

勝ち場面以外で賭けを促進する要因について

篠原 恵

本研究では、不確実性下の意思決定である賭け行動において、勝率や個人特性がどのように影響し、賭けを促進する可能性があるか検討した。刺激として株価チャートを模した図を用い、株価予測の課題を行った。株価のチャートは、4 パターン作成した。W 字または M 字を描くように一定幅を上下するボックス相場と、一定方向に上昇または下降するトレンド相場であった。株価が途中まで描かれている図を見て、その後の株価が上がるか下がるかを予測する課題だった。

実験 1 では、株式投資の賭け方である順張り・逆張りはどのような場合で起こるのかを検討した。順張りとは、上がり調子の株価がそのまま上がると予想、あるいは下がり調子の株価が下がると予想し、賭けることである。逆張りとは、上がり調子の株価が下がり始めると予想、あるいは下がり調子の株価が上がり始めると予想し、賭けることである。また、逆張り傾向と無常観・死生観尺度との関連を調べた。

結果、株価予測の時間(反応時間)について、チャート・パターンの主効果があった。ボックス相場よりもトレンド相場の方が反応時間は早かった。また、上がり調子のトレンド相場のチャートにおいて、悲観的な参加者(無常観尺度・死生観尺度の得点に基づく)ほど逆張りする傾向があった。また、そのような参加者であっても、下がり調子のトレンド相場において逆張りする傾向は見られなかった。従って実験1では、悲観的な態度が保守的な逆張りを喚起する、という傾向が明らかにされた。

実験2では、勝率の違いがポジティブ感情・ネガティブ感情、および制御感にどのような影響を及ぼすかを検討した。つまり、賭け行動を促進するような感情が、勝ち経験に喚起されるかを調べた。実験では株価予想が2セッション行われた。第1セッションは勝率の高さが3段階に操作された(高勝率条件:2/3 当たる、中勝率条件:1/2 当たる、低勝率条件:1/3 当たる)。第2セッションは全員同じ勝率(1/2 当たる)だった。先行研究に基づき、高勝率条件では、ポジティブ感情が上昇、ネガティブ感情は低下すると予想した。

しかしながら結果では、ポジティブ感情・ネガティブ感情共に、賭けが進むにつれて低下した。先行研究に比べ、賭けの勝率の高さが極端でなかったことなどが理由としてあげられる。制御感については、第1セッションで高勝率条件の者は、第1セッション後は第2セッション後よりもコントロール感が高く、低勝率条件の者は低いと予想した。しかし、制御感(LOC 尺度・DC 尺度)は勝率条件間の差が有意ではなかった。制御感とは、参加者が客観的な勝率を把握していることで生じるものである。本研究では課題の性質上、客観的な勝率を把握しにくく、制御感が生じなかったのではないかと考える。

本研究では、悲観的な態度が、特定場面での逆張りを促進する傾向を明らかにした。今回は株価チャート1枚に対して一度の予測を行ったが、本来は一連の変動に対して何度も売り買いするものである。現実場面の賭けに近い行動をみるため、賭けの履歴を参照できるような場面についても検討したい。(基礎心理学)