

退職にあたって

経営学部と心理学

福田 市朗

経営学部(当時、経営情報学部)にお世話になることになったのは「昭和」から「平成」へと年号が改まった年の春であった。それから29年。大学は大きな発展を遂げた。学部もまた幾多の教育改革を経て様変わりした。私自身の研究や教育においても大きな変化があった。さて、今般退職するにあたり貴重な紙面をいただいたので、過ぎし日々を振り返り、思いつくままを拙文にしたためて感謝の意を表したいと思う。最後に、本学における職務と地域活動を付記する。

1. 平成元年～平成9年

私が着任した当時の経営情報学部の設置認可に関わる心理学の科目は、産業心理学、組織心理学、社会心理学などであり、私の専攻分野である「知覚心理学」は全く不要な科目であった。しかし、阪大から来られた樋口伸吾先生、大阪府大から来られた松原慶太郎先生がおられたので、他学部の教養科目「心理学」を主に担当すればよく、学部での担当科目は「人間行動論」と「演習」のみであった。樋口先生は労働科学研究所の後、阪大に移られ人間科学部の設立に携わった先生として存じ上げていた。専攻分野が異なるとはいえ、両先生とは同じ心理学の出身であるというよしみから、研究室によくお邪魔をし、授業の進め方や講義内容について相談したように思う。

ところで、担当することになった「人間行動論」だが、何を教えてよいのか全くわからない。樋口先生に相談すると、“好きにすればいいよ”と軽くいなされ、その時に学生と読まれていた本を紹介された。アイゼンク(H. J. Eysenck)の『心理学における科学と偏見』(『Sense and Nonsense in Psychology』, 1957)であった。心理学は誰にとっても身近な学問であり、自らの行動や他者の行動を説明するには都合の良い知識が豊富にある。しかし、アイゼンクはこの著書の中で、心理学が物の言える範囲は限られていることを自覚し、正しい知識が何かを見極めることの大切さを説いている。特に、心理学はいかにして科学的な知識を手に入れることができたのか、という研究法に関する理解は心理学にとって欠かせない。また、樋口先生は

人間の認知や思考における間違いにご関心があり、そのころ話題となっていた「認知的錯誤」や「認知的バイアス」を簡単な論理問題を交えて話されていたことを思い出す。

心理学は人を研究対象とする学問であり、その方法は観察法、実験法、調査法、臨床法からなる。そのうち最も厄介なのが臨床法である。ユングの心理療法を日本に紹介した河合隼雄先生は“臨床は科学ではない、芸術だ”と言い切り、科学主義心理学から袂を分かつことになったのは有名な話である。私の「人間行動論」もそうした人間理解のための心理学的な研究方法を講義の柱として組み立てていた。とはいえ、一般的な「心理学概論」ではなく、専門性の高い「人間行動論」を狙った講義のために、学生からの反応は乏しく、無残な結果に終わった。

そのような中、同期に伊藤研一先生が教授として着任されていた。彼は学部教育の要となる「経営管理総論」を担当されていたと記憶する。当時の彼はサイモン(H. A. Simon)の初期研究をテーマとしていたようで、心理学に関しても相当の知識を持っておられた。サイモンは認知心理学においても重要な研究を行っており、意思決定の合理性における人間の認知能力の限界を論じていたこともあったので、彼との話は大いに盛り上がった。ただ、経済学に比べて経営学の学問的な基盤が弱いこと、経営学における理念や理論の追究が困難なところを克服するためにサイモンの実証的な研究を行っていたように思う。そうした経営学のもつ悩みは心理学についてもいえる。心理学は事実に基づく実証科学を目指しているが、理念や理論を構築することが難しい。経済学では理論に基づいて「すべし」という答えを得ることができるけれども、経営学では理論に基づいた「すべし」という答えを得ることが難しい。同様に、心理学も「である」という事実性を重視するために、「すべし」という答えはもたない。こうした悩みは社会科学に共通する悩みであり、共に語り合えたのは楽しい経験であった。

私が本学部に入ったときの学部長は岡崎不二夫先生。樋口先生と同様にワインなどの洋酒が似合うダンディな先生であったが、突然亡くなられた。そのあと、阪大から来られた大澤豊先生が学部長を引き継がれた。大澤先生は学問に対する厳しい姿勢を持たれた親分肌の先生であった。

当時、大学は文部省より急増する受験生を受け入れるための臨増を求められていた。経営情報学部は臨増を受け入れるために新しい学科を開設することになった。学部には心理学、社会学、哲学、経済学など専門領域の異なる先生が多くおられたので、企業を取り巻く環境を自然、社会、人間、経済の4つの環境領域で捉えることを目標に新学科を「経営環境情報学科」と名付けた。この新学科の構想の下に私立大学研究設備整備計画[意思決定過程に対するシミュレーション分析システム]を申請し、採択された。だが、残念なことに、このシステムが導入されると同時に大親分の大澤先生が他界された。

平成5年6月、新学部長の栗山仙之助先生の下で、新学科の誕生と新しい研究設備の完成を祝い、ボストン大学からギャムソン教授(W. A. Gamson)をお招きしてシンポジウム<変化する社会の秩序と組織>が開催された。ギャムソン教授はアメリカ東地区社会学会の会長を務めたこともあり、社会変動や人々の間で見られる連合や結託の形成を社会心理学的な手法で研究されていた。そのころ私たちはギャムソン教授が社会教育教材用に開発した「模擬社会ゲーム」(「SIMulated SOciety Game」: SIMSOC)を用いて講義を行っていた縁もあって、このシ

ンポジウムに参加をお願いした次第である。

2. 平成 10 年～平成 20 年

私の講義内容は経営学と心理学のはざまでもいつも揺れていた。それは自分の専門とする心理学が経営学部の中でしっかりと確立されていなかったためであろう。確かに心理学は経営学のあらゆるところで顔を出す。産業心理学は企業組織で働く人々の疲労、健康、作業効率などの研究を通して貢献しているし、リーダーシップ理論については集団力学（Group dynamics）の中で実証的に研究されている。さらに、労働意欲における動機論、組織風土に関する文化心理学的な視点からも研究されている。しかし、私には文献を通して得た知識ばかりであり、自信はなかった。

そうした悩みの中で、組織における人間、社会における私たちを具体的に実感できるゲームや実験を講義に積極的に取り入れることにした。先に紹介した「模擬社会ゲーム：SIMSOC」は毎年実施していたように思う。初版の「SIMSOC」は社会理解のための教育ゲームとしての色彩が強く、役割行動が重視され、参加者の行動には厳しい制約が課されていた。しかし、第3版（1978年）ではこれらの制限が取り外された。物理的な条件のみが残され、参加者は自分たちで自由に条令などのルールが作れるように改訂された。私たちが日本語に翻訳した「SIMSOC」は第3版（1978年）である*¹。この自由さのおかげで、時には予想外の事件も生じたが、学生が作り出した「SIMSOC」社会はどれ一つとして同じではなく、彼らなりの独自の文化を漂わす見応えのある「SIMSOC」社会だったと思う。当然ながら、講義受講生に対するゲームへの参加は義務づけられており、毎年100人近くの学生が「SIMSOC」ゲームの洗礼を受けたことになる。しかし、ゲームに参加した学生は社会的対立や社会変化、秩序の形成に

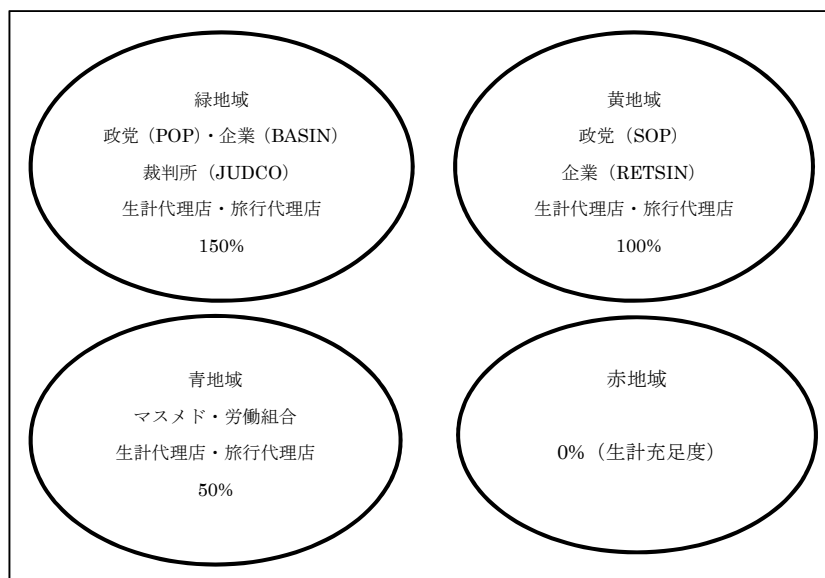


図 1 : 「SIMSOC」社会
(W. A. Gamson, 1978)

必要なものを十分に体得することができたと思う。まさしく、アクティブラーニングによる体験型の社会学習であったと思う。

図1は「SIMSOC」社会を構成する4つの地域と7つの基本集団および生計代理店と旅行代理店の配置を示している。生計充足度は地域によって異なる。赤地域は自らの手で自立する手段が全くなく、生計充足度がゼロの見捨てられた地域である。ゲームの始まりは様々な格差を持つ社会の中で就職し、生計を立てることから始まる。1セッションは約1時間。ゲームの終了は社会の動向を見て宣言するが、参加者に事前に知らされることはない。ゲームは土曜と日曜の2日間を使い、全部で7～10セッションが行われた。

その他にも様々なゲームを講義に導入した。シャーツ (R.G. Shirts) が開発した「BaFa BaFa: A cross-culture simulation game」*²や「Star Power」などである。前者は異文化交流ゲームであり、言語と文化が異なる2つの国をお互いに旅行し、それぞれの国がどのような国であるかを理解し合うゲームである。後者は色の異なるチップを交換して、自分の資産を増やし権力を手に入れていくというゲームである。資産を多く手にした者が権力者となり、その後のチップの交換ルールを決めることができる。これらのゲームは半日で終わる。

シミュレーション・ゲームの他に、「共有地の悲劇ゲーム」、「公共財ゲーム」、「四人のジレンマゲーム」、「道徳的ジレンマゲーム」、「コインマッチングゲーム」などのゲームを講義に取り入れ、そこで得たデータに基づいて人々の意思決定における思考作業を分析し、考えるという授業を続けていた。経済学における規範的な意思決定理論は論理的に正しい決定が何かを教えてくれる。だが、心理学は理論や理念に基づいて「〇〇をすべし」という教示を与える学問ではない。なぜ人はそのような決定を下すのか、その思考法はどのような特性を持つのかを実証的に分析することが目標である。学生には自らのゲーム行動を振り返り、社会的な関心や興味を深めてほしいと期待した。心理学はありのままの人間を問う学問である。社会的思考で必要なことは、私たちは天使のようにふるまうこともできれば、悪魔のような一面を持つという両義性を理解することである。多様な見方を持つことによって相互理解ができる。経営学部における心理学の課題は人々への関心を高めることにある。それが私の講義における目標であった。

3. 平成 21 年～平成 29 年

平成 22 年 (2010 年)、経営情報学部は経営学部へと名称変更。同時に工学部も理工学部へ名称変更。また、新たに経済学部が増設された。大学全体が大きな発展を遂げ、新しい大学づくりが進行する。大学教育も教員主導の教授から学生の主体的な学びを重視する教育へと質的な転換が求められてきた。

何を学ぶのか、何を身に付けて卒業するのか。新しい経営学部は3つのポリシーを掲げ、2学科4コースで船出した。昔の「経営環境情報学科」のおもちゃ箱のようなまとまりのない授業カリキュラムに比べると、はるかに分かりやすいまとまりのある教育内容になっている。当然ながら、新学部の中で心理学が自らの存在を主張するところも変化する。そうした中、実務

に携われてきた企業の方をお願いして「組織診断」を、さらに労働者のメンタルヘルスへの理解を深めるために、医師やカウンセラーの先生をお願いして「産業カウンセリング」などの科目を開設した。このような講義科目を自由に組めたのは先生方の協力があったからである。皆さんには感謝するしかない。

4. 私の研究対象は<見る>から<考える>に移った

最後に、私の心理学研究の遍歴を振り返りたい。その遍歴は<見る>という知覚研究から<考える>という思考研究への転換として綴ることができる。

本学部に来るまでは、心理学の基礎とされている実験心理学の世界に身を置き、“なぜ、物はかくの如く見えるのか”という知覚の成立に関心があった。この知覚に関する哲学的な考察は、バークリー (G. Berkeley, 1685 ~ 1753)、ヒューム (D. Hume, 1711 ~ 1776)、カント (I. Kant, 1724 ~ 1804) へと受け継がれ、フッサール (E. Husserl, 1859 ~ 1938) の現象学において厳密に議論されている。しかし、実験心理学は思弁的な概念定義による知覚の考察ではなく、体系的な実験的手続きによって知覚作業を定量的に分析することを目標とした科学である。

私の知覚研究は要素構成主義的な考え方に疑問を感じ、<ゲシュタルト>を拠り所とした研究であった。こうした知覚研究への道筋は恩師である柿崎祐一先生によって得られたように思う (『知覚判断』、1974、培風館、『心理学的知覚論序説』、1993、培風館)。柿崎先生は、知覚研究の柱として、現象論・機能論・機構論の3つの柱を立てられていた。物がそのように見えるという<現象>は、私たちの内に物をその様に見ようとする働き<機能>があるからであり、さらにその働きを可能にする仕組み<機構>があるはず。従って、最初の研究は、物がいかに現出するかという現象の正しい記述方法が問われる。そのため、知覚実験は物の現れを正しく捉えるために様々な手続きと工夫を必要とした。現象が正しく記述されることによって、そこに働いている機能を特定することができる。機構論は多様な機能を体系的に統括する仕組みを論ずることになる。柿崎先生は、この道のりは遠いと何度もつぶやかれていた。知覚実験における要因統制は難しく、そのために感覚生理学や大脳生理学における最新の知識に注意する必要があった。

事物の現れは多様である。現象はそう簡単には記述することができない。現象と向き合うとき様々な問いが浮かびあがってくる。私たちは事物の形や大きさ、そして色などを事物に属する恒常的なものとして認識する。目に入る光量が同じでも異なる明るさを感じたり、異なる光量でも同じ明るさとして知覚することができたりする。こうした知覚はどうして可能なのか？どのように個々の現象は成立しているのか？さらに、私たちの外界に関する知識はどのようにして獲得されてきたのか？

私が選んだテーマは運動知覚であり、しかも実際運動 (real motion) ではなく仮現運動 (apparent motion) であった。仮現運動は離れた2つの光点がある時間間隔で点滅するとき一つの光点が左右に動いて見える現象をさす。この現象はストロボ視ともよばれ、映画が楽しめるのもこの現象のおかげである。物理的に離れた2つの光点が点滅するのみであるが、私た

ちはそこに“運動”を見る。この現象は生理学的に作り出されたものであり、ウェルトハイマー (M. Wertheimer) はこの生理学的な機能を「横機能」と名付け、これによって仮現運動の成立が説明できると考えたのである。

仮現運動に関する研究は世界中の実験室で行われ、仮現運動を成立させる3つの要因<2光点間の距離、2光点の点滅時間間隔、2光点の光量>が検証された。「コルテ (Korte) の法則」はこの3つの要因の関係を示す。しかし、要因間の相互作用を検証する中で、この法則が必ずしも成立しないことが分かる。仮現運動の成立に関する時間間隔 (150 ~ 200ms) は特定できるが、距離変数を特定することは難しい。感覚や知覚を支えている神経システムは光刺激を收容するだけでなく、ある指示に従って自らの働きを規定する能力をもつ。対象物の認識の全容を知るには、私たちの脳の機能を解明する必要がある。

今日、前を行く車を捉えて自車の速度を制御することができたり、動きながら動いているものを捉えるロボットが製作されたりしている。だが、ロボットが仮現運動をみることはないであろう。仮現運動の解明は私たちの脳の仕組みを知るための研究であり、実際運動をロボットに認識させるための技術的な研究ではない。とはいえ、知覚研究をあのまま続けていたら、仮現運動を見るロボット製作に夢中になっていたかもしれない。

さて、実験から離れた私はしばらく文献研究で過ごし、次に選んだ研究は高次認識機能といわれる思考作業、特に人々の意思決定に関する認知心理学的研究であった。私にとっては<見る>世界から<考える>世界への転換であった。当時、行動主義心理学への反発から認知心理学に対する関心が高まり、様々な研究がなされた。先に挙げたサイモン (H. A. Simon) も人間の思考システムに関する多彩な研究を行っていたが、その中で私が関心を持ったのは、抽象的な論理問題は出来ずともそれが具体的な社会場面での課題であれば簡単に解けるというウェイソンの「4枚カード実験」*³である (P. C. Wason & P. N. Johnson-Laird 『Psychology of Reasoning Structure and Content』, 1972)。後に、コスミデス (L. Cosmides) らはこの能力が人類進化の中で培われてきた“裏切者を発見する社会的能力”であると論じている。確かに因果推論能力も幼児の早い段階で確認されている (H. Michotte, 『The Perception of Causality』 1963)。ウェイソンの実験は論理的な思考の原型が私たちの脳に備わっていることを示唆する。

ところで、論理的な思考力を系統発生的・個体発生的に論ずる研究とは別に、人々の意思決定を認知心理学の観点から考察するという研究がカーネマン (D. Kahneman) らによって行われていた。作業負荷の高い論理的な思考ではなく直観的に判断するというヒューリスティックスについての研究である (『Heuristics and Biases - The Psychology of Intuitive Judgment』, 2002)。彼らは認知的な錯誤や認知的なバイアスがあることを実証的に捉える一方で、期待値に沿わない人々の意思決定を“好ましき (preference)”に関するプロスペクト理論 (prospect theory) として発展させた (『Choices, Values, and Frames』, 2000)。

私たちの意思決定には様々な過誤がある。こうした間違いをなくし合理的な決定を導出するために経済学は規範的意思決定理論やゲーム理論を発展させてきた。これらの理論は論理的必然性を有する決定が何であるかを私たちに告げている。では、理論的に導かれた規範とされ

る意思決定と私たちが心理学的な研究で明らかにした意思決定はどのような関係にあるのか。両者の接点をどこでどのように見出せばよいのか。

このような関心のもとで、私は主に次の3つのゲームを講義に取り入れてきた。一つは「最後通牒ゲーム (Ultimatum game)」などの分配ゲーム、2つ目は混合戦略を含むゼロ和ゲーム、3つ目が非ゼロ和ゲームを代表する「囚人のジレンマゲーム:PD ゲーム」であった。分配ゲームは、持てる者が持たざる者にどれだけ分配するかを問うゲームであり、相手への配慮や社会的価値志向の高さを知ることができる。競争型のゼロ和ゲームでは理論的に導かれた戦略の必然性や期待値の意味を理解することができる。PD ゲームは<協力するか協力しないか>という二者択一の単純なゲームであるが、他者理解と合理的な選択という2つの課題を同時に考えねばならないゲームである。

ゲーム理論はPD ゲームが抱えるジレンマ問題を解決するために、このゲームが繰り返されるといふ条件を加えた。つまり、ゲームが繰り返されることによって将来にわたる利得の総額を計算することができるなら、その総和によって協力か非協力かのいずれが合理的かを決定することができるというわけである。他方、認知心理学はメタゲーム (meta-game) 的な考え方を導入することによってジレンマが解消できることを論証した。いずれの解決も与えられた戦略に対して取りうる可能な選択肢の幅を広げるという思考法に基づいている。このことに気づくなら、PD ゲームにおける合理的な戦略が“しっぺ返し戦略 (Tit for Tat strategy)”であると容易に理解することができる。

ゲーム理論は、私にとって、認知心理学的な研究を行う時の理論的な基礎あるいは解釈の基準となっていた。認知心理学者である佐伯胖 (2004) は自著の『「きめ方」の論理-社会的決定理論への招待』(東京大学出版会)の中でミニマックス戦略を“いじめ戦略”といい、マックスミニ戦略を“いじけ戦略”と呼んでいたことを思いだす。理論はそれが正しいことを告げるが、心理学はその意味を求めている。同じゲームでも説明の仕方が異なれば、別のゲームだと人々は判断する。講義のなかで何度となく行ってきたPD ゲームの結果は年ごとによって違う。時には統計的に有意となるぐらいの差がある。

心理学は人々の決定や行動を種々の心理的な要素によって説明することを目指している。しかし、人々の決定や行動を心理学的な事実に基づいて説明することと人々の決定や行動を予想することは別の事柄である。

この10年間、意思決定理論やゲーム理論を講義に取り入れ、様々な思考実験を繰り返し行い、最後に抱いた疑問は、私たちの意志を規定するものは何かという哲学的な問いであり、自由意志を論ずるときの自由とは何かという疑問である。もし自由という概念が理性の領域にあり、自由が理念として存在するなら、心理学の追究する意思決定とは一体何を意味するのか。こうした論争の場に心理学者が立つことはない。けれども、避けて通れない根本問題と思われる。知覚世界は現象世界を手掛かりに研究できるが、思考の世界は見えざる理念や自由という概念が物を言う世界である。このような疑問を抱くことになったのは、本学部に来て経営学や経済学に触れることができたからである。思考の世界へと道を拓いてくれた学部の皆さんに心から感謝したい。

[脚注]

*1 「SIMSOC」は幾度か改訂され、最新版は2000年に出版された第5版である。「SIMSOC」社会には様々な事件がオプションとして用意されている。私たちは水質汚染や疫病の発生、地震、テロなどの、その年に話題となった事件を導入した。事件の導入によって沈滞したゲームを活気づけることができる。なお、学生に配布された模擬社会に参加するための「参加者マニュアル」は3回改訂された。

*2 「BaFa BaFa (1977)」についてはシャーツ (R. G. Shirts) の許可を得て、1998年の「経営情報研究 Vol.5」で紹介している。

*3 ウェイソンの「4枚カード実験」(I) とコスミデスら「裏切者を探す実験」(II)

I. 「カードの表がAであれば、カードの裏の数字は5である」というルールに違反しているかを知るために、チェックすべきカードはどれか。

(1)	(2)	(3)	(4)
A	B	5	7

・実験結果：正解者（カードの1と4を選んだ者）は20%を切る

II. 「お酒を飲む人は20歳以上である」という町の条例に違反している者がいるか、チェックしたい。チェックするカードはどれか。

(1)	(2)	(3)	(4)
お酒	お茶	25歳	17歳

・実験結果：正解者（カードの1と4を選んだ者）は80%を超える

・条件命題に関する正しい推論は肯定式と否定式の2つである。

・論理構造は同じだが、<I>の正解率は低く、<II>の正解率が高い。