

意思決定における人の行動分析

～決定と後悔～

0532070 小松 周平

指導教員： 山崎 治 助教

1. 背景

人は、意思決定において後悔を感じる場面が多々ある。後悔を感じる場面は自分の意思に基づいて行動した場合にも、また、行動を起こさなかった場合にも起こりえる。意思決定に関する心理学では、所有物に限らずさまざまな変更についても人が受け入ることに対して抵抗を表す「現状バイアス」や、選択を行うより行わない傾向を示す「不作為バイアス」など行動の偏りが知られており、このようなバイアスと意思決定の変化や後悔の度合いとの関係性にも注目されている（奥田 2008）。そこで、人が行動を起こした場合や、行動を起こさなかった場合に注目し、その選択の決定や決定に対する後悔などがどのように起こるのかを明らかにしたいと考えた。

2. 目的

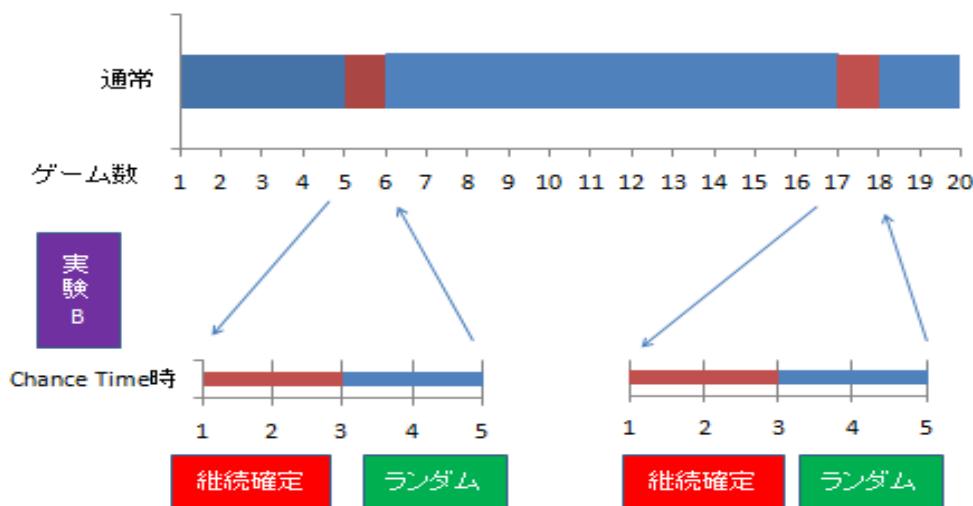
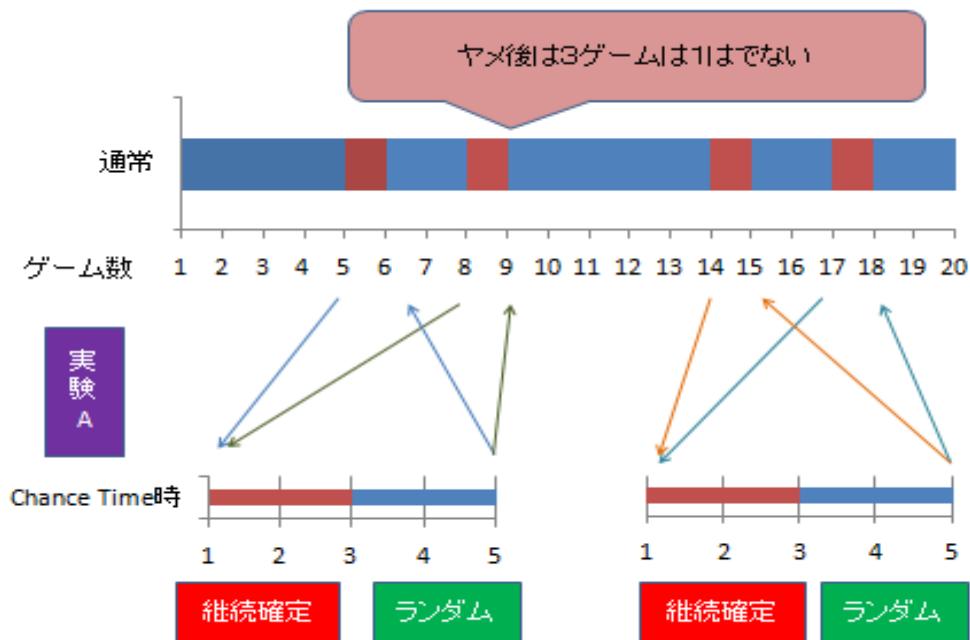
本研究では、サイコロやルーレットなどの確率的な判断が求められるゲーム作成し、それを題材として、「やめどき」の判断が後悔の度合いに影響を与えるかどうかを明らかにしていく。

3. コンセプト

本研究で提案するゲームは、「やめどき」の判断や「やめどき」に対する後悔を測定するために用いられる。比較的短い時間で「やめどき」の判断が求められる状況を設定するためルーレットゲームを考案した。

4. ゲーム解説

このゲームでは Xbox360 のコントローラーの A ボタン、B ボタンのみを使用する。ゲームシステムでは、通常のサイコロと同様の 1 から 6 までの目を利用することとした。ゲーム画面上では 1 から 6 の数字が 2 つずつ上下に並んで表示させた。A ボタンを押すことによりゲームを進めていき、チャンスタイムへのモード移行のルールは、通常ゲーム中に上下の数字の出目が 2 つそろった場合とした。また、チャンスタイム中、上下の数字どちらか一方に 1 がでることにより、通常モードへ強制的に移行するようにした。なお、B ボタンを押すことで、チャンスタイムをやめることができ、その際、ストックが得点に加算される。このプログラムは通常ゲームを 20 ゲーム行うと終了する。さらに、得点を多く加算できるようにチャンスタイムがよく出るような出目となる実験 A の状態と、コストがかかっている場合の行動を見るためにチャンスタイムが少ない実験 B を作成した。



実験 A と実験 B は 5 回目、17 回目で Chance Time に突入することは変わらないが、実験 A ではそれ以外にも複数回 Chance Time に突入する。それに対し実験 B では、3 回以上 Chance Time には突入しない。なお Chance Time は必ず 3 回以上は継続する。さらに Chance Time 終了後 3 ゲーム間は 1 が出ない仕様にしてある。

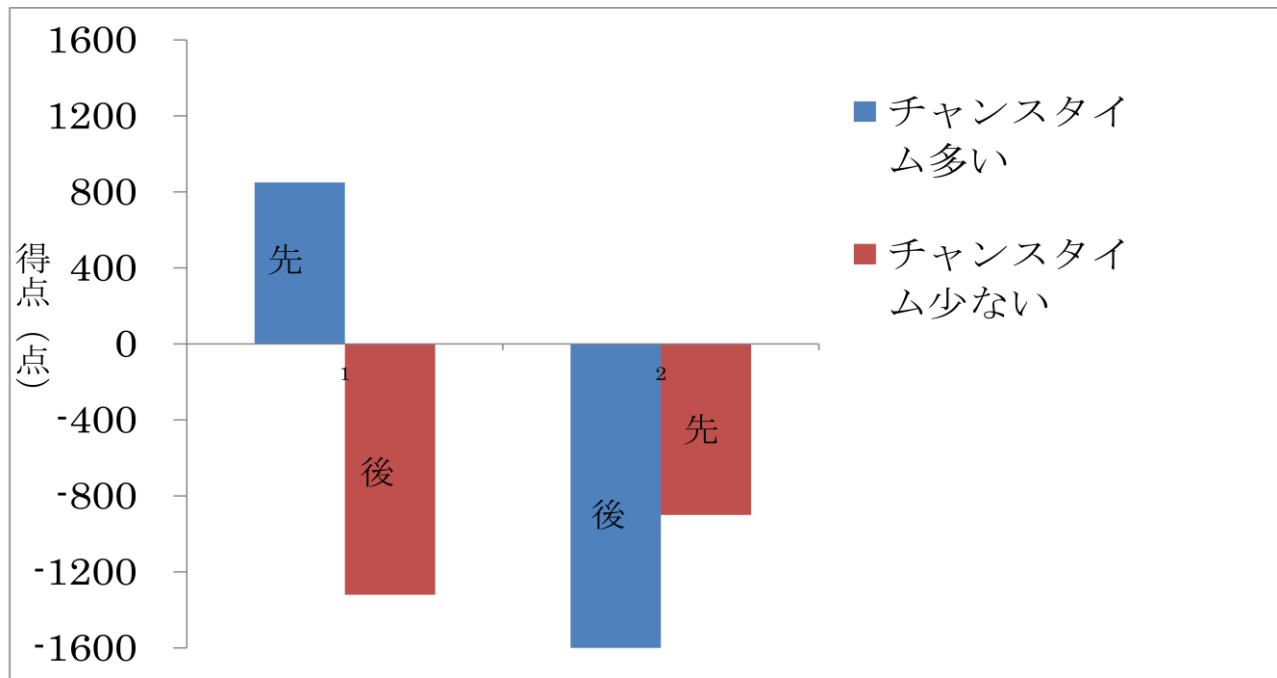


図 4-1 総合得点の平均

図 4-1 は総合得点の平均を示したものである。この結果からチャンスタイムが多いプログラムを先に行う方が総合得点の差が大きいと見ることができる。チャンスタイムが少ない方を先の行った場合、チャンスタイムが先の実験よりもかかわらず得点が低くなってしまっている。

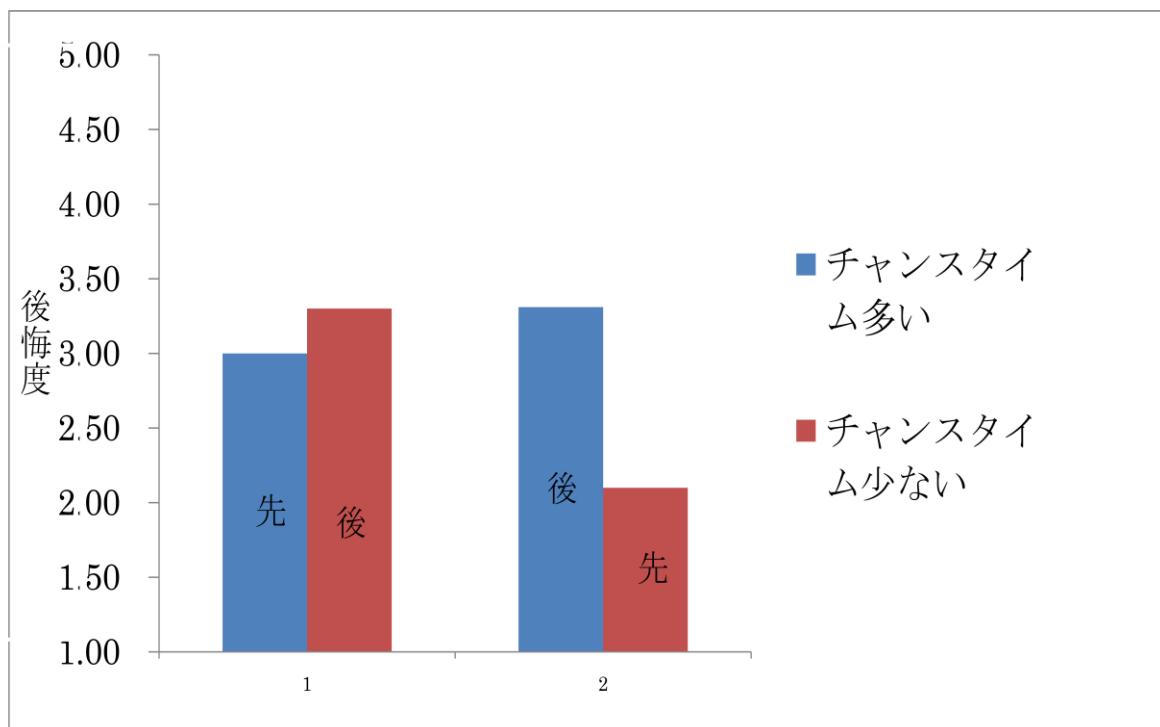


図 4-2 チャンスタイム転落時の後悔度

図 4-2 はチャンスタイム中にチャンスタイムから通常ゲームへ転落した時、チャンスタイムで得点を加算できなかった場合の後悔度を 5 段階で評価してもらった結果の平均を図で表したものである。この結果からはどちらも先に実験を行ったよりも後に実験を行った方が後悔度としては高いという結果がみることができる。

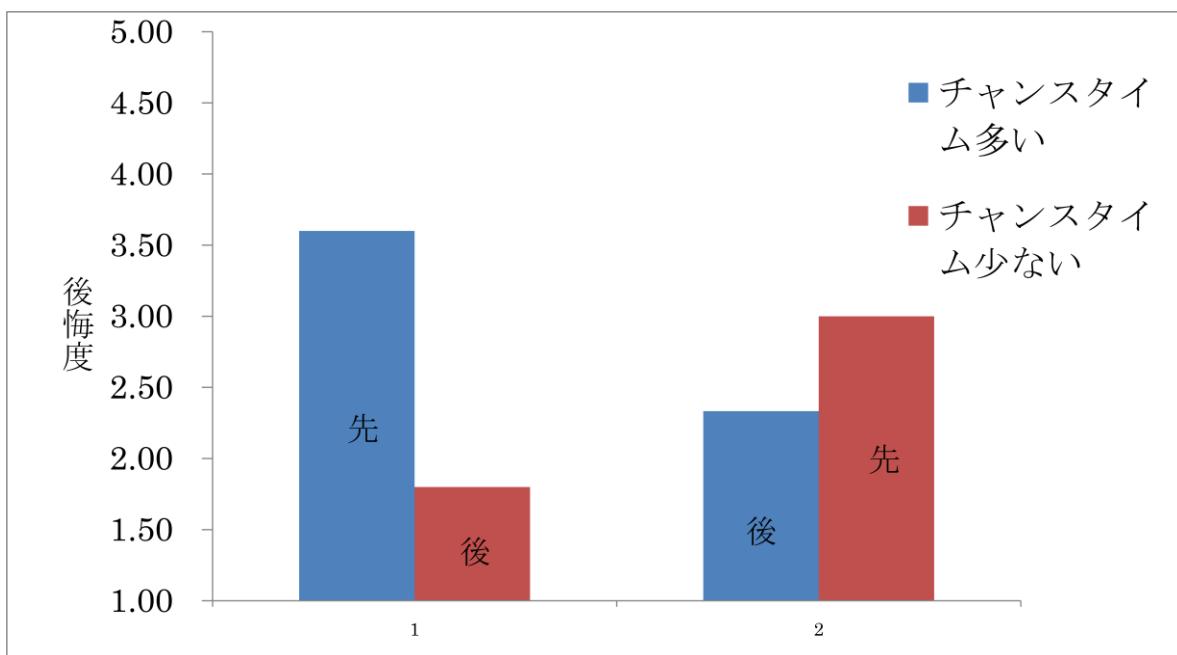


図 4・3 チャンスタイムを続けていればよかったです後悔度

図 4・3 は、自らチャンスタイムを終了させて通常ゲームに戻した場合、チャンスタイムでためたストックを得点に加算した場合、実験終了後にログを見せてチャンスタイムを続けていればもっと得点がプラスになったことが分かった時にチャンスタイムを続けていればよかったですと感じた後悔度の平均を表した図である。この図からどちらの実験を行っても先に実験を行った方が後悔度としては高いという結果がみることができる。

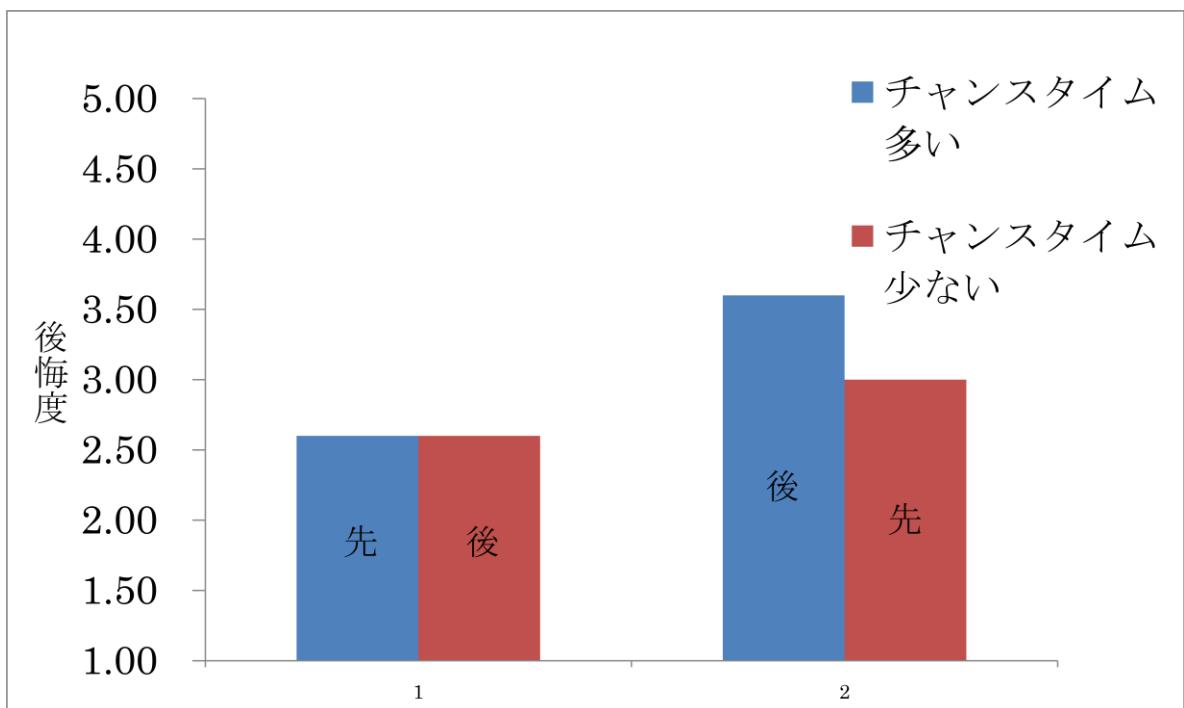


図 4-4 総合後悔度

図 4-4 は実験終了後にログを見てもらいながら聞いた、総合的にどの程度後悔を感じたかを 5 段階で答えてもらった結果の平均を図で表したものである。こちらは先、後ともに大きな差は見ることができないが、チャンスタイムが少ない方を行った方が総合的な後悔度としては高くみられる。