

集団成績フィードバックが 社会的補償に及ぼす影響

阿形 亜子*・釘原直樹*

The Effect of Group Performance Feedback on Social Compensation

Ako AGATA* and Naoki KUGIHARA*

This study examined the effects of group performance feedback on social compensation stating that individuals exert more effort in group situations than in individual situations when they work with poor performers. We conducted an experiment in which participants received gradually descending (GDF) or ascending (GAF) group performance feedback while they engaged in a group task. Results showed participants exerted higher performance in the first one minute period than last one minute period in GAF condition, whereas participants in GDF condition exerted lower performance in the first one minute period than last one minute period.

key words: social compensation, group performance, social loafing

目 的

集団で作業すると、社会的な手抜きが生じることはよく知られている (Latané, Williams, & Harkins, 1979)。しかし、あまり努力をせず貢献度の低い他者と集団作業に取り組む場合にはむしろパフォーマンスが高まる可能性がある。これが社会的補償であり、他者の貢献不足により集団の目標が達成されないと、集団の一員である自らの評価も低くなってしまおうを避けるために生じるという (Williams & Karau, 1991)。つまり、集団の目標達成に対して、自らの努力が必要となる場合に、よりパフォーマンスが高まるのである。従来の研究は、他者の努力意図、すなわち他メンバーのやる気の度合いを発言内容や個別パフォーマンスの提示によって操作し、集団成績の低さを予測させることで検討が行われてきた。そのため、集団成績が実際に低下し、自らの評価への危機となる場合にも社会的補償が生じるのかどうかは明らかとなっていない。そこで本研究では、徐々に上昇していく、あるいは徐々に低下していく集団成績をフィードバックし、社会的補償が生じるかどうかを調べた。上昇条件では作業前半で集団パフォーマンスが目標値を下回り、後半では上回るといったフィードバック

が行われる。そのため、前半では、社会的補償が、後半では社会的な手抜きが生じると予測される。また、下降条件では逆に前半で社会的な手抜きが、後半では社会的補償が生じると予測される。

方 法

参加者 大学生 68 名 (男性 38 名, 女性 30 名) 平均年齢 20.15 歳 ($SD=4.29$)

実験課題 テンキーのタッピング課題を使用した。利き手の人差し指で、時間内にできるだけ早く、多くのタッピングを行うことが参加者に求められた。

実験条件 集団成績 (上昇 vs. 下降: 参加者間要因)

質問項目 次の項目について、1 (全く当てはまらない) ~ 5 (非常に当てはまる) の 5 件法で回答してもらった。(a) 操作チェック: 「あなたの集団は課題の目標を達成できた」、(b) 他メンバーの努力: 「集団の他のメンバーは一生懸命に課題に取り組んでいた」、(c) 努力必要性: 「集団の成功のために自分の努力が必要であると感じた」、(d) 能力必要性: 「集団の成功のために自分の能力が必要であると感じた」、(e) 成績満足度: 「集団の成績に対して、満足を得ることができた」、(f) 他メンバーの能力: 「集団の他のメンバーは能力が高い」

実験手続き 参加者は 3 名一組で実験に参加し、1 名ずつ衝立で仕切られたブースに着席した。各参加者の前にある PC には、外づけのテンキーが接続されていた。最初に、本実験の課題は身体能力テストの一環であるとの説明が与えられた (カバーストーリー)。まず参加者は、個人のベースラインを測定した。PC のディスプレイには、「利き手の人差し指でテンキーの 1 をできるだけ早く押し続けてください。時間は 3 分間です。個人のタッピング量が測定されます。」と表示された。3 分間の休憩の後、次は 3 名で 1 集団となり、「利き手の人差し指でテンキーの 1 をできるだけ早く押し続けてください。時間は 15 分間です。集団全体のパフォーマンスを調査することが目的であり、個人ごとのパフォーマンスは測定されません。大学生のタッピング能力の標準値は 3 人集団で 1 分間に 600 回であり、その目標を超えるよう全員で努力してください。1 分間ごとに集団の遂行水準が PC のディスプレイに表示されます。」と教示された。作業中には集団全体の目標達成水準が PC ディスプレイ上に提示された。このフィードバックは前の 1 分間での集団全体の成績を知らせるというものであり、折れ線グラフ形式で目標達成水準の時系列変動がわかるように表示された。参加者は作業中計 14 回のフィードバックを受けた。集団成績要因の操作として、上昇条件では作業開始時は集団全体のパフォーマンスが目標基準を大きく下回るが、毎分増加していき、作業の終了時には、大きく上回るフィードバックが与えられた。下降条

* 大阪大学人間科学研究科

Graduate School of Human Sciences, Osaka University, 1-2
Yamada-Oka, Suita, Osaka 565-0871, Japan
e-mail: tenkotokaito@yahoo.co.jp

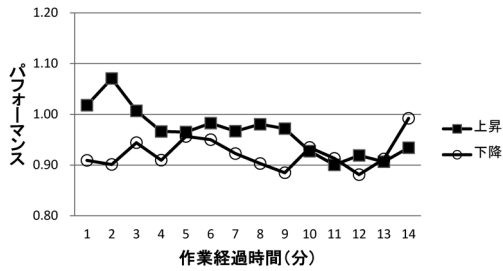


Figure 1 集団作業時のパフォーマンス変化

件では作業開始時は集団全体のパフォーマンスが目標基準を大きく上回るが、毎分低下していき、作業の終了時には目標水準を大きく下回るフィードバックが与えられた。集団作業の終了後、参加者は質問紙に回答を行った。

結 果

操作チェック項目では下降条件 ($M=2.21$) よりも上昇条件 ($M=4.03$) のほうで、より目標を達成できたと回答されていた ($t(66)=8.43, p<.01$)。集団作業時1分間ごとの回数を、個人ベースライン1分間あたりの平均回数で割った値をパフォーマンスの指標とした。この指標に対して t 検定を行ったところ、フィードバック後1分目のみに有意差がみられ (上昇条件: $M=1.02$, 下降条件: $M=0.91$)、2分目から14分目のパフォーマンスに有意差はみられなかった (Figure 1)。集団成績の最高点は、上昇条件では1分目、下降条件では14分目であり、最低点は上昇条件で14分目、下降条件で1分目であった。そこで1分目と14分目でパフォーマンスが変化したのかを確認するために、作業経過 (1分目・14分目) と集団成績 (上昇・下降) を独立変数とした2要因分散分析を行ったところ、作業経過 ($F[1, 66]=.06, ns$) と集団成績 ($F[1, 66]=.22, ns$) の主効果はみられず、交互作用がみられた ($F[1, 66]=10.15, p<.01$)。単純主効果の検定の結果、集団成績の効果は1分目においてのみ有意であった ($p<.05$)。また時間経過の効果は上昇条件において有意であり ($p<.05$)、1分目 ($M=1.02$) よりも14分目 ($M=0.93$) でパフォーマンスが低かった。下降条件においては有意傾向がみられ ($p<.10$)、1分目 ($M=0.91$) よりも14分目 ($M=0.99$) のパフォーマンスが高い傾向がみられた。次に、参加者自身の努力の必要性 ($t(66)=-1.60, ns$) と能力の必要性 ($t(66)=-1.62, ns$) では、上昇条件 ($M_s=3.71, 2.79$) と下降条件 ($M_s=4.12, 3.24$) との間にも有意差はみられなかった。一方、他メンバーの努力 ($t(66)=6.46, p<.01$) と成績の満足度 ($t(66)=6.66, p<.01$) および他メンバーの能力 ($t(66)=5.54, p<.01$) に関してはいずれも有意差がみ

られ、下降条件 ($M_s=2.01, 3.00, 2.85$) よりも上昇条件 ($M_s=3.59, 4.29, 3.85$) で高く報告されていた。

考 察

実験の結果、フィードバック後1分目においては下降条件よりも上昇条件で高いパフォーマンスがみられた。そして上昇条件では最も目標値を大きく下回っているフィードバックが与えられた1分目よりも、最も目標値を大きく超えていた14分目でパフォーマンス低下していた。これに対して、下降条件では目標値を大きく超えている1分目の時点よりも、最も目標値を大きく下回っている14分目の時点でパフォーマンスが増加していた。このように上昇条件では作業初期に社会的補償が、作業終期には社会的手抜きがみられ、一方、下降条件では作業初期に社会的手抜きが、作業終期には社会的補償がみられたことから、おおむね仮説は支持されたといえよう。しかし、本研究では集団成績条件間の相対的比較しか行っていない。全体として集団作業時のパフォーマンスは個人のベースラインよりも低かったが、これは疲労も影響している可能性がある。この点を改善するには疲労の少ない課題を設定してみるとよいだろう。

また、本実験ではほとんどの実験参加者が初対面の人同士であり、凝集性の効果については検討していない。Karau & Williams (1997) によれば、凝集性の高い集団では個人評価への関心が低くなることから社会的補償は生じにくいという。しかし、彼らの研究では、他成員の努力や能力の呈示により操作が行われていた。集団成績のフィードバックは、他成員の努力や能力についての情報に比べて、より集団という文脈に関連する情報である。したがって、凝集性の高い集団でも集団の文脈に沿った適切なフィードバックを行えば、社会的補償を生起させやすい可能性が考えられる。今後検討が必要であろう。

引用文献

- Karau, S. J., & Williams, K. D. 1997 The effects of group cohesiveness on social loafing and social compensation. *Group Dynamics: Theory, Research, and Practice*, 1, 56-168.
- Latané, B., Williams, K., & Harkins, S. 1979 Many hands make light the work: The causes and consequences of social loafing. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 822-832.
- Williams, K. D., & Karau, S. J. 1991 Social loafing and social compensation: The effects of expectations of co-worker performance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61, 570-581.

(受稿: 2014.2.18; 受理: 2014.9.11)