| | |
|---|---|
| 氏　　名 | 髙田　琢弘 |
| 学位の種類 | 博士（心理学） |
| 学位記番号 | 博甲第　7804　号 |
| 学位授与年月 | 平成　28 年　3 月　25 日 |
| 学位授与の要件 | 学位規則第４条第１項該当 |
| 審査研究科 | 人間総合科学研究科 |
| 学位論文題目 | ギャンブルの基礎的行動メカニズムとその影響要因に関する実験的研究 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 主　　査 | 筑波大学准教授 | 博士（心理学） | 湯川　進太郎 |
| 副　　査 | 筑波大学教授 | 博士（心理学） | 相川　充 |
| 副　　査 | 筑波大学教授 | 文学博士 | 松井　豊 |
| 副　　査 | 筑波大学准教授 | 博士（心理学） | 藤　桂 |

## 論文の内容の要旨

**（目的）**

時として、人はギャンブル場面で非合理的な行動をすることが知られている。これまでのギャンブル行動に関する実験研究から、感情状態や運の知覚、高次の認知的処理といった心理的な側面が非合理的なギャンブル行動と関連があることが示されている。しかしながら、先行研究では、以下の三点において、検討が不十分であると考えられる。第一に、ギャンブル中の感情状態と運の知覚の変化、特に賭けを一試行行うごとの変化については検討していない。第二に、ギャンブル行動と感情状態との関連を検討してきた研究では、感情状態が、“快－不快次元”と“活性－不活性次元”の二次元で構成されるというコア・アフェクト理論の観点をふまえていない。第三に、コンピュータ上で行う従来のギャンブル課題では、賭けのリスクや額など複数の側面を同時に測定することができない。以上をふまえ、本論文では、大学生を対象とした一連の実験室実験を実施し、ギャンブルの基礎的行動メカニズムとその影響要因について検討することを目的とした。この際、ギャンブル行動として、“賭けの無謀さ・手堅さ、リスク、額、はやさ、止め時”に着目し、影響要因として、“勝敗、感情状態、運の知覚、活性、高次の認知処理”に着目した。

**（対象と方法）**

本論文では、大学生を対象とした 11 の実験室実験からなる、合計 10 の実証研究を実施した。このうち、前半の研究 1-5 では、既存のギャンブル課題（GDT）を用いて、“賭けの無謀さ・手堅さ”に焦点を当てて五つの実験研究を、中盤の研究 6（6-1 と 6-2）では新たなギャンブル課題（GDT-R）開発のために二つの実験研究を、後半の研究 7-10 では、GDT-R を用いて、“賭けの諸側面（リスク・

額・はやさ・止め時)”に焦点を当てて四つの実験研究を行った。

（結果）

第五章（研究 1-5）では、GDT を用いて、主に次のような結果が得られた。まず、研究 1 では、勝った後の方が負けた後よりも、直後の賭けが無謀になっていたこと、研究 2 では、勝った後の方が負けた後よりも、快感情が喚起され、活性が上昇し、運の知覚が高まっていたこと、研究 3 では、ギャンブルとは無関連に快が事前に喚起されることで、無謀な賭けの選択度数が少なくなっていたこと、研究 4 では、ギャンブルとは無関連に活性が事前に喚起されることで、無謀な賭けの選択度数が少なくなり、手堅い賭けの選択度数が多くなっていたこと、研究 5 では、ギャンブル中に認知的負荷が与えられることで、勝った後はより快（幸運）になりやすく、負けた後はより不快（不運）になりにくいことが示された。次に、第六章（研究 6-1、6-2）では、賭けの複数の側面（リスク・額・はやさ・止め時）を同時に測定可能なギャンブル課題（GDT-R）の開発を独自に行い、その妥当性について検討した。その結果、新たに開発した GDT-R は、現実のギャンブル場面（ルーレット）に近い行動を測定可能であり、ギャンブル課題として妥当であるということが確認された。第七章（研究 7-10）では、GDT-R を用いて、主に次のような結果が得られた。研究 7・研究 8・研究 9 では、ギャンブルとは無関連に、快感情が事前に喚起されたり、幸運であると事前に知覚されたり、活性が事前に高められたりすることで、勝った後の賭けはよりリスクの高いものとなり、賭けに要する時間は短くなることがわかった。また、研究 10 では、ギャンブル中に認知的負荷が与えられることで、賭ける額は大きくなる一方で、賭けに要する時間は長くなり、試行数は少なくなることが示された。

（考察）

第八章では、実証研究の結果を総括し、連続したギャンブル機会における、ある一回の賭け行為に関して、その賭けの勝敗とそれに伴った快・活性・運の変化が、次の賭けに影響を及ぼすことを示した。すなわち、非合理的なギャンブル行動に影響を及ぼす要因として、勝敗に伴った快感情と運の知覚の変化が重要な役割を果たしていることを指摘した。さらに、本論文の理論的貢献として、プロスペクト理論およびコア・アフェクト理論との関連性について言及し、最後に、今後の課題をまとめた。

## 審査の結果の要旨

（批評）

本論文は、ギャンブルに関する実験社会心理学的な実証研究を通して、その基礎的行動メカニズムの一端を解明したとともに、今後のギャンブル研究に大きく貢献しうる新たなギャンブル課題を開発するなど、オリジナリティの高いものとして評価される。ギャンブル課題中の試行ごとの感情や運の知覚を詳細に測定し、系統的に変数を操作して多角的な検証を行った点も評価できる。

平成 27 年 12 月 25 日、学位論文審査委員会において、審査委員全員出席のもと論文について説明を求め、関連事項について質疑応答を行い、最終試験を行った。その結果、審査委員全員が合格と判定した。

よって、著者は博士（心理学）の学位を受けるのに十分な資格を有するものと認める。