

ギャンブルの結果に伴う後悔の原因帰属が継続判断に与える影響

1132082 柴田健太

指導教員：山崎治 准教授

1. はじめに

ギャンブルを行う人は、損失を受けることで、過去のギャンブルに対して後悔をしていると考えられる。ギャンブルの結果やその損失に対する後悔の強さや質は、人によって異なり、その後のギャンブルの継続に影響していることが考えられる。

崎長(2006)は、意思決定による後悔を対象として、その原因の推測過程としては内的帰属と外的帰属があると指摘した。ギャンブルという観点から見ると、内的帰属とは、自分の行いが悪かったと考えることであり、ここには自尊感情などの個人の人格特性が関与すると考えられる。他方、外的帰属は、ギャンブル自体の当たり確率やゲーム性など機械や環境を原因と考えることである。

このような原因帰属は、後悔に基づくギャンブルの継続にも影響をおよぼしていると予想される。内的帰属によって後悔をもたらす人は、ギャンブルを継続しにくいと考え、外的帰属によって後悔をもたらす人は、ギャンブルを継続しやすいのではないかと考えた。

2. 目的

本研究では内的帰属と外的帰属の違いが、ギャンブルの継続度合いに影響を及ぼすか明らかにしていく。ギャンブルの結果で損失(負け)が生じた場合に後悔が起こる。このとき、内的帰属の傾向が強い人と外的帰属の傾向が強い人で、その後に行う別のギャンブルの継続に違いがみられるかを明らかにしていく。

3. 実験

実験を、2つのフェーズから構成する。フェーズ1では、スロットゲームを行い、参加者の群分けを行う。フェーズ2では、各群に対してサイコロゲームを行い継続度合いを比較した。

3.1 方法

実験参加者：本学情報科学部情報ネットワーク学科3・4年生 24名(男性22名/女性2名)

実験計画：原因帰属を要因とする1要因2水準参加者間計画で実施する。フェーズ1直後の質問紙の回答結果から、参加者を「内的帰属群」「外的帰属群」に分け2水準により実験を行う。

材料：フェーズ1では本実験のために開発されたandroid端末で動作するスロットゲームを用いた。

フェーズ2では、高田・湯川(2012)の研究で使用されたPCで動作するGDT(Game of Dice Task)というサイコロゲームを用いた。また、原因帰属が内的か外的かを調べる為、小宮・楠見・渡部(2007)の研究で使用された質問項目を用意した。

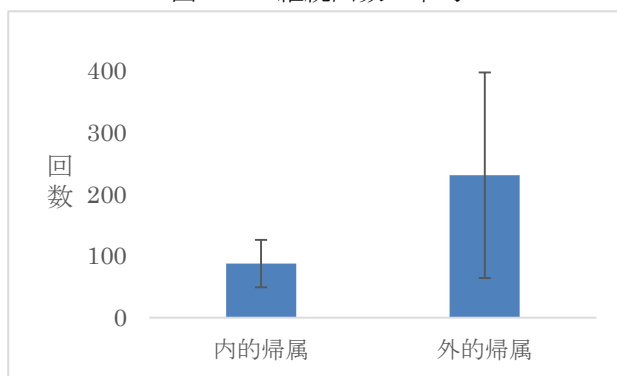
手続き：実験は個別に実施した。フェーズ1では、実験参加者にスロットゲームの概要と操作方法を説明した。その後、参加者を1人にしてスロットゲームを行ってもらった。その際、なるべく高得点を取るよう教示した。スロットゲーム終了後、原因帰

属の傾向性を調べる質問紙へ回答をしてもらった。その結果を用い、参加者の群分けを行った。質問紙回収後、GDTの説明を行い、継続回数を調べた。GDTは最大500試行まで行うことができ、いつでも止めてよいと教示を行った。

3.2 結果

スロットゲームを行った後、小宮他(2007)で使用された質問紙で内的群と外的群に分けた。内的帰属の得点が外的帰属の得点より大きかった参加者を内的群、その逆を外的群とした。その結果、内的群は9名、外的群は12名、どちらでもなかった者は3名になった。次にGDTにおける継続回数を群の間で比較する。図1に群ごとの継続回数の平均値を示す。

図1 GDT 継続回数の平均



t検定を行った結果、群間における継続回数の差に有意傾向が見られた($t(9.91)=-1.90, p=0.09, r=.52$)。

4. まとめ

今回の結果では群間の有意差がみられず、有意傾向のみ確認された。その原因の1つに参加者数の問題が挙げられる。検定の結果、中程度の効果量が確認されたので、参加者数を増やすことにより差を明確にできると考えられる。また、外的群の継続回数は分散が大きく、最大で500回、最小で20回となっていたことも影響していたと考えられる。

改善点としては、GDTの獲得/損失点の調整をしっかりと行うことと、試行回数の最大値を減らすことが挙げられる。

参考文献

- 小宮 あすか・楠見 孝・渡部 幹 (2007). 個人—集団意思決定における後悔 心理学研究 78(2) 165-172.
- 崎長 幸恵 (2006). 後悔・落胆・納得・満足の感情と原因帰属の関連について——意思決定研究における問題として—— 甲南女子大学大学院論集. 人間科学研究編= Graduate student papers in human sciences no4 1-9.
- 高田 琢弘・湯川 進太郎 (2012). 勝敗が無謀なギャンブル行動に及ぼす影響——感情との関連をふまえて—— 感情心理学研究 19(3) 98-105.