

決定の過程と自由度がギャンブルの満足度と制御幻想に与える影響

渡邊 寛斗

【目的】制御幻想 (illusion of control) とは“主観的な成功確率を客観的な確率よりも不当に高く予測すること”である(Langer, 1975)。制御幻想は個人の能力が全く関与しない状況でも生じ、例えば、自分が選んだ宝くじの方が他の人に渡された宝くじよりも当たる確率やその価値が高く評価されることが分かっている。近年では、制御幻想により個人の主観的勝率が上昇することでギャンブルの満足度が上昇しているのではないかと、また、制御幻想がギャンブル依存を促進する 1 つの要因となっているのではないかと、といった議論もある。本研究の目的は、意思決定場面における選択の過程と決定の自由度(自己関与の度合い)が制御幻想と個人の効用に与える影響を、選択について特定の嗜好を生じない状況において明らかにすることである。決定の自由度は“ある意思決定場面において、意思決定者が有する裁量権”と定義され、(a)選択肢の選定・除外を行う段階、(b)最終的に 1 つの選択肢に決定する段階の 2 つの段階において、決定の自由度が個人の嗜好に与える効果を調べた。本研究ではギャンブルに対する「満足度」を選好性の指標とし、決定の自由度の影響を検討した。

【方法】実験状況として、仮想通貨であるチップを賭けた、トランプカードによる実験者との 1 対 1 のギャンブルゲームが採用された。1~6 までの数字が書かれた 6 枚のトランプカードを用いて、自分の持ち札である 3 枚のカードから 1 枚ずつカードを除外していき、最終的に残したカードで実験者と勝負を行う課題を設定した。利用可能な選択肢を減らす段階(第 1 フェイズ)と最終的な選択を行う段階(第 2 フェイズ)のそれぞれの段階において、カードを決定する操作を(決定の自由度が低い)サイコロで行うか、(決定の自由度が高い)自分で行うかにより実験参加者の満足度が異なるかを調べた。実験参加者は勝負するカードが決定した時点で自分の持ち金であるチップを賭け、質問紙に主観的な勝率を記入した。その後勝敗確認が行われ、実験参加者が勝った場合は賭けた額の 2 倍のチップが与えられ、負けた場合には賭けたチップが実験者に回収された(カードの数字が高い方を勝ちとした)。ゲーム内の満足度はビジュアルアナログスケール(VAS)を用いて測定を行い、各条件の終了後にはその条件における総合的な満足度、ストレス度、楽しさ、全体を通しての自分の勝率などが尋ねられた。

【結果と考察】実験の結果、ゲーム内の満足度は、最終的な選択を行う第 2 フェイズがサイコロで決定される方が高いことが明らかとなった。この理由として、regret の効果 (Contractor & Kumar, 2010) と実験参加者の内観報告から得られた心理的圧迫感の 2 つ要因が、最終的な選択を自分で行った実験参加者の満足度を下げている可能性が示唆された。しかしながら、ゲーム後の最終的な満足度を問う質問に対しては、決定の過程とその自由度の違いにより満足度に差は見られなかった。この理由は、ゲーム終了後に結果に対する制御幻想が働き、一部の実験参加者の主観勝率が上昇したため、あるいはゲーム内とゲーム終了後の満足度はそれぞれ評価の方法が異なっていたからだと考えられる。また、各条件における主観勝率と実験参加者が最終的に残したカードに下した評価を表すチップの賭け額についても、主に制御幻想と心理的圧迫感の観点から議論がなされた。特にチップの賭け額に関しては、第 1 フェイズをサイコロで決定すると賭け額が多くなる、という新たな知見が得られた。これまでの制御幻想及び制御感に関する研究は、主にそれらの正の側面を取り扱っていたものであったが、本研究はそれらの負の側面について決定の過程とその自由度という観点から、制御幻想以外の要因を考慮して議論を行ったものであると言えるだろう。(基礎心理学)