

A Cognitive Problem of Performance Ratings in Contests

コンテストにおける評価の認知問題

慶應義塾大学商学部

三橋 平

※本報告では、九州大学大学院経済学研究院 関延媛氏と行っている共同研究の一部について報告を行います。

社会的主体間(例えば、個人、グループ、組織)の競争は、生産性・パフォーマンスの向上につながる場合があります。例えば、2つの企業間の競争が、両社に切磋琢磨をもたらし、抜きつ、抜かれつの共進化を生み出すことをレッド・クイーン効果(Barnett, 2008)と言いますが、このような競争が持つ側面は様々な形で報告されています。

競争の1つの形態として、コンテストと呼ばれるものがあります(Lazear & Rosen, 1981)。コンテストとは、競争の結果として、参加者間にヒエラルキー的なランク付けが行われる、そして、ある参加者が上位にランクされるには、別の参加者が下位にランクされるという意味において、ゼロ・サムの関係にある、この2つの条件が満たされる競争を意味します。コンテストに参加している参加者の関心は、ランキングの上下、上方・下方移動に向けられています。また、多くのコンテストには、暫定順位、中間順位というものが存在します。そのため参加者は、この暫定順位の位置から、順位を伸ばせるか、落とすか、維持できるか、に強い関心を持っています。

これまでの研究では、コンテストの参加者の行動特性や、参加者間の関係が参加者に与える影響に関する研究が行われてきました。例えば、Brown (2011)によれば、コンテストでは、誰かが1位となれば、他の参加者は1位となれない、そのため、特に能力が秀でた者がコンテストに参加した場合、他の参加者が1位となる可能性は激減し、彼・彼女等のモチベーションは低下、これに伴いパフォーマンスも低下する傾向にあるそうです。この傾向を、彼女は、米国プロゴルフツアーのデータを用い、タイガー・ウッズをスーパースターとし、彼がゴルフ・トーナメントに参加するかしないかが、他のプレイヤーに与えている影響を見て報告しています。同様のアプローチで、Tanaka and Ishino (2012)の研究では、日本のプロゴルフツアーのデータを用い、ジャンボ尾崎をスーパースターとして、その効果を報告しています。このように、コンテスト参加者は、上方移動の可能性が増えると、モチベーション、パフォーマンスも上昇することが明らかになっており、これは、コンテストという競争の形態に見られる独自の行動パターンです。

一方で、ランキングの下方移動の可能性が与える影響に関する研究も行われています。

Bothner et al. (2007)の研究によれば、暫定順位が存在するコンテストにおいて、将来的に他者に抜かれ、ランキングが下がる危険性、脅威を高く感じている参加者は、リスク・テイクな行動を行う傾向があることを報告しています。これは、損失回避の考えを応用したものであり、現在の地位が失われる可能性がある、ということは、ドメインがロスとなることを意味し、ドメインがロスであれば、損失に伴う心理的ダメージが大きくなり、これを回避するために、リスクを厭わなくなるためです。彼らは、米国カー・レースの1つのである NASCAR に参加しているドライバーのデータを使用し、レース中のクラッシュをリスク・テイク行動の結末と考えて分析を行っています。そして、シーズン中のトータル・ランキングが追い抜かれる可能性が高くなるほど、すなわち、下方移動の脅威が高まると、クラッシュが発生しやすいことを発見しました。また、Genakos & Pagliero (2012)は、ウェイトリフティングのデータを分析し、順位が下がる可能性がある時、選手は自らの能力に比してより重いバーベルを選択し、申告することを明らかにしています。

これらの発見に関連する研究として、choking-under-pressureの研究があります (Baumeister, 1984)。これは、プレッシャー下にあると、コンテスト参加者のパフォーマンスが低下することを意味しています。なぜならば、プレッシャー下であれば、より自らの所作や行動に注意が向けられ、集中力が途切れてしまう、また、無意識下での行動が行えずに、意識下での行動が増えることにより、処理すべき情報量が増大し、処理容量を超えてしまうためにあります。例えば、サッカーのPK戦において、後攻のチームにプレッシャーがかかる状況になると、成功確率が低下することは、この考えによって説明できます。

このように、これまでの研究では、コンテストとはどのような特徴を持つのか、コンテスト参加者の行動パターンにはどのようなものがあるか、そして、コンテスト参加者間にはどのような影響を与え合っているのか、という問題について議論が行われてきました。

これに対し、本研究では、研究の焦点をコンテスト参加者から、コンテスト参加者のパフォーマンスを評価する評価者にシフトさせ、コンテストの評価者が持つ行動特性、特に、評価における認知バイアス、エラーについて議論を行います。評価者の認知バイアスについては、既に多くの知見が得られていますが、コンテストという特有のコンテキストにおける認知バイアスについては、まだ理解が深まっていないため、ここに本論文の新規性があります。また、もし仮に、評価者エラーが存在するのであれば、どのようにそのエラーを低減できるのか、例えば、暫定順位の情報公開を行うことによって、そのエラーが増大するのか、という実務的な含蓄も得ることができます。これらの目的を達成するために、本研究では、トーナメント理論、スキーマ処理理論に基づき仮説を構築し、フィールド・データを用い検証を行っています。