

幼児におけるモラルライセンス効果の検討

古川 善也・藤 翔平・杉村伸一郎

Moral licensing effects in preschool children

Yoshiya Furukawa, Shohei Fuji and Shinichiro Sugimura

Past moral behavior sometimes discourages subsequent moral behavior and allows for subsequent immoral behavior. This is known as the moral licensing effect. Although most previous research on moral licensing has focused on adults, a few studies have also examined children. The present study conducted three experiments to examine whether moral licensing effects can occur in preschool children. In each experiment, moral licensing was manipulated by different prosocial behavioral experiences (Experiment 1: resource allocation, Experiment 2: prosocial game task, Experiment 3: recall of past experiences), and its effects on cheating behavior (Experiment 1), prosocial behavior (Experiment 2), and self-control behavior (Experiment 3) were examined. In Experiment 1, the proportion of cheating did not differ significantly between conditions. In other words, there was no moral licensing effect on cheating. In Experiment 2, the proportion of prosocial allocation increased in the licensing condition as compared to the non-licensing condition. This result is inconsistent with previous findings of moral licensing effects. We were unable to test for differences in self-regulatory behavior between conditions in Experiment 3 because all children were able to wait until the time limit to eat. Across three experiments, we were unable to provide evidence that the moral licensing effect can occur in preschool children. Implications and directions for future research are discussed.

キーワード : moral licensing, preschool children, prosocial behavior, cheating, morality

問 題

人は自身を道徳的であると見なしたいという欲求を持っており (Aquino & Reed, 2002), 道徳的な特性を自己の最も本質的な側面として考えている (Strohinger & Nichols, 2014)。そのため, 自身の道徳性を維持するという動機づけから道徳的に行動している部分もある (Mazar et al., 2008)。その一方で, 人はしばしば不道徳な行動も行う。Hofmann et al. (2014) は経験サンプリング法による検討から, 道徳的な出来事と不道徳な出来事が同程度に日常場面で生じていることを明らかにしている。

人の道徳性の解明の試みとして、近年では「道徳行動・不道徳行動の実行がどのような影響を及ぼすか」という観点からの研究が行われている (e.g., Aquino & Reed, 2002; Hofmann et al., 2014)。この観点からの研究知見の一つにモラルライセンシング効果がある (e.g., Mullen & Monin, 2016; Zhong et al., 2009)。モラルライセンシングとは、「道徳的な行動をすると、その後には不道徳、あるいは問題のある行動を起こしやすくなる効果」を指す (Blanken et al., 2015)。モラルライセンシングに関する先行研究の多くが成人を対象としており (e.g., Clot et al., 2014; Conway & Pectz, 2012; Sachdeva et al., 2009; Susewind & Hoelzl, 2014), 子どもを対象としたモラルライセンシング効果の研究は少ない。そのため、本研究では人の道徳性の解明の試みとして、未就学児を対象にモラルライセンシング効果について検討することを目的とする。

先行する行動が次の行動に及ぼす影響については、道徳行動を含む様々な行動において、先行する行動と次の行動が一貫するように方向づけられるとされてきた。例えば、自己知覚理論 (Bem, 1972) では、人は過去の行動から自身の内的状態を認識し、この自己知覚が次も同様の行動を促すと説明している。道徳行動においても、過去の行動が同じ方向の行動を促進することが示されている (e.g., Hofmann et al., 2014; Young et al., 2012)。Young et al. (2012) は、過去の良い行いを思い出した場合の方が、過去の悪い行いや最近の会話について思い出す場合よりも、その後の慈善事業への寄付が増えることを明らかにしている。このように、過去の道徳行動がその後の道徳行動を促進する方向で影響を及ぼすことを示している。

上記のような知見がある一方で、道徳行動の経験は、時に道徳行動の生起を低めたり、不道徳な行動を促進したりする。このような影響はモラルライセンシング効果と呼ばれる (e.g., Mullen & Monin, 2016; Zhong, et al., 2009)。モラルライセンシング効果は、過去の道徳行動などで自分自身が「道徳的である」ことの保証が得られることで、後の時点での不道徳行動の実行や道徳行動の不実行への「免罪符」となり、実際に不道徳行動をしやすくなったり、道徳行動を起こしにくくなったりするというものである (e.g., Mullen & Monin, 2016)。例えば、Susewind & Hoelzl (2014) は、他者利益への貢献が後の向社会的行動を低下させることを示している。彼らは、ブレインストーミング課題を用いてモラルライセンシングの操作を行った。具体的には、ライセンスあり条件では障害者の学生の生活改善のアイデアを、ライセンスなし条件では自分の生活改善のアイデアを考え出すよう参加者に求めた。このような条件操作の後での独裁者ゲームにおいて、ライセンスあり条件の参加者はライセンスなし条件と比較して他者への分配が少なく、向社会的行動の低下を示していた。また、Clot et al. (2014) は過去の善行を思い出した場合に、そうでない参加者に比べて、参加者の不正行動が多くなることを明らかにしている。このように、直近で道徳行動をしていたり、そのような過去の経験が強調されることで、その後には道徳行動を起こしにくくなったり、不道徳行動をしやすくなったりする。

モラルライセンシング効果の生起メカニズムについて、道徳的自己制御モデル (Sachdeva et al., 2009; Zhong et al., 2009) では、過去の行動などから変動する道徳的自己の状態により、後の行動が制御されるという道徳的自己の変動という観点からの説明が提案されている。道徳的自己とは、自分自身が今現在どれだけ道徳的であるかについての評価である。不道徳行動で道徳的自己が低下し

た場合には、道徳的自己を回復させる行動 (e.g., 向社会的行動) が強く促され、その実行により道徳的自己が回復する。一方で、道徳行動で道徳的自己が高揚した場合には、道徳的自己を維持するための行動制御の必要性が低下する。その結果、道徳行動は生じにくくなり、不道徳行動は生じやすくなる (e.g., Sachdeva et al., 2009; Susewind & Hoelzl, 2014)。このように、道徳的自己制御モデルに基づくと、過去の道徳行動で道徳的自己が高揚することでモラルライセンシングが生じると考えられている。

子どもは幼少期から道徳行動に関心を持ち、道徳的自己に敏感であることが示唆されている。Kochanska (2002) は、4歳前後の子どもは、行動履歴から「良い人」であるとの見方を反映した道徳的自己を持つことを示唆している。就学前の子どもは、すでに善良で道徳的で寛大な人であることを気にして向社会的行動を行っている (Sengsavang et al., 2015)。また、罪悪感の研究からは、モラルライセンシングとは逆の影響 (i.e., 悪い行動をした後に良い行動をしやすくなる) が未就学児においても生じることが示されている (Vaish et al., 2016)。Vaish et al. (2016) は、3歳児が被害者への同情とは独立して償い行動が動機づけられることを示しており、このことは子どもが償い行動を通して自分の内的状態 (=道徳的自己) を改善しようとしていることが示唆される。これらの研究からは、未就学児がすでに道徳的自己を有していることが示唆される。さらに、Zhang et al. (2020) は、ハロウィンの夜に未就学児を含む子どもたちを対象としたフィールド実験を行い、善人コスチュームの子どもが悪人コスチュームの子どもよりもお菓子を得るために嘘をつく確率が高いことを明らかにしている。彼らはこの結果をモラルライセンシング効果として解釈している。したがって、モラルライセンシング効果は未就学児においても生じることが予想される。

しかしながら、上記のような予測に対して、子どもにおけるモラルライセンシング効果を示す研究結果は得られていない (Chernyak & Kushnir, 2013; Tasimi & Young, 2016)。Tasimi & Young (2016) は6-8歳の児童を対象に、良い事をした経験を思い出す手続きによりモラルライセンシング操作を行った。この実験では従属変数の測定に5枚のステッカーの分配課題が用いられた。その結果、良い行為の経験を思い出した条件では、他の条件よりも参加児は多くのステッカーを他者に分配した。また、モラルライセンシング効果を検討することを意図した研究ではないが、Chernyak & Kushnir (2013) は2-4歳児を対象に実験を行っている。この実験では、参加児にステッカーを1枚渡した上で、悲しそうなぬいぐるみを慰めるためにそのステッカーを譲渡する経験をさせた (この手続きは良い行動の経験をさせており、モラルライセンシングの操作と見なすことができる)。次に、ステッカーを3枚渡し、参加児に自身と先ほどとは別のぬいぐるみにステッカーの分配を行わせた。その結果、自分の意思でステッカーを譲渡した場合、その後の分配で参加児は自分よりもぬいぐるみに多くのステッカーを分配した。これらの結果からは、幼児・児童期の段階では、道徳行動に伴うモラルライセンシング効果はまだ生じないと考えられる。

ただし、上記の研究知見 (Chernyak & Kushnir, 2013; Tasimi & Young, 2016) だけでは幼児・児童期においてモラルライセンシング効果が生じないと結論付けることはできない。Chernyak & Kushnir (2013) ではぬいぐるみにステッカーを譲渡する経験で条件操作を行った。しかし、ぬいぐるみへのステッカーの譲渡の後で、再度、ステッカーを自分自身とぬいぐるみとに分配させている。幼児期

の初期段階 (2-3 歳頃) から、子どもは向社会的行動の学習をし、自身の行動に反映させる (Donohue et al., 2020; Samek et al., 2020)。Chernyak & Kushnir (2013) では参加児の自発的行動としてステッカーの譲渡が行われたが、それが実験者の推奨する望ましい行動として学習された可能性は十分に考えられる。また、操作時と課題時での分配対象がどちらもぬいぐるみであった点で、操作時のぬいぐるみと同様に、課題時の分配対象のぬいぐるみにもステッカーの分配が必要なのではないかと参加児が捉えた可能性も考えられる。その結果、後の分配で自分よりもぬいぐるみにステッカーの分配を多くしたのではないかと考えられる。

Tasimi & Young (2016) についても、過去の行動を思い出させるライセンス操作を児童に対して用いた点に問題があったのではないかと考えられる。一般的に、幼児・児童の知覚する時間感覚は成人よりも長い。先行の道徳行動によりモラルライセンシング効果、あるいは道徳行動の促進効果が生じるかにはいくつかの調整要因が存在すると指摘されている (cf. Mullen & Monin, 2016)。その一つに、過去の行動との時間的隔りがある (Conway & Pectz, 2012)。Conway & Pectz (2012) は最近の良い行動を思い出すとモラルライセンシング効果が生じ、遠い過去の良い行動を思い出すと促進効果が生じることを示している。これらの点を踏まえると、成人と異なり、児童の思い出す過去の出来事は主体にとって遠い出来事として知覚されやすく、促進効果を生じさせる。結果として、Tasimi & Young (2016) では過去の良い行動の想起は道徳行動の促進として後の分配課題に影響したのではないかと考えられる。

そこで本研究では、上記で示す先行研究の問題点を考慮したモラルライセンシングの操作を用いつつ、不正行動、向社会的行動、自己制御行動をそれぞれ行動指標として、未就学児におけるモラルライセンシング効果の検証を行う。未就学児においてもモラルライセンシング効果が生じるのであれば、モラルライセンシングの操作を行うことで幼児の不正行動は増加し、向社会的行動、自己制御行動は低下すると予測される。

方 法

実験の準備・参加者

実験を実施する保育園を通じて保護者に対して封筒を配布し、実験内容の説明と園児の実験参加への同意を求めた。保護者から実験参加の同意を得られた園児 34 名を実験参加者とした。実験は保育園の一室を使用して行った。自由遊びの時間中に、参加児に実験への参加を求め、承諾した場合にのみ実験を実施した。参加児が参加を拒んだ場合は、日を改めて再度参加を求めた。参加児 1 名につき 3 つの実験を行い、それぞれ期間を分けて実施した。いずれの実験も実験室に配置した机に実験者と参加児が対面で座り、課題を行った。本研究は広島大学大学院教育学研究科 (現: 人間社会科学部) の倫理審査委員会の承認を得た上で実施した。

実験デザイン

モラルライセンシングの操作を独立変数とし、実験条件 (ライセンスあり条件) と統制条件 (ライセンスなし条件) の 2 水準を設定した。実験ごとに参加児をいずれかの条件に振り分けた。従属

変数の指標として、実験1では課題における不正行動、実験2では資源分配での向社会的行動、実験3では自己制御行動を測定した。いずれの実験も2つのフェイズに分かれており、フェイズ1では条件操作を行い、その後のフェイズ2で従属変数の指標を測定する課題を行うといった手続きで実施した。

保育士による園児の行動評定

事前に保育士の先生に参加児に関する質問紙を配布し、参加児の普段の行動傾向(金山他, 2006; 高橋他, 2008)について回答してもらった。行動傾向の質問は普段の生活の中で当該の園児がどの程度、向社会的行動、問題行動、自己制御を示しているかについて尋ねる内容になっていた。実験を実施した園の保育士に対して、自身が主として担当しているクラスの園児が過去1-2ヶ月の間に向社会的行動、問題行動、自己制御をどの程度の頻度で示しているかについて回答を求めた。

向社会的行動は、就学前児用社会的スキル尺度(高橋他, 2008)の協調因子から「他の子に思いやりの行動を示す」、「おもちゃの貸し借りをする」、「誰かが失敗すると励ましたり慰めたりする」の3項目を用いた($\alpha = .76$)。問題行動は、保育者評定版幼児用問題行動尺度(金山他, 2006)の外在化問題行動から「決まりや指示を守らない」、「他の子どもがしている遊びや活動のじゃまをする」、「他の子どもと口論する」の3項目を用いた($\alpha = .76$)。自己制御は、就学前児用社会的スキル尺度(高橋他, 2008)の自己制御因子から「必要な場面ではお行儀よくしていただける」、「あとで」と言われて待つことができる」、「欲しいものがあっても説得されれば我慢できる」の3項目を用いた($\alpha = .64$)。質問への回答は、「全くみられない(0点)」、「少しみられる(1点)」、「ときどきみられる(2点)」、「よくみられる(3点)」、「非常にみられる(4点)」の5件法で求めた。

実験1

参加者 参加した園児は31名(男児14名, 女児17名)であり、実験実施時での平均月齢は60.5ヶ月($SD = 8.9$, 範囲: 40-76)であった。

手続き 実験1では実験室にカメラを設置し、実験中の参加児の様子を確認できるようした。フェイズ1では、参加児に対して実験参加の謝礼としてお菓子(ミニドーナツ)を渡した。この時、渡したお菓子の個数とその後の手続きにより条件操作を行った。ライセンスあり条件では、参加児にお菓子を2個渡し、それに加えてピカチュウのハンドパペットを取り出して参加児に紹介した。参加児にこのハンドパペットはお腹を空かせていると伝え、先ほど渡した2個のお菓子のうち1個をハンドパペットに分けてもらえないか尋ねた。この時、お菓子の譲渡が実験者の強制ではなく、参加児が渡すかどうかを自身で選択できるように教示を注意して行った。先行研究(e.g., Chernyak & Kushnir, 2013)でも同様に、謝礼として得たものの一部を他者に譲渡するようにし、向社会的行動の操作を行っている。ライセンスなし条件では、謝礼として渡すお菓子を1個とし、ハンドパペットを登場させる手続きをとらなかった。この手続きにより両条件でフェイズ1の段階では参加児の手元にお菓子が1個残るようにした。

フェイズ2では、不正行動を測定するために、箱の中身を当てるゲーム(推測ゲーム; 水口他(2011)を参考に構成)を行った。使用する箱は上部を開閉可能なものであり、実験開始前に中に動物の人形を入れておいた。始めに課題の説明とともに練習試行を行った。参加児に対し箱の中には

動物の人形が入っていることを教示した後、3枚の動物のカードを机に並べた。3枚のカードのうちのいずれかが箱の中身の動物であり、それを当てるのがゲームの目的であると教示した。参加児にカードを選択させ、箱を開けて正解か不正解かを確認した。この手続きにより参加児が課題の内容を理解できるようにした。本番試行に入る前に参加児に報酬についての説明を行った。不正解の場合は得られるお菓子は1個であるのに対し、正解の場合は得られるお菓子は3個であることを教示し、課題に正解することへのインセンティブが高まるようにした。

報酬の説明まで終えて、本番試行を行うためにカードを並べたところで、電話がかかってきたという理由で実験者は課題を中断して実験室から退出し、参加児が実験室に一人で残る状態にした。退出する際、箱の中身を覗かないように参加児に伝えた。実験者が実験室に戻るまでの時間は3分に設定した。実験者が実験室を離れている間に、箱の中身を覗くかどうかを不正行動の指標として観察を行った。3分間が経過したら、実験者は実験室に戻り、課題を再開した。再開する前に参加児に対して、実験者がいない間に箱の中身を覗かなかったかを尋ねた。その後、本番試行を実施し、中身を当てることができたかどうかに関わらず、報酬として3個のお菓子を参加児に渡した。その後、実験に関しての内容を他の園児に話さないことを約束してもらい、実験を終了した。実験1の所要時間は1名につき10～15分程度であった。

実験2

参加者 参加した園児は30名(男児14名、女児16名)であり、実験実施時での平均月齢は65.3ヶ月($SD=8.3$, 範囲:45-80)であった。

手続き フェイズ1では、パソコンを使ったゲームで条件操作を行った。このゲームではウサギのキャラクターが登場し、ストーリーを参加児がボタンを押すことで進めていくというものであった。ゲームは操作の説明と3つの場面という構成になっていた。3つの場面のそれぞれで3回ずつボタンを押すことでストーリーが進んでいくという設定とした。ライセンスあり条件では、ウサギのキャラクターが目的地に進む手助けをする内容であった(Figure 1の上図)。例えば、岩が邪魔でウサギが進めなくなっている場面では、ボタンを押すことで岩を壊していくことができ、ウサギの手助けをしていくというものであった。ゲーム内での援助行為も向社会的行動に該当し、ゲーム内での行動が現実の行動にも影響を与えることが確認されている(Greitemeyer & Osswald, 2010)。ライセンスなし条件では、参加児自身が主人公(=ウサギのキャラクター)であるとして目的地を目指す内容であった(Figure 1の下図)。この条件では単純にストーリーを進行させるためにボタンを押すことを参加児に求めた。ボタンを押して操作をしていく点は条件間で共通していたが、ボタン押しという行為の意味づけを変えることでライセンスあり条件では向社会的行動としての意味合いを持たせた。

フェイズ2では、シールを分配する課題を行った。参加児にキャラクターのシールを5枚渡し、自分と他者(保育園の他の子)とに分けるように求めた。水色とピンク色の封筒を取り出し、水色の封筒には自分に分けるシールを、ピンク色の封筒には他者に分けるシールをそれぞれ入れるように教示した。この際、半分ずつに分ける、自分に全て分ける、他者に全て分けるといった分け方を示し、自分の好きなように分配を行うよう強調した。また、Gummerum et al. (2010) の手続きを参考

として、参加児に対して分配課題の理解度チェックを行った。チェック内容は、分配するシールは何枚あるか、自分に分けるシールはどちらの封筒に入れるのか、他者に分けるシールはどちらの封筒に入れるのかの3点であった。チェック内容の回答が正解・不正解に関わらず、シールの枚数とそれぞれの封筒が自分と他者のどちらに対応しているのかを実験者と一緒にもう一度、確認して参加児が手続きを理解した上で分配を行えるようにした。

理解度チェックまで終えて、参加児にシールの分配を行うように求めた。分配を行う際には、実験者は自身の目を手で覆い、参加児が実験者の視線を意識せずに自由に分配を行えるようにした (e.g., Samek et al., 2020)。また、分配が終わったら、実験者に声をかけるよう参加児に教示した。中には分配作業をスムーズに行えない参加児もいた。その場合は、一定時間経過したら実験者は目を開けて、再度、分配に関する手続きを簡単に教示し、シールの分配を行うように促した。

シールの分配を終えると、手続きがすべて終了したことを参加児に伝えて、謝礼として分配に用いたものとは異なるシールを参加児に渡した。最後に、実験に関しての内容を他の園児に話さないことを約束してもらい、実験を終了した。実験2の所要時間は1名につき10分程度であった。

Figure 1

実験2のモラルライセンシング操作で用いたゲーム画面

ライセンスあり条件:



ライセンスなし条件:



実験3

参加者 参加した園児は16名(男児7名, 女児9名)であり, 実験実施時での平均月齢は65.3ヶ月 ($SD = 6.4$, 範囲: 58-78)であった。

手続き 実験3では実験室にカメラを設置し, 実験中の参加児の様子を確認できるようにした。フェイズ1では参加児に自分の過去の経験を尋ねて, そのことを話してもらった。過去の良い行動の経験を思い出す手続きは, モラルライセンシングの操作としてよく用いられている (e.g., Conway & Pectz, 2012)。幼児は3歳頃になると過去の個人的な出来事を語るこ

が出来るようになる (上原, 1998)。そのため、未就学児を対象とした本研究においても、過去の経験を思い出す手続きを用いてモラルライセンシングの操作を行った。ライセンスあり条件では、過去の良いことをした経験について尋ねた。ライセンスなし条件では、昨日の晩御飯は何を食べたのかを尋ねた。尋ねる際には、経験の内容を想起しやすくするためにイラストの描かれたカードを提示しつつ行った。

フェイズ2では、目の前に置かれたお菓子を我慢しておけるかについての課題を行った。この課題はマシュマロテスト (Mischel et al., 1972) を参考にしており、子どもがより大きな報酬 (後で得られる追加のお菓子) を得るために、即時的利益 (目の前のお菓子) を我慢することができるかを見ることで自己制御を測定するものであった。フェイズ1を終えた後に、お菓子の時間として参加児の前にお菓子を取り出した。その際に「ドーナツ」と「ドラ焼き」のどちらが好きかを尋ね、参加児が答えたものとは逆の方のお菓子を取り出した。そして、答えた方のお菓子は他の部屋に置いているため、それを取ってくると参加児に伝えた。実験者がお菓子を取りに行っている間、取り出したお菓子は参加児の目の前に置いたままにしておき、自由にとって食べることができるようにした。参加児に対して目の前のお菓子は食べてもいいが、食べてしまった場合には選んだ方のお菓子はもらえないこと、実験者が席を離れている間、食べずに待つことができれば追加でお菓子がもらえることを教示した。そのルールをきちんと参加児が理解できるように、イラストの描かれたカードを使って対応関係について説明を行い、理解の確認をした。実験室から離れている間は設置したカメラを通して参加児の様子を観察した。参加児が置かれたお菓子を食べた時点で実験者は部屋に戻るようにした。参加児がお菓子を食べてしまうかに寄らず、取りに行った方のお菓子も参加児に渡した。実験者がお菓子を取りに席を外した15分間に、目の前のお菓子を我慢できた時間を自己制御行動の指標とした (Mischel et al., 1972)。実験3の所要時間は1名につき20~25分程度であった。

分析計画

モラルライセンシング操作と各実験の従属変数 (実験1: 不正行動, 実験2: 向社会的分配, 実験3: 自己制御行動) との関連について検討するために χ^2 検定を行う。次に、他の変数を統制した上でモラルライセンシング操作の効果を検討するために、ロジスティック回帰分析を行う。統制変数には性別と実験実施時点での月齢を加える。これに加えて、保育士による評定 (向社会的行動, 問題行動, 自己制御) と各実験の従属変数との間に有意な相関 ($p < .05$) が認められた場合にはその変数についてもロジスティック回帰分析において統制変数として用いる。分析は全てHADのVersion 17 (清水, 2016) を用いて行う。

結 果

保育士による園児の行動評定について、向社会的行動, 問題行動, 自己制御の平均値と標準偏差, および各実験の従属変数との相関係数をTable 1に示した。保育士評定の指標のいずれについても各実験の従属変数との間に有意な相関は認められなかった。そのため、ロジスティック回帰分析では保育士評定の指標は用いず、性別と実験実施時点での月齢のみを統制変数として扱うこととした。

Table 1

保育士の評価指標の平均、標準偏差および従属変数との相関係数

	平均値	標準偏差	実験 1 結果	実験 2 結果	実験 3 結果
向社会的行動	2.333	0.796	-.243	-.082	.000
問題行動	1.343	0.708	.318	-.175	.000
自己制御	3.578	0.514	-.294	-.287	.000

[実験 1]: 1 = 中身を見た, 0 = 見てない, [実験 2]: 1 = 他者優先, 0 = 自己優先

[実験 3]: 1 = 我慢できた, 0 = できなかった

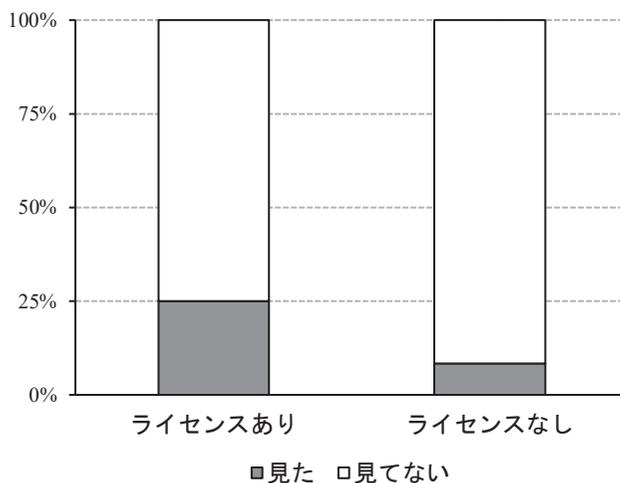
実験 1

ライセンスあり条件に割り振られた 18 名のうち 17 名の参加児がもらったお菓子をハンドパペットに譲渡した。Chernyak & Kushnir (2013) の操作では 24 名中 19 名の参加児が他者に資源を分けており、本研究でも十分な割合で操作が成功していたと言える。分けなかった 1 名については操作が成功していなかったとして分析から除外した。また、ビデオ撮影のミスにより不正行動の有無を確認できなかった 1 名、推測ゲームの途中で課題を進行できなくなった 1 名についても分析から除外した。そのため、実験 1 では 28 名を分析対象とした。

モラルライセンシング操作 (ライセンスあり = 1, ライセンスなし = 0) と不正行為の有無 (箱の中身を見た = 1, 見てない = 0) の関連を検討するために χ^2 検定を行った。その結果、両者に有意な関連は認められなかった ($\chi^2(1) = 1.30, p = .254, V = .22$; Figure 2)。

Figure 2

条件別の不正行動の生起率



次に、参加児の個人差を考慮するために、性別と実験実施時点での月齢を統制変数に加えた上でロジスティック回帰分析を行った。その結果、いずれの変数についても不正行動の有無に対する有意な影響は認められなかった (Table 2)。

Table 2
不正行動に対するロジスティック回帰分析の結果 (N = 28)

	B	β	オッズ比	Z 値	p 値
条件	1.429	.332	4.176	1.267	.205
性別	1.728	.406	5.630	1.449	.147
実施時月齢	0.005	.022	1.005	0.094	.925
R ²	.275				

従属変数: 箱の中身を見たか (1 = 中身を見た, 0 = 見てない)

** $p < .01$, * $p < .05$, + $p < .10$

実験 2

シールの分配枚数に記録ミスがあった 1 名を除外し、29 名を分析対象とした。従属変数の指標については、先行研究 (Chernyak & Kushnir, 2013) に基づき、5 枚のシールの中から他者に多く分配 (i.e. 3 枚以上) していた場合を他者優先分配 (向社会的な分配)、自己に多く分配していた場合を自己優先分配とした¹。

モラルライセンシング操作 (ライセンスあり = 1, ライセンスなし = 0) とシールの分配 (1 = 他者優先分配, 0 = 自己優先分配) との関連を検討するために χ^2 検定を行った。その結果、両変数の間に有意な連関が認められた ($\chi^2(1) = 4.55, p = .033, V = .40$)。Figure 3 で示すように、ライセンスあり条件 (7/14 = 50.0%) においてライセンスなし条件 (2/15 = 13.3%) よりも他者優先分配を行った参加児の割合が多かった。

次に、参加児の個人差を考慮するために、性別と実験実施時点の月齢を統制変数に加えた上でロジスティック回帰分析を行った。その結果、モラルライセンシング操作は有意傾向であった一方で ($p = .089$)、月齢についてはシールの分配に対して有意な負の影響が認められた ($p = .045$; Table 3)。

実験 3

実施の途中段階において、実験用具として用いていたお菓子を追加購入しようとした際に、当該製品に問題が見つかり自主回収が行われたことが判明した。そのため、同じお菓子を入手できなくなったことに加えて、その時点で手元にあったお菓子についても園の責任者と協議し、参加児に与

¹ 条件間での分配枚数を比較するために、ブルンナー・ムンツェル検定を行ったところ、ライセンスなし条件 ($M = 1.60, SD = 0.99$) と比較してライセンスあり条件 ($M = 1.93, SD = 1.44$) の方が他者に分配したシールの枚数が多いことが確認された ($t(22.68) = 2.21, p = .037, r = .391$)。

えることは避けた方が良くと判断したため、実験3は中断することに決定した。また、実施ができたところまでの結果についても、トイレに行くなどの理由で途中終了した場合を除いて、参加児全員が実験者の退出から部屋に戻るまでの間、お菓子を食わずに我慢することが出来ていた。

Figure 3

条件別の他者優先分配の割合

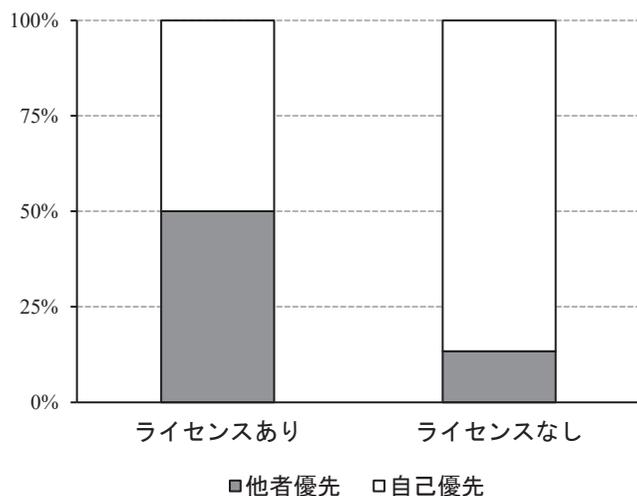


Table 3

分配行動に対するロジスティック回帰分析の結果 (N = 29)

	B	β	オッズ比	Z 値	p 値	
条件	1.824	.397	6.199	1.699	.089	+
性別	-0.895	-.194	0.409	-0.891	.373	
実施時月齢	-0.093	-.338	0.911	-2.005	.045	*
R ²	.375					

従属変数: 分配の仕方 (1 = 他者優先, 0 = 自己優先)

** $p < .01$, * $p < .05$, + $p < .10$

考 察

本研究は未就学児においてもモラルライセンシング効果が生じるかについて検証するために、3つの実験を実施した。それぞれの実験において異なる向社会的行動の経験 (実験1: 資源の提供, 実験2: ゲーム課題, 実験3: 過去経験の想起) によりモラルライセンシングの操作を行い、異なる従属変数の指標 (実験1: 不正行動, 実験2: 向社会的行動, 実験3: 自己制御行動) に対する影響を

検討した。

実験1について、ライセンスあり条件の方がライセンスなし条件よりやや不正行動が生じる割合が高かったものの条件による不正行動の生起率に有意な違いは認められなかった。すなわち、不正行動に対するモラルライセンシング効果は認められなかった。実験2については仮説に反して、ライセンスなし条件に比べてライセンスあり条件で向社会的な分配をする割合が増えるという結果であった。これは、道徳行動の経験がその後の道徳行動を促進するという先行研究の知見 (e.g., Chernyak & Kushnir, 2013) に沿う結果であり、モラルライセンシング効果を支持する結果は得られなかった。実験3の自己制御行動については、参加児の全員が制限時間まで目の前のお菓子を食べずに待つことができたため、条件間の差について検証することができなかった。

実験1の不正行動について、不正行動の生起率はライセンスあり条件では25.0%、ライセンスなし条件で8.3%と低いものであった。これは、本研究の課題において不正への誘因が低かったためである可能性が考えられる。課題の成功に対する報酬としてお菓子をを用いたが、これはモラルライセンシングの操作を行う時点で参加児は既に1個得ているものであった。そのため、お菓子という報酬を得たいという動機づけが低く、不正への誘因が低かったのではないかと考えられる。また、実験の様子を観察すると、参加児は箱の中身に対する興味が薄い、あるいは意識を他の所に容易に向けることが出来ていたように思われる。本研究の推測ゲームと類似した課題を用いたFu et al. (2016)の研究では不正率が90%近くとなっていた。彼らの実験では中身を当てる対象として音のなるおもちゃを使用していた。また、問題数を3問として、2問正解させた上で、3問目で不正をやるかどうかを検討していた。このようなFu et al. (2016)の手続きを参考とし、そもそも不正の生起率がある程度の水準で確保された課題を用いることで、未就学児における不道徳行動に対してのモラルライセンシング効果の有無をより明確に示すことができると考えられる。

実験2の向社会的行動について、本研究ではChernyak & Kushnir (2013)のように資源分配課題を用いて測定した。序論においてはChernyak & Kushnir (2013)が示した、他者に資源を譲渡する経験がその後の分配においても他者により譲渡する行動を促進させるという結果について、先行する行動が望ましい行動として学習され、その結果として生じていた可能性を指摘した。本研究においては先行する向社会的行動としてゲームの中でキャラクターを援助するという経験をモラルライセンシングの操作として用いたが、Chernyak & Kushnir (2013)に沿うパターンでの結果が得られた。この結果は、先行する向社会的行動の経験が、その後の向社会的行動を促進するという結果が単なる学習によるものではないことを示すものである。そのため、先行する向社会的行動は同じ行動の繰り返しを促進するというだけにとどまらず、広い範囲の向社会的行動を促進していく可能性が示唆される。

また、実験2について、ロジスティック回帰分析の結果からは月齢と向社会的な分配との有意な負の関連が示された。つまり、月齢が上がる程、あまり他者に資源を分配しなくなるという傾向の関係であった。多くの研究で加齢に伴って向社会的行動が生起しやすくなることが示されているが (Samek et al., 2020)、本研究の結果はそれとは逆のものであった。本研究では、分配対象が分配する資源を必要としている等の情報を特に提示していなかったため、参加児に分配対象に分けてあげる

必然性、必要性がないことをむしろ加齢に伴って理解できるようになっていったために、月齢が上がるほど向社会的な分配が示されなくなったのかもしれない。この点については実験手続きを修正していくことで今後の研究で検討することができるだろう。

実験3については、実施の途中段階において、実験用具として使用していたお菓子里に問題があることが発覚したため、園の責任者と協議し、中断することを決定した。また、実施が出来たところまでの結果についても、トイレなどの理由で途中終了した場合を除いて、参加児全員が制限時間までお菓子を我慢することが出来ていた。そのため、ここでは統計解析は用いず、得られた結果について考察する。実験3で用いた欲求を抑える満足遅延課題は、先行研究 (Kidd et al., 2013) において、実験者が信頼できるかどうかにより、参加児がお菓子を我慢することができるかという点や我慢できる時間の長さ強く影響することが示されている。本実験の実施者は普段から園に赴いており参加児とのラポール形成が十分であったと考えられる。そのため実験者に対しての信頼が高く、参加児は実験者が追加のお菓子を持ってきてくれるだろうと考え、その結果として目の前のお菓子を我慢し、制限時間まで待つことができたという可能性が考えられる。また近年の研究において、文化特有の「待つ」習慣が満足遅延課題での成績に影響していることが分かっている。Yanaoka et al. (2022) の研究によると、日本の子どもはご飯やおやつの際に皆で「いただきます」をするために待つ習慣があり、その習慣が反映されてお菓子での満足遅延課題において日本の子どもはアメリカの子どもよりも成績が良いことが示されている。ただ一方で、お菓子ではないもの (プレゼント) では逆に日本の子どもはアメリカの子どもと比べて我慢が出来ていなかった。この結果を踏まえると、お菓子よりも我慢の難しい異なる資源を用いて満足遅延課題を行うことで、モラルライセンシング効果による影響の有無を検証することが出来ると考えられる。

本研究の限界点と今後の展望

本研究の限界点として、まず1つにサンプルサイズの点での限界が挙げられる。近年、社会心理学の領域において、知見の再現性が問題となっている。再現性の危機の最たる理由は、多くの研究が比較的小さなサンプルサイズで実施されている点がある (Maxwell et al., 2015)。本研究も、実施資源の問題から比較的に小さなサンプルサイズで実験を実施し、その結果を報告している。そのため、本研究の結果をより頑健なものにしていくためにも、より大きなサンプルサイズや多様なサンプルを対象とした更なる検証が重要となるだろう。

また、参加児の認知能力の発達が考慮されていなかった点も本研究の限界点となる。Chernyak et al. (2019) は、児童が公平に分配することの規範を理解しているにもかかわらず、公平分配が生じにくいことのギャップについて、数の理解の程度が媒介することを示している。この点は、幼児による資源分配の結果が、単に資源量を十分に理解していないために生じている可能性を示唆している。実験2の結果について、参加児が分配する資源の量を十分に理解した上で自分よりも他者に優先して分配を行っていたのか、あるいは資源の量的理解が不十分であったためにどれだけ自分のものにしておきたいという考慮なしに他者に資源を分けていたのか、参加児の認知能力の発達を測定することでその影響を考慮したより精緻な検討ができるだろう。

引用文献

- Aquino, K., & Reed, I. I. (2002). The self-importance of moral identity. *Journal of Personality and Social Psychology, 83*, 1423-1440. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.83.6.1423>
- Bem, D. J. (1972). Self-perception theory. *Advances in Experimental Social Psychology, 6*, 1-62. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60024-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60024-6)
- Blanken, I., Van De Ven, N., & Zeelenberg, M. (2015). A meta-analytic review of moral licensing. *Personality and Social Psychology Bulletin, 41*, 540-558. <https://doi.org/10.1177/0146167215572134>
- Chernyak, N., Harris, P. L., & Cordes, S. (2019). Explaining early moral hypocrisy: Numerical cognition promotes equal sharing behavior in preschool-aged children. *Developmental Science, 22*, e12695. <https://doi.org/10.1111/desc.12695>
- Chernyak, N., & Kushnir, T. (2013). Giving preschoolers choice increases sharing behavior. *Psychological Science, 24*, 1971-1979. <https://doi.org/10.1177/0956797613482335>
- Clot, S., Grolleau, G., & Ibanez, L. (2014). Smug alert! Exploring self-licensing behavior in a cheating game. *Economics Letters, 123*, 191-194. <https://doi.org/10.1016/j.econlet.2014.01.039>
- Conway, P., & Peetz, J. (2012). When does feeling moral actually make you a better person? Conceptual abstraction moderates whether past moral deeds motivate consistency or compensatory behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin, 38*, 907-919. <https://doi.org/10.1177/0146167212442394>
- Donohue, M. R., Williamson, R. A., & Tully, E. C. (2020). Toddlers imitate prosocial demonstrations in bystander but not transgressor contexts. *Journal of Experimental Child Psychology, 192*. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.104776>
- Fu, G., Heyman, G. D., Qian, M., Guo, T., & Lee, K. (2016). Young children with a positive reputation to maintain are less likely to cheat. *Developmental Science, 19*, 275-283. <https://doi.org/10.1111/desc.12304>
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology, 98*, 211-221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>
- Gummerum, M., Hanoch, Y., Keller, M., Parsons, K., & Hummel, A. (2010). Preschoolers' allocations in the dictator game: The role of moral emotions. *Journal of Economic Psychology, 31*, 25-34. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2009.09.002>
- Hofmann, W., Wisneski, D. C., Brandt, M. J., & Skitka, L. J. (2014). Morality in everyday life. *Science, 345*, 1340-1343. <https://doi.org/10.1126/science.1251560>
- 金山元春・中台佐喜子・磯部美良・岡村寿代・佐藤正二・佐藤容子 (2006). 幼児の問題行動の個人差を測定するための保育者評定尺度の開発 パーソナリティ研究, *14*, 235-237. <https://doi.org/10.2132/personality.14.235>

- Kidd, C., Palmeri, H., & Aslin, R. N. (2013). Rational snacking: Young children's decision-making on the marshmallow task is moderated by beliefs about environmental reliability. *Cognition*, *126*, 109-114. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2012.08.004>
- Kochanska, G. (2002). Committed compliance, moral self, and internalization: A mediational model. *Developmental Psychology*, *38*, 339-351. <https://doi.org/10.1037//0012-1649.38.3.339>
- Maxwell, S. E., Lau, M. Y., & Howard, G. S. (2015). Is psychology suffering from a replication crisis? What does "failure to replicate" really mean? *American Psychologist*, *70*, 487-498. <https://doi.org/10.1037/a0039400>
- Mazar, N., Amir, O., & Ariely, D. (2008). The dishonesty of honest people: A theory of self-concept maintenance. *Journal of Marketing Research*, *45*, 633-644. <https://doi.org/10.1509/jmkr.45.6.633>
- 水口啓吾・近藤綾・渡辺大介 (2012). 他者認識と心の理論が幼児の自己防衛的嘘に及ぼす影響 広島大学心理学研究, *11*, 89-98. <http://doi.org/10.15027/32386>
- Mischel, W., Ebbesen, E. B., & Zeiss, R. A. (1972). Cognitive and attentional mechanisms in delay of gratification. *Journal of Personality and Social Psychology*, *21*, 204-218. <https://doi.org/10.1037/h0032198>
- Mullen, E., & Monin, B. (2016). Consistency versus licensing effects of past moral behavior. *Annual Review of Psychology*, *67*, 363-385. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115120>
- Sachdeva, S., Iliiev, R., & Medin, D. L. (2009). Sinning saints and saintly sinners: The paradox of moral self-regulation. *Psychological Science*, *20*, 523-528. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02326.x>
- Samek, A., Cowell, J. M., Cappelen, A. W., Cheng, Y., Contreras-Ibáñez, C., Gomez-Sicard, N., ... & Malcolm-Smith, S. (2020). The development of social comparisons and sharing behavior across 12 countries. *Journal of Experimental Child Psychology*, *192*. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.104778>
- Sengsavang, S., Willemsen, K., & Krettenauer, T. (2015). Why be moral? Children's explicit motives for prosocial-moral action. *Frontiers in Psychology*, *6*, 552. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00552>
- 清水裕士 (2016). フリーの統計分析ソフト HAD : 機能の紹介と統計学習・教育, 研究実践における利用方法の提案 メディア・情報・コミュニケーション研究, *1*, 59-73.
- Strohinger, N., & Nichols, S. (2014). The essential moral self. *Cognition*, *131*, 159-171. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2013.12.005>
- Susewind, M., & Hoelzl, E. (2014). A matter of perspective: Why past moral behavior can sometimes encourage and other times discourage future moral striving. *Journal of Applied Social Psychology*, *44*, 201-209. <https://doi.org/10.1111/jasp.12214>
- 高橋雄介・岡田謙介・星野崇宏・安梅勅江 (2008). 就学前児の社会的スキル—コホート研究による因子構造の安定性と予測的妥当性の検討— 教育心理学研究, *56*, 81-92. https://doi.org/10.5926/jjep1953.56.1_81
- Tasimi, A., & Young, L. (2016). Memories of good deeds past: The reinforcing power of prosocial behavior in children. *Journal of Experimental Child Psychology*, *147*, 159-166.

<https://doi.org/10.1016/j.jecp.2016.03.001>

上原泉 (1998). 再認が可能になる時期とエピソード報告開始時期の関係 教育心理学研究, 46, 271-279. https://doi.org/10.5926/jjep1953.46.3_271

Vaish, A., Carpenter, M., & Tomasello, M. (2016). The early emergence of guilt-motivated prosocial behavior. *Child Development*, 87, 1772-1782. <https://doi.org/10.1111/cdev.12628>

Yanaoka, K., Michaelson, L. E., Guild, R. M., Dostart, G., Yonehiro, J., Saito, S., & Munakata, Y. (2022). Cultures crossing: The power of habit in delaying gratification. *Psychological Science*, 33, 1172-1181. <https://doi.org/10.1177/095679762211074650>

Young, L., Chakroff, A., & Tom, J. (2012). Doing good leads to more good: The reinforcing power of a moral self-concept. *Review of Philosophy and Psychology*, 3, 325-334. <https://doi.org/10.1007/s13164-012-0111-6>

Zhang, S., Gomieš, M., Bejanyan, N., Fang, Z., Justo, J., Lin, L. H., ... Tasoff, J. (2020). Trick for a treat: The effect of costume, identity, and peers on norm violations. *Journal of Economic Behavior & Organization*, 179, 460-474. <https://doi.org/10.1016/j.jebo.2020.09.004>

Zhong, C. B., Liljenquist, K., & Cain, D. M. (2009). Moral self-regulation: Licensing and compensation. In De Cremer (Ed.), *Psychological perspectives on ethical behavior and decision making* (pp. 75-89). Charlotte, NC: Information Age Publishing.