZを選んでほしい

## ゲームB

	X	Y	Z
A	200	50	100
	200	50	150
B	100	50	200
	50	200	150

# 真実バイアス仮説

- 送り手

- ゲームAでもBでも、両方のタイプの送り手はともにメッセージ $a$ を送る

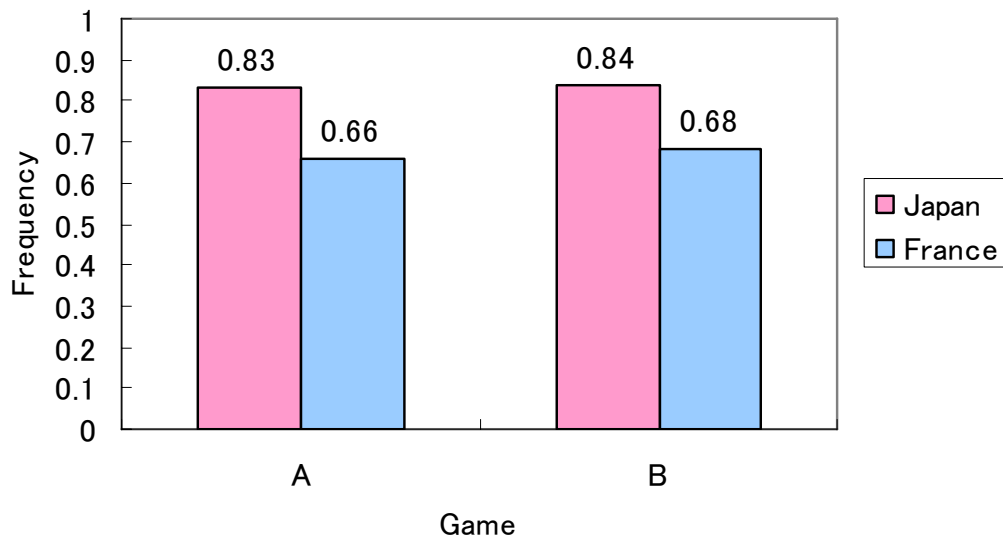
- 受け手

- 受け手は、ゲームAよりゲームBにおいて、送り手のメッセージを真実だと考えやすい

# 実験設定

- 戦略選択法
- ランダム・マッチング
  - 各被験者は毎回違う相手と対戦する
- 匿名性
  - 実験はコンピュータ・ネットワークを介して、被験者が互いに対面することなく実施された
- 被験者内計画
  - 各被験者はゲームAとBを両方プレイする(順序効果に配慮)
- 国際比較
  - 日本60名, フランス56名
  - 平均報酬: 3,000円(日本)、22ユーロ(フランス)

タイプAの送り手のメッセージaの頻度



統計的に有意な差

ゲームAにおける J-F間

ゲームBにおける J-F間

統計的に有意な差

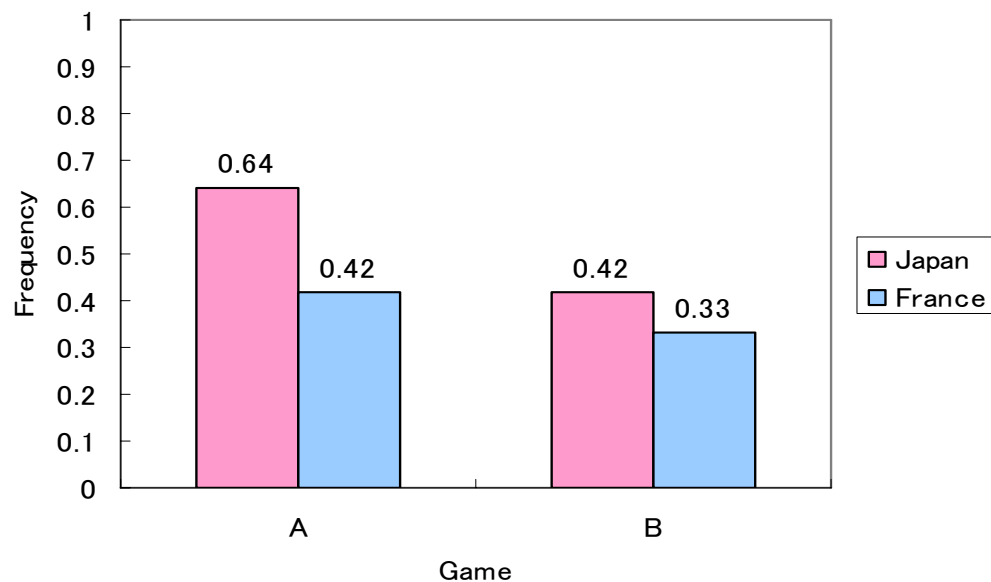
日本におけるA-B間

フランスにおけるA-B間

ゲームAにおける J-F間

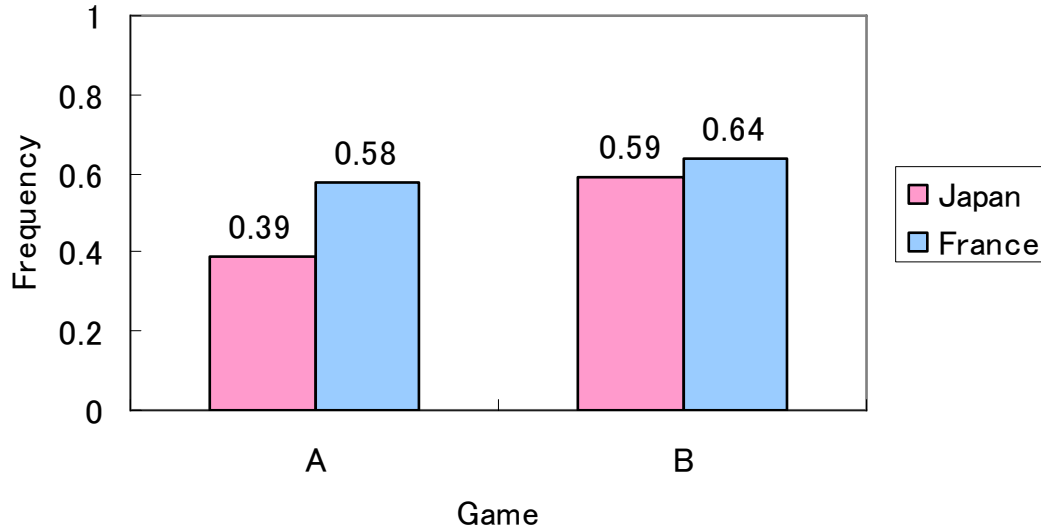
ゲームBにおける J-F間

タイプBの送り手のメッセージaの頻度





### メッセージaに対する行動Xの頻度



統計的に有意な差

日本におけるA-B間

フランスにおけるA-B間

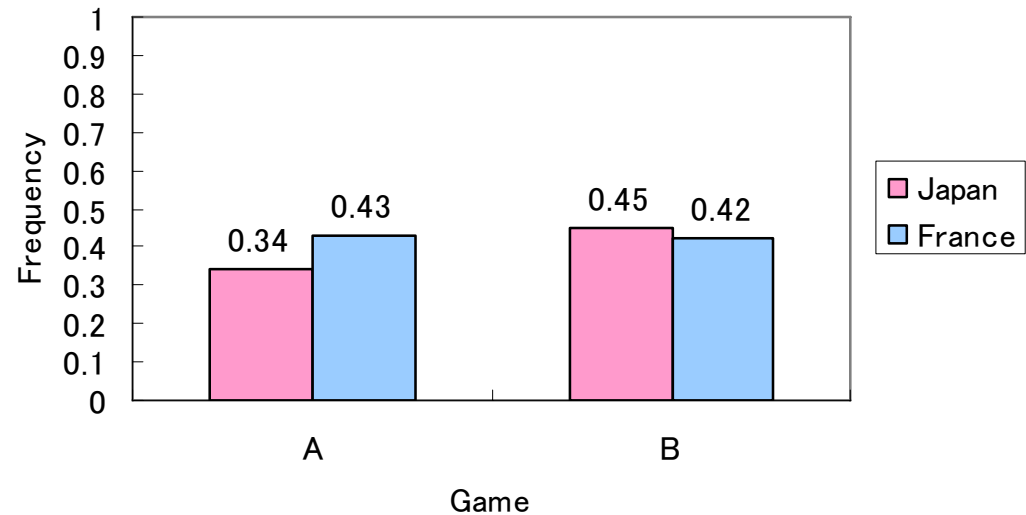
ゲームAにおける J-F間

統計的に有意な差

日本におけるA-B間

ゲームAにおける J-F間

### メッセージbに対する行動Yの頻度



# 実験結果

## • 送り手

- タイプAの送り手は、両方の国で、メッセージ $a$ をもちいる頻度は高く、両方のゲームにおいて差がない
- タイプBの送り手は、両方の国で、ゲームBよりゲームAにおいて、メッセージ $a$ を高い頻度でもちいている→送り手の真実表明
- 日本人は、両方のゲームにおいて、フランス人よりも正直

## • 受け手

- 受け手は、両方の国で、ゲームAよりゲームBにおいて、メッセージ $a$ を信じやすい
- 日本人の受け手は、ゲームAよりゲームBにおいて、メッセージ $b$ を信じやすい
- フランス人の受け手は、ゲームAにおいて、日本人よりもメッセージを信じやすい

Les homme ne vivraient pas longtemps  
en société s'ils n'étaient les dupes les  
uns des autres.

人間は、もし互いにだまされやすい存  
在でなかったら、長期間、社会をつくっ  
て生活できないだろう

(ラ・ロシュフコー箴言集)

# 結論

- 真実バイアス仮説は実験室で部分的に検証された
- 今後の研究
  - 真実バイアスが長期的に存続するかどうかを調べるために、理論を動学的・進化的に拡張する必要がある