

ギャンブル課題における楽観性の効果

○中山 誠¹ 黒川 優美子² 板山 昂¹
 (1関西国際大学人間科学部) (2非会員)

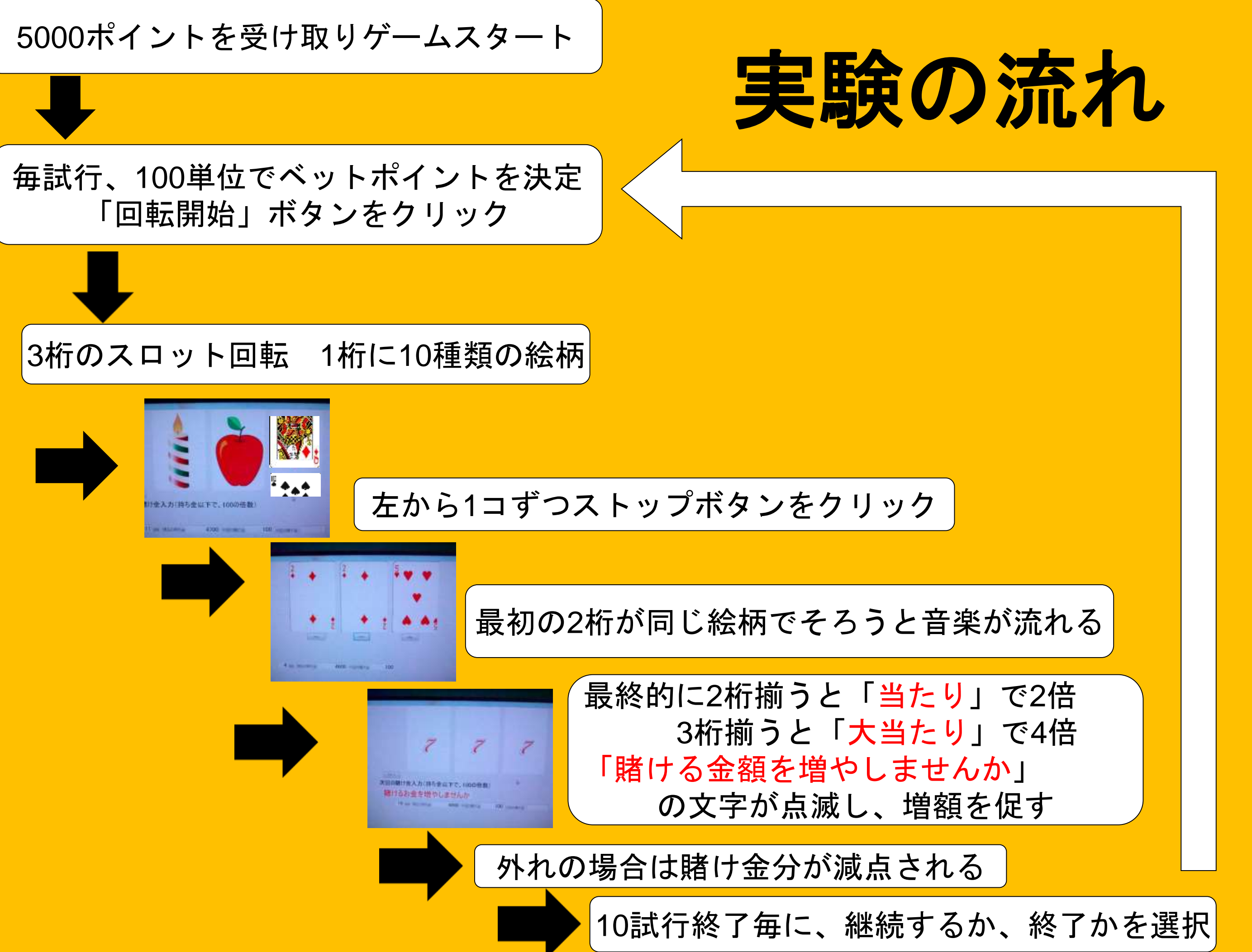
はじめに

かつての心理学がヒトの精神的疾患とその治療に力を傾けてきたのに対し、最近では、こころの働きのポジティブな側面に注目し、その研究と実践を目指すことに注意が集められ、楽観性がポジティブ心理学の中核にあると考えられている。すなわち、楽観性の高い人は低い人よりも健康状態が良く (Scheier & Carver, 1985)、楽観性はストレスフルな出来事を経験した後の抑うつを低減させる作用があるとされている (Carver & Gaines, 1987)。

しかしながら、行き過ぎた楽観性は必ずしもヒトを幸福に導くわけではない。たとえば、ギャンブルに関して、楽観的に考えて負けを気にせず賭けを続けると (プラス思考)、日常生活に重大な支障を来すことがあるし、さらに多額の借財を抱えてしまうと、今度は、逆に悲観的に考え、人生は努力しても無駄であり、一発逆転を狙うしかない (マイナス思考)、さらにギャンブルにのめり込んでしまうケースも存在するであろう。

そこで、本研究では、Locus of Control (鎌原、樋口、清水、1982) を楽観性ととらえ、パーソナルコンピュータで自作したスコア統制可能なスロットマシンゲームを用いて、意思決定におよぼす楽観性の影響を検討した。

実験の流れ



方法

実験参加者：健康な男女大学生31名(平均年齢21.4歳)
 質問紙：一般成人用Locus of Control (LOC) 尺度で、InternalとExternal Controlに分類 (鎌原ら、1982 右下に質問項目を示す)
 ギャンブル課題：VisualBasic2012を用いて作成したスロットマシンゲーム(当たりの出る試行は実験参加者間で共通、最下段参照)
 ポイントがなくなればゲーム終了、
 10試行ごとに離脱可 (最高40試行まで継続)
 最終ポイントが5500以上で3種類の文房具の景品獲得
 4500以下になると罰刺激を予告 (実際には与えなかった)

実際に当たりの出るところは決まっている

当たり試行 4,6,13,14,15,24,26,30,36,40試行

大当たり試行 9,18,28,38,39試行

10試行中当たり以上3回で30% (大当たりは1回で10%)

20試行中当たり以上7回で35% (同 2回で10%)

30試行中当たり以上11回で36.7% (同 3回で10%)

40試行中当たり以上15回で37.5% (同 5回で12.5%)

結果

質問紙の結果から、E群13名、I群18名
 E群のスコア 5000以下10/13名 5000は1名 6000以上2名
 I群のスコア 5000以下15/18名 5000台2名 6000が1名

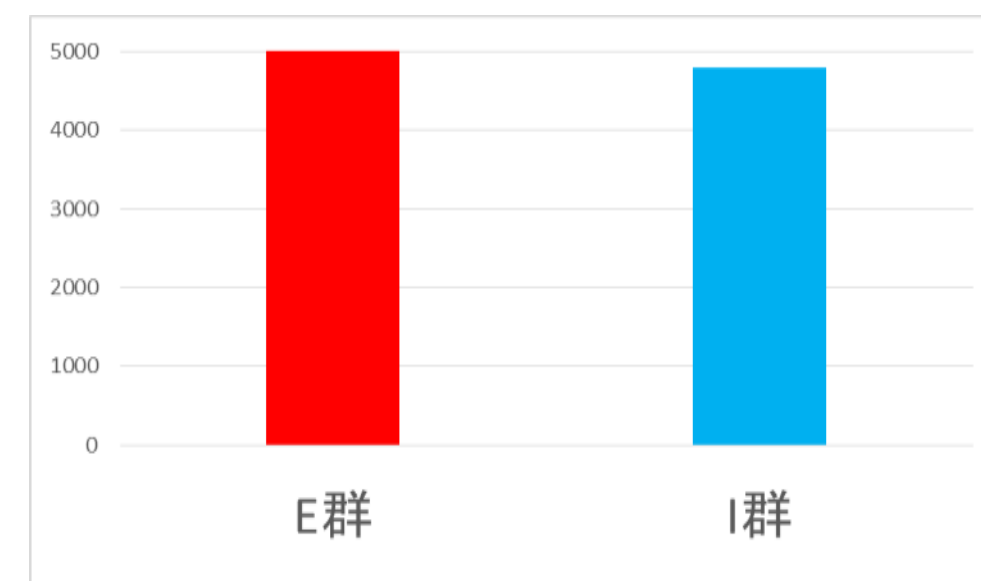


Fig.1 最終スコア 群の主効果 n.s.

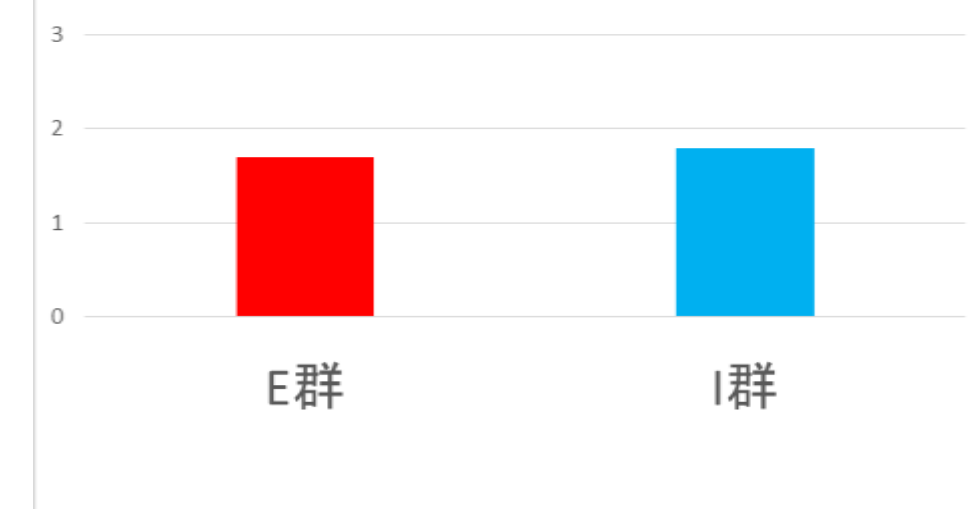


Fig.2 終了までの試行数 n.s.

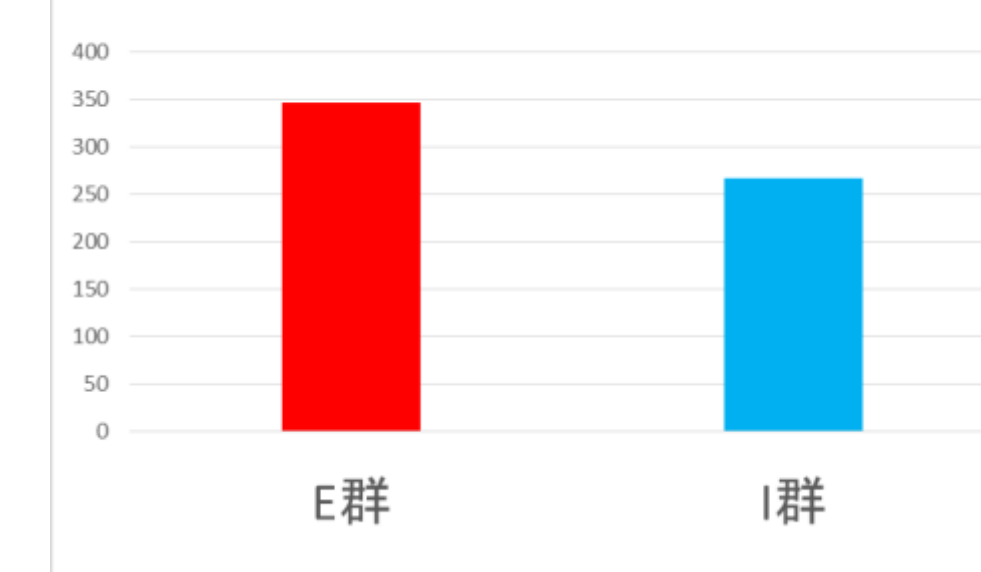


Fig.3 1試行での最高ベットポイント n.s.

*以下の分析は、2-10試行についてのみ行う

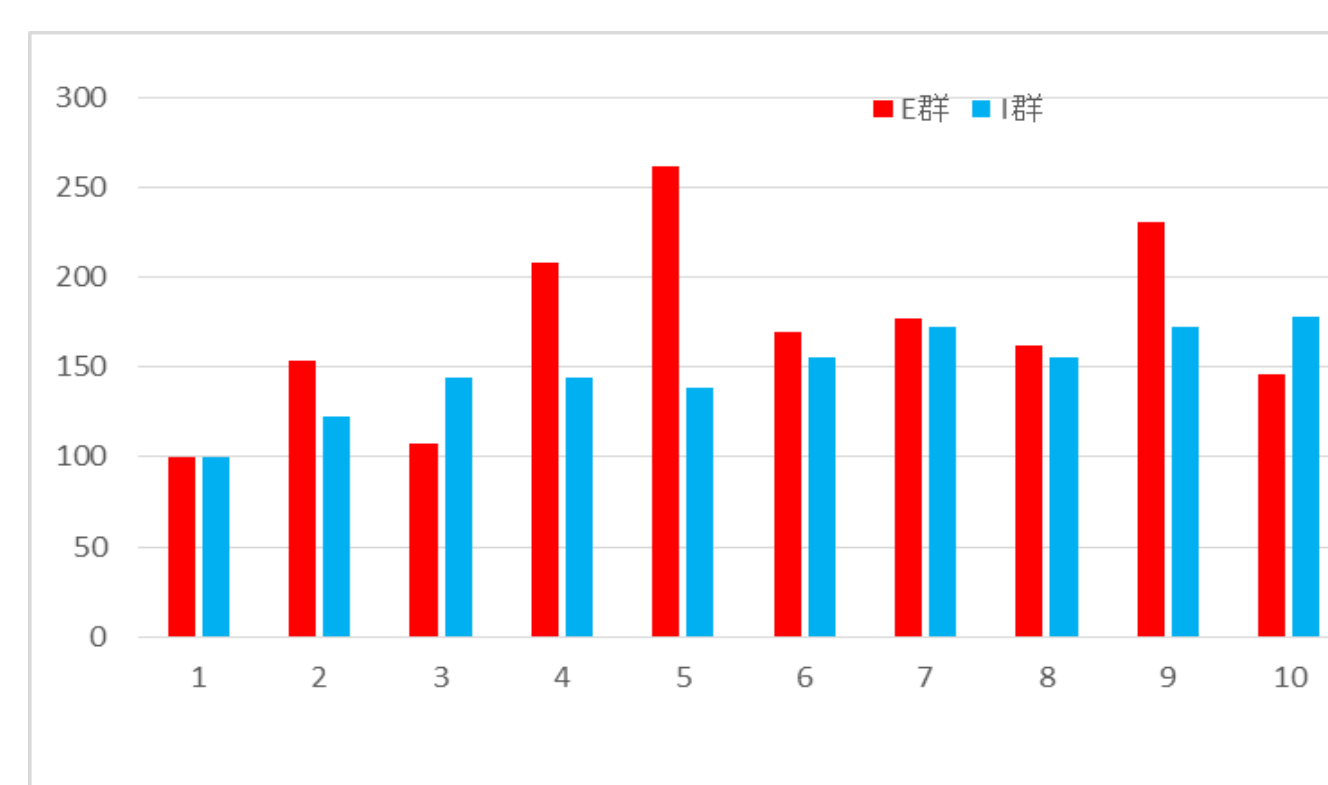


Fig.4 2-10試行のベットポイントの推移 主効果 交互作用 n.s.

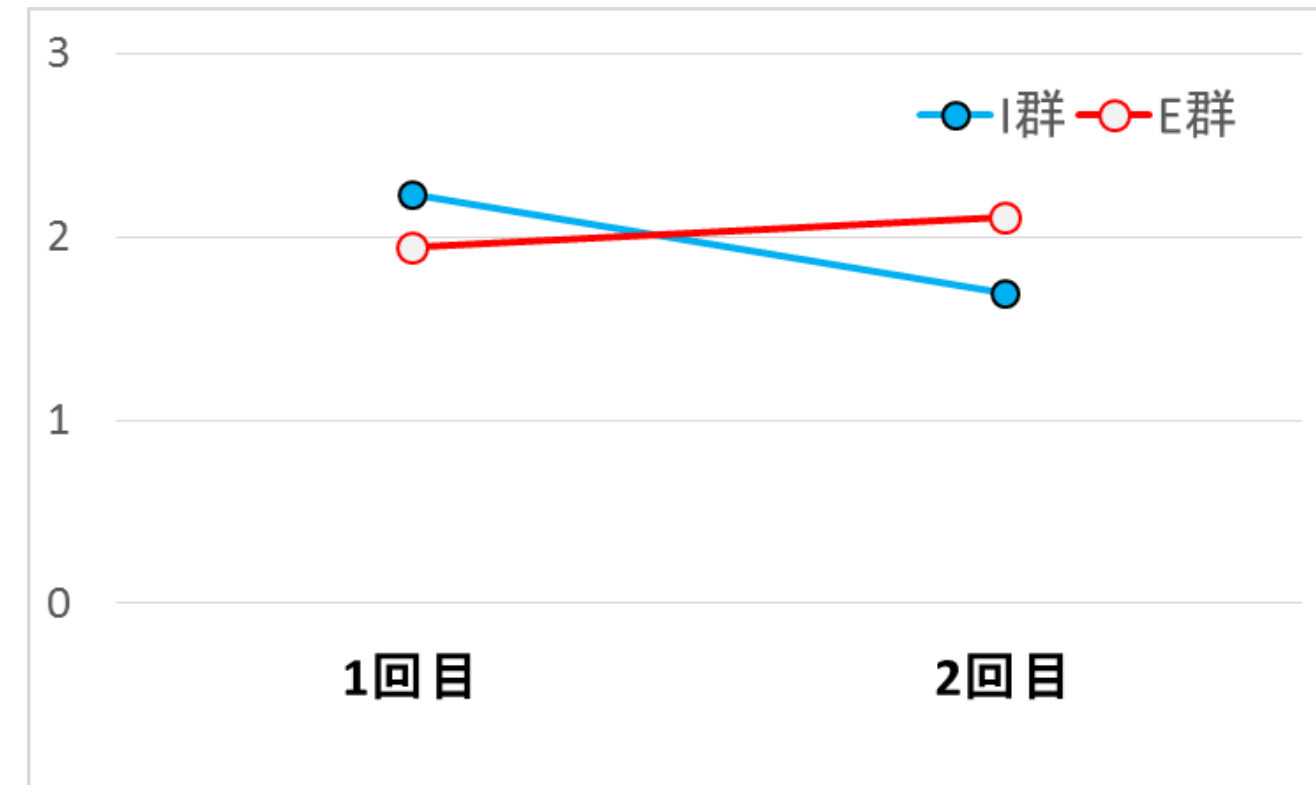


Fig.5 当たり後のベットポイント (3:2倍以上に増 2:0.5-2倍以内 1:半分以下に減) 2要因の分散分析で交互作用のみ有意

まとめ

- E群とI群において、最終スコア、試行数、1試行の最高ベットポイント、最初の2-10試行におけるベットポイント間に、主効果、交互作用は認められない。
- 1回目と2回目の当たり後のベットポイントの増減スコアで交互作用が有意になったのは、2回目の当たり後に、E群では「その後も当たりが続くのではないかと楽観的な予測のもとにベットポイントを増加または維持したのに対し、I群では「これ以上当たりが続くことはないであろう」と推測して、ベットポイントを減少させたことを反映。
- 以上のことから、ギャンブルに及ぼす楽観性の影響が明らかにされたといえよう。
- 31名のうち、第10試行で自ら終了した実験参加者はE群が13名中6名、I群が18名中11名であり、大勝ちを目指した実験参加者が少なかったことが窺える。同様に、E群でも半数近くが最初の10試行終了時に早々と離脱しているのは、報酬を得られるスコア (5500) に達しないまでも、初期値の5000程度のスコアを維持できれば良いという「無難思考」に支配されていたと推測される。すなわち、楽観性が強くても負けを気にせずにベットポイントを大きく増やすこともなく、さらに、5000以下に陥っても初期値に近い値で終われば良いという考えから、一発逆転を狙って大幅にベットポイントを増やす状況にはならなかったと推定される。したがって、今後の研究では大きく勝ち越す状況や、逆に大幅に負け越す状況を操作的に作って、楽観性について検討を続けたい。

LOC 尺度 赤は E (運任せ型) 青は I (自助努力型)

- | | |
|--|--|
| 1 あなたは、何でも、なりゆきにまかせるのが1番だと思いますか | 11 あなたは努力すればどんなことでも自分の力できると思いませんか |
| 2 あなたは、努力すれば、りっぱな人間になれると思いますか | 12 あなたは、たいていの場合、自分自身で決断した方が、よい結果を生むと思いませんか |
| 3 あなたは、いっしょうけんめい話せば、だれにでも、わかってもらえると思いませんか | 13 あなたが幸福になるか不幸になるかは、あなたの努力しただとと思いませんか |
| 4 あなたは、自分の人生を、自分自身で決定していると思いませんか | 14 あなたは、自分の一生を思いどおりに生きることができると思いませんか |
| 5 あなたの人生は、運命によって決められていると思いませんか | 15 あなたの将来は、運やチャンスによって決まると思いませんか |
| 6 あなたが、幸福になるか不幸になるかは偶然によって決定されていると思いませんか | 16 あなたは、自分の身におこることは自分の力でどうすることもできなと思いませんか |
| 7 あなたは自分の身に起こることは自分のおかれている環境によって決定されていると思いませんか | 17 あなたは、努力すれば、だれとでも友人になれると思いませんか |
| 8 あなたは、どんなに努力しても、友人の本当の気持ちを理解することはできないと思いませんか | 18 あなたが努力するかどうかとあなたが成功するかどうかとは、あまり関係がないと思いませんか |
| 9 あなたの人生は、ギャンブルのようなものだと思いますか | |
| 10 あなたが将来、何になるかについて考えることは役に立つと思いませんか | |