

Medvec, V. H., Madey, S. F., & Gilovich, T. (1995). When less is more: Counterfactual thinking and satisfaction among Olympic medalists. *Journal of personality and Social Psychology*, 69, 603-610.

- ・ 世界で2番目のボクサーや2番目の漕ぎ手であるという理由で、死ぬほど恥ずかしい思いをするという男性のパラドックスがある (James, 1892)
- ・ 人の客観的な業績は、その業績が主観的にどのように解釈されるかよりも重要でないことが多い
 - 2番手であることは、それほど喜ばしいことではないかもしれない

◎その後、この考えは理論的に強化された

- ・ 人が自分の客観的な状況に満足するかどうかは、自分の状況が関連する他者の状況と比較してどうか大きく影響 (例：5%の昇給は、廊下の先にいる人が8%の昇給を受けたことを知るまでは、良い気分になる)
- ・ ある結果に対する満足度が、その人の当初の期待と比較してどうか依存 (例：5%の昇給を受けた人は、8%の昇給を受けた人よりも期待値が低ければ、幸福になる)
 - 実際の結果と期待した結果、または実際の結果と他者の結果の違いが決定的な要因 (Crosby, 1976; Olson, Herman, & Zanna, 1986)

◎さらに、満足度の決定要因が相対的であるという第三の方法を発見

- ・ 人は、客観的な結果と「そうになっていたかもしれない」想像上の結果とを比較することで、大きな影響を受ける (例：Kahneman & Miller, 1986; Kahneman & Tversky, 1982b)
- ・ 事象に対する人々の反応の強さは、「もう少しで起こりそうだった」という結果をどれだけ容易に思い浮かべることができるかに比例 (例：8%の投資収益が期待を上回るものであっても、それよりもはるかに高い収益が得られる「もう少しで」できた別の投資を思い出すと、失望する)
 - この場合の重要な比較は、事前に計算された「起こりそうなこと」ではなく、「起こったこと」に対する事後的な反応である (Kahneman & Miller, 1986)

◎反実仮想に関する研究の多くは、結果を一定に保ち、異なる反事実的な選択肢を考えたときの人々の反応を調べる

例：2人の旅行者が予定していたフライトに5分遅れた場合と30分遅れた場合の反応を想像するよう実験参加者に求めた。どちらも次の便を待たなければならないという結果は同じだが、先に到達した方が時間通りに到着したという反事実の世界を想像することが容易 (Kahneman & Tversky, 1982b)

- 同じ結果であっても、様々な反事実的な選択肢の生成が容易であるかどうかによって、反応が大きく異なる (例：Johnson, 1986; Kahneman & Miller, 1986)

●本研究では、これをさらに一歩進める

1. 様々な反実比較の効果が十分に強く、客観的に悪い状態にある人が、良い状態にある人よりも良い気分になることがあるかどうか
 2. このような現象が起こる個別のエピソードを記録するだけでなく、このような現象が規則的かつ予測可能である具体的な状況の特定
- 結果が正確に定義される「スポーツ競技」を選択
- ・ 1、2、3位の選手が、金、銀、銅メダルを獲得しても、選手の反実仮想の性質によって、満足度がこの順序から外れるのではないか

・ 予測

✓ 銀メダリスト

- ・ 1位とその他の間には質的な違いがあるため、銀メダリストが金メダルを獲得することに集中することは確かである
- ・ 銀メダリストにとって、金メダル獲得はあと一歩のところにある
 - ・ 銀メダリストも銅メダル獲得まであと一歩のところにあるが、このような下向きの社会的比較は、地位の変化をあまり伴わないため、反事実的な誘惑としてはそれほど大きな意味を持たない

✓ 銅メダリスト

- ・ 銅メダリストは、反実仮想を下方に集中させる可能性が高い
- ・ 1位と2位の間は質的な違いと同様、3位と4位の間にはカテゴリ上の違いがある
- ・ 2位と3位の上方比較では、カテゴリ上の違いはない

●このような反実比較の方向性の非対称性のために、客観的に悪い方（銅メダリスト）は、客観的に良い方（銀メダリスト）よりも、満足感が高いと感じるかもしれない

✓ 銀メダリストは、「～であればいいのに」や「なぜ～しなかったのか」という反実仮想で自分を苦しめるかもしれない

✓ 銅メダリストは、「少なくとも私はメダルを獲得した」と考えることで心が癒されるかもしれない

→ 結果的に、スポーツ競技においては、「少ない方が良い」という場合もあるのでは

●この疑問を検証するために、3つの実験を行った

✓ Study1：1992年のバルセロナオリンピックで、銅・銀メダリストがメダルを獲得したときの感情的な反応を分析

✓ Study2：オリンピック選手の競技後のインタビューを参加者に評価してもらい、銀メダリストはもう少しで手に入るメダルに集中しているように見えるのに対し、銅メダリストは単にメダリストであることの喜びを味わっているように見えるかどうかを調査

✓ Study3：アスリート自身に反実仮想の性質を調査

Study 1

- 1992年バルセロナオリンピックのNational Broadcasting Company (NBC)の報道を録画し、二つのテープを作成
 - ✓ テープ1：NBCが放送した、全ての銅・銀メダリストが自分の成績を知った時の反応を提示（例：プールの壁にタッチし、2着だったと知った時のジャネット・エヴァンス）
 - ✓ テープ2：NBCが放送した、表彰式で表彰台にいた全ての銅・銀メダリストを提示（例：銅メダルを獲得した後の男子バスケットボールのリトアニア代表チーム）
- ・ 別々のグループの参加者にそれぞれのテープを見せ、それぞれの選手の感情を評定するように指示
- ・ 銅メダリストと銀メダリストの比較は非対称であるため、銅メダリストは銀メダリストよりも幸福度が高いと予想

Method

Participants.

- ・ 選手やオリンピックのパフォーマンスの事前知識によって、評価に影響を与えないために、スポーツに興味がないもしくは事前知識がない20名のコーネル大学の大学生

Stimulus materials.

● テープ1

- ・ どの映像を入れるかという問題は、最小限の判断で済むため、編集は研究者らが行った
- ・ 23名の銀メダリスト、18名の銅メダリストの映像（半分以上の25名がアメリカ人）が収められていた
- ・ 各映像の平均時間は14.4秒 ($SD = 8.3$)

● テープ2

- ・ 表彰台を去る選手の姿や「頭と肩」の映像を入れるべきかなど、判断材料が多すぎた → 編集によって研究者らの意図が反映されるのを防ぐために、研究の仮説を知らない人に、選手が感じているであろう感情を最もよく捉えている瞬間をコピーするように依頼
- ・ 20名の銀メダリストと15名の銅メダリストの映像（半分以下の15名がアメリカ人）が残った
- ・ 各映像の平均時間は14.7秒 ($SD = 13.8$)

- ・ 各テープには2つのバージョンがあり、選手の登場順序が異なる
- ・ 参加者が評価を行う時間を設けるため、各映像の間に空白を挿入

Procedure.

- ・参加者はグループに分かれて研究室に到着し、1992年オリンピックの試合の選手のビデオテープを見ることを告げられた
- ・参加者は各選手の感情を「苦痛-歓喜」の10段階で評価するよう言われた
- ・参加者はテープのフォーマットに慣れるまで、評価せずにいくつかの選手の映像を見てもらった
- ・その後、評価セッションを開始

- ・5名の参加者が2つのテープの各バージョンを評価
- ・解説者の発言が評価に影響を与えるかもしれないことを考慮し、無音で再生

Results

- ・テープ1 (Spearman-Brown index = .97)、テープ2 (Spearman-Brown index = .96) の両方で、参加者の評価は高い信頼性を示した
 - 同じテープを見た全ての参加者の評価を平均して、各選手の幸福度を表す指標を作成
- ・事前分析によると、登場順序の影響は見られなかったため、各テープの2つのバージョンでデータを比較

●幸福度の平均値をFigure1に示す

- ・予想通り、銅メダリストは銀メダリストよりも幸福度が高く見えた
 - ・選手の即時の反応（テープ1）の評価
 - ✓銅メダリスト： $M = 7.1$ ($SD = 2.0$)
 - ✓銀メダリスト： $M = 4.8$ ($SD = 1.9$)
 - ・表彰台にいる選手（テープ2）の評価
 - ✓銅メダリスト： $M = 5.7$ ($SD = 1.7$)
 - ✓銀メダリスト： $M = 4.3$ ($SD = 1.8$)
- ・これらのデータを2（メダルの種類：銅か銀）×2（テープ：即時か表彰台）の分散分析を行なった
 - 2つの有意な主効果が得られたが、交互作用はなかった
 - ✓テープの主効果 ($F(1, 72) = 4.78, p < .05$) は、選手が表彰台にいるときよりもパフォーマンスの直後の方が、幸福度が高く見えるということを示す
 - ✓メダルの種類の主効果 ($F(1, 72) = 18.98, p < .001$) は、2位に終わった選手よりも3位に終わった選手の方が幸福度が高く見えるということを示す

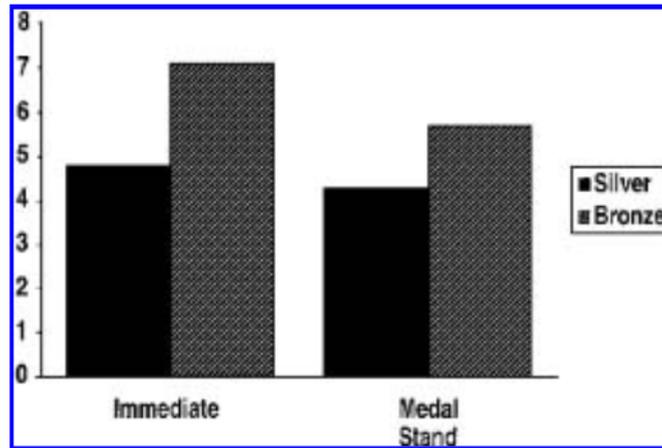


Figure 1. Mean happiness ratings.

- ◎しかし、これらの結果は、競技の構造によって説明がつく可能性がある
 - ・ある競技では、銅メダリストは試合に勝ったところで、銀メダリストは試合に負けたところで、というように設計されている（例：レスリング）
 - 勝利・敗北の直後であることが、銅メダリストと銀メダリストの比較に影響を及ぼしていることを懸念
 - ・しかし、ほとんどの競技（例：陸上、体操）は、このような構造になっておらず、成績に応じて1位、2位、3位と決定

- ◎「勝ったばかり」や「負けたばかり」になる競技を排除するため、それらを除外して再度分析を行った
 - ・テープ1の23名の銀メダリスト、18名の銅メダリストはそれぞれ、20名、15名に減少
 - ・テープ2の20名の銀メダリスト、15名の銅メダリストはそれぞれ、14名、13名に減少
 - ・これらのデータを2×2の分散分析を行った
 - メダルの種類への有意な主効果 ($F(1, 58) = 6.70, p < .02$)
 - ✓ 銅メダリストは、競技直後 ($M = 6.7$) と表彰台 ($M = 5.6$) の両方で、銀メダリスト ($M_s = 5.0, 4.7$) よりも幸福度が高く見えた

- ◎これらの結果の解釈は、事後の「こうだったら良かったのに」と考えるのではなく、銅メダリストと銀メダリストの事前の期待値の違いによるものではないか
 - 研究者らは、オリンピック前に選手の期待値を測定し、初期の期待値を統計的にコントロールした後に、メダル獲得（銅・銀メダル）の効果を検証するために回帰分析を行った
 - ・選手の期待値は「Sports Illustrated」のオリンピック・プレビュー（Verschoth, 1992）から得た
 - ・Sports Illustratedでは、オリンピックが始まる前に、全てのオリンピック競技のメダル獲得者を予想

- ・金メダル、銀メダル、銅メダルを獲得すると予想された選手に、それぞれ1、2、3の期待度スコアを付与
- 予想通り、銀メダリスト ($M = 2.8$) は銅メダリスト ($M = 3.0$) よりも期待値が高かったが、有意差はなかった ($t < 1.0$)
- ・しかし、重要なことは、実際の成績と期待された成績を比較することで、得られた結果が銅・銀メダリストの初期の期待値の違いによるものであるという主張に反論することである
 - ✓銀メダリストは予想よりも良い成績を収めた (実際の成績 = 2.0, 予想 = 2.8) ため、銅メダリストよりも幸福であるべきである
 - ✓銅メダリストは予想通りの成績を収めた (実際の成績と予想 = 3.0)
- ◎より正式に、各選手の予想される結果を回帰式に入力し、獲得したメダル (銀か銅)、予想されるメダル (金、銀、銅、なし)、ビデオテープの種類 (即時反応 (テープ1) か表彰台 (テープ2)) から「苦悩-歓喜」の評価を予測
 - 期待値を統計的にコントロールしても、メダル獲得の効果は有意のままとなった ($t(72) = 4.3, p < 0.0001$)

Discussion

- ・銀・銅メダルを獲得したオリンピック選手が、成績が良くても幸福度が低くなるという、信頼できる状況を明らかにした
 - しかし、選手の反実仮想に注目すると、この結果はそれほど驚くべきものではない
 - ✓銀メダリストにとって、最も鮮明な反実仮想は、金メダルまであと一歩であったということ
 - 銀メダリストが感じる喜びは、「あの時こうしておけば、どうなっていたか」という思考によって低くなることが多い
 - ✓銅メダリストにとって、最も説得力のある反実仮想は、4位になって表彰台に上がれないということ
- ◎このような結果は、選手の反実仮想によるものだと断言できるか
 - Study1の結果は主張と一致しているが、選手の反実比較において提案されている非対称性を直接検証することが重要
 - Study2で検証
 - ・銀メダリストは、金メダルを獲得しそうになったときのことを考える傾向があるか
 - ・銅メダリストは、あと少しでメダルを獲得できなかったことを考えるか
 - ・選手はメダルの順位を知った後、具体的にどのようなことを考えるか

Study2

- ・メダリストの反実仮想の性質を調べるために、再度1992年夏季オリンピックのNBCの報道に注目

- ・ NBCのスポーツキャスターは、多数のメダリストに競技直後にインタビューを行っており、この映像から、NBCの銅・銀メダリストへのインタビューを全て収録したマスターテープを作成
- ・ 参加者にこのテープを見せ、選手が「どうパフォーマンスしたか」と「どうなりそうだったか」のどちらに気を取られていたかを評価してもらった

Method

Participants.

- ・ スポーツに興味がないもしくは知識がないコーネル大学の大学生10名

Stimulus materials.

- ・ NBCの銀メダリスト13名と銅メダリスト9名の競技終了直後のインタビューが本実験の刺激テープ（計22本）となった
- ・ 各テープには2つのバージョンがあり、選手の登場順序が異なる
- ・ 各映像の平均時間は27秒（ $SD=14$ 秒）
- ・ 参加者が評価を行う時間を設けるため、各映像の間に空白を挿入

Procedure.

- ・ 参加者はグループに分かれて実験室に到着し、1992年のオリンピックで活躍した選手のビデオテープを見ることを告げられた

- 参加者は、それぞれのインタビューを注意深く見聞きし、各選手のコメントを2つの方法で評価するように求められた

1. 各選手が考えていることを、(1)「少なくとも私は～」から(10)「もう少しで私は～」までの10段階で評価
 - ・ この尺度の意味を明確にするために、あるコースでBを獲得した学生が、「少なくともCにはならなかった」から「ほぼAを獲得した」まで、様々な思考を持つことができるという例を挙げた
2. 選手の考えていることの内容が、次の3つのカテゴリにどの程度当てはまるかを評価
 - a. 「選手は、どのようにすればもっと悪くできたかに焦点を当て、自分より後ろでゴールした一人又は複数の選手と比較している」
 - b. 「選手は、どのようにすればもっと良くできたかに焦点を当て、自分より前でゴールした1人又は複数の選手と比較している」
 - c. 「選手は、自分が達成したことに焦点を当て、他の選手との比較はない」
 - ・ 参加者には、3つのカテゴリのそれぞれに焦点を当てていると思われる選手の思考の割合を示してもらった
 - ・ 参加者は、3つのカテゴリのそれぞれに0～100%までの任意の数字を割り当ててもらった（割合の合計は、100%になるようにしなければならない）

- ・ 5名の参加者が、2つのバージョンのビデオテープをそれぞれ評価

Results

- ・ 方法1 (Spearman-Brown index = .74)、方法2 (Spearman-Brown index = .93) の両方で、参加者の評価は高い信頼性を示した
 - 同じテープを見た全ての参加者の評価を平均して、各選手の思考を表す指標を作成
- ・ 事前分析によると、登場順序の影響は見られなかったため、各テープの2つのバージョンでデータを比較

●方法1

- ・ 予想通り、銀メダリストの思考は、銅メダリストの思考よりも「もう少しだった」に焦点を当てていると評価
 - ✓ 銅メダリスト： $M = 4.4$ ($SD = 0.7$)
 - ✓ 銀メダリスト： $M = 5.7$ ($SD = 1.5$)

●方法2

- 選手の思考のうち、自分が勝った相手を下に向けて考えているのはごくわずかと評価 ($M = 7.5\%$, 銅・銀メダリストの間に差はなし)
 - 銀メダリストは銅メダリストよりも上方比較に重点を置いていると評価 (銅メダリスト： $M = 20\%$ 、銀メダリスト： $M = 38\%$)
 - 銅メダリストは銀メダリストよりも自分のパフォーマンスに重点を置いていると評価 (銅メダリスト： $M = 73\%$ 、銀メダリスト： $M = 54\%$)
- ・ これらのデータは独立していない (全てのカテゴリに割り当てられた割合が100%になる) ため、有意性の検定は、bとcを組み合わせた指標 (= bの% - cの%) に基づいて行われた
 - 予想通り、この指標は、銅メダリスト ($M = 53\%$) の方が銀メダリスト ($M = 16\%$) よりも高かったが、その差はわずかに有意ではなかった ($t(20) = 1.57, p < 0.15$)

Discussion

- ・ Study2の結果は、銅メダリストと銀メダリストの反実仮想の仮説の違いを裏付けるものである
 - ✓ 銀メダリストは「もう少しで」獲得できた金メダルに注目
 - ✓ 銅メダリストは「少なくともこれだけは上手くできた」という思考に満足
- ・ この非対称性は、Study1で観察された選手の感情表現の違いを説明することができる
- ・ Study2で評価された22名の選手のうち15名は、Study1のテープ1に映っていたため、「苦痛-歓喜」の尺度でも評価
 - 予想通り、2つの評価 (「苦痛-歓喜」の尺度評価と方法1の10段階評価) は有意な相関を示した

- 銀メダル ($r = -.51, n = 10$) と銅メダル ($r = -.34, n = 5$) のデータを個別に検討したが、サンプルサイズが小さすぎて有意性は得られなかった
- ・ このように、銅メダリストは、達成したことへの注目によって幸福を感じているが、銀メダリストは、達成できなかったことを気にすることで幸福を感じていないようである
- ・ Study2では、選手の考えを直接聞いたわけではなく、選手のコメントを元に、参加者が推測（そのため、選手が言葉にしない考えを持っていた可能性はある）
 - そこで、Study3では、銅メダル、銀メダルを獲得した選手が、競技後に自分の考えを報告しているかどうかを調査

Study3

- ・ メダリストに競技終了後すぐに接触できるような競技場を探した
 - 1994年にニューヨークで開催されたEmpire State Gamesを発見
 - ・ ニューヨーク州で開催されているアマチュア競技会で、州内の選手が地域ごとに出場し、Empire State Gamesへ出場権を獲得できる

Method

Participants.

- ・ Empire State Gameのメダリスト115名
- ・ 参加者全員が、水泳や陸上競技で銅メダル ($n=55$) または銀メダル ($n=60$) を獲得
- ・ 選手たちは、スコラスティック部門（12年生までの学生のみで構成、男性31名、女性34名）とオープン部門（主に大学生で構成、男性25名、女性25名）のいずれかに出場

Procedure.

- ・ 選手に競技終了後に個別に声をかけ、Study2で使用したのと同じ10段階評価で自分のパフォーマンスに対する考えを評価
- ・ 評価前に、選手が尺度を理解しているかどうかを確認するために、「もう少しで上手くいくところだった」から「少なくともこれくらいはできた」まで、様々な考えを持つ可能性があるということを言及

Results

- ・ 予想通り、銀メダリストの競技後の思考は、銅メダリストよりも「もう少しだった」に焦点を当てていた
 - ✓ 銅メダリスト： $M = 5.7$ ($SD = 2.7$)
 - ✓ 銀メダリスト： $M = 6.8$ ($SD = 2.2$)

Discussion

- 本研究のデータは、Study2の結果と一致
 - ・ 競技後、銀メダリストは銅メダリストよりも達成できなかったことに焦点を当てる傾向がある

- ・このような反実比較の非対称性が、銅メダリストが銀メダリストよりも幸福度が高い傾向にある理由
 - ✓銅メダリストは「少なくとも私はメダルを獲得した」と考えることで満足
 - ✓銀メダリストは「もう少しで自分が金メダルを獲得するという好ましい結果になったかもしれない」と想像することで銅メダリストよりも幸福度が下がる

General Discussion

- 本研究の目的は、客観的に良いにも関わらず、悪い状況にある者よりも悪く感じる状況が存在するかどうかを検討することであった
 - ・スポーツ以外にも、同じプロセスで説明できる状況は他にもある
 - 例：A-に一点足らずB+になった学生とBの学生の成績の満足度
 - 例：宝くじでそれなりの賞金は手にしたが、大当たりを逃した人の幸福度
- 「ベストな」ライバルがもたらす影響は、反実仮想に加え、社会的比較が今回の結果にどの程度関与しているのかという疑問を引き起こす
 - ・しかし、本研究の題材は、2つの理由から、反実仮想の研究に最も適している
 1. Study2、Study3では、反実比較の方向における非対称性の証拠が得られたが、社会的比較の方向における非対称性を支持する証拠は存在しない
 2. 社会的比較の理論には、銀メダリストは上方比較を、銅メダリストは下方比較を予測するようなものはない
 - ・もちろん、オリンピック競技の直後に社会的比較が起こらないわけではなく、また、それが今回の結果に関与していないとは言えない
 - 反実仮想の非対称性が、社会的比較とどの程度絡み合っていたのかは不明
- 予測された結果は、もともと反実仮想に関する先行研究から得られたものだが、2つの重要な点でこの分野の研究を拡張
 1. 過去：同じ結果であっても、様々な反事実的な選択肢の生成が容易であるかどうかによって、異なる反応を引き起こすことが分かっていた
 - 本研究：これを一歩進め、人々の反実仮想が十分に強力で、客観的に悪い立場にある人が、より良い立場にある人よりも幸せになるような状況があると分かった
 2. 過去：最も戦略的な反実比較を選択する人の能力を強調
 - ・反事実の生成には機能的な価値があり、人は与えられた状況の中で自分にとって最大の心理的価値を持つ反事実を生成する傾向がある
 - ・下方比較（より悪い結果を考える）は安心感を与え、上方比較（より良い結果を考える）は将来のパフォーマンスを向上させる
 - ・将来、再びパフォーマンスを発揮することを期待している人は、次へ進むことを期待している人よりも、上方向の反事実を生成する傾向がある
 - このように戦略的に選択された反実仮想は多いはずだが、そのような動機付けを考慮しても、今回の発見の説明は不可能

本研究：多くの反実仮想が「自動的」または「押し付けられた」性質を持っていることを強調

- ・バルセロナオリンピックの銀メダリストと銅メダリストは、キャリアのピークにあり、今後もハイレベルな競技に従事する可能性が高い
→モチベーションの観点から、両者とも、将来に備えるために上方比較を行うはず
- ・反実比較の非対称性が観察されたことは、多くの反実比較が、経験した出来事の性質によって押し付けられることを示唆

◎Kahneman (in press) は、「自動」から「精巧」に及ぶ反実仮想の連続性を概説

- ・精巧な反事実の処理は、部分的には選択権の行使によってもたらされ、その方向性と強度は、個人の動機と意図に影響
- ・自動的な反実仮想は、ある事象の発生によって始まり、主に認知的な観点から説明できるもの
- ・銀メダリストと銅メダリストを区別する反実仮想は、この連続体の後半にある
例：金メダルに近づくと、あと少しで全てを手に入れることができたという悔しいイメージが自動的に起動する

◎もちろん、2位であることが、3位よりも満足度が低いと言っているわけではない

- ✓そのような優れたパフォーマンスは、他者からの評価や自尊心の向上など、幸福度を高める多くの直接的なメリットをもたらす
- ✓その一方で、「こうだったらよかったのに」という比較によって、間接的に満足度を下げる

→ このように、2位であることの矛盾した効果は、TverskyとGriffin (1991) が主張した、経験した全ての出来事の快楽的重要性に影響を与える「供与」と「対比」の対立に類似

- ✓供与：あらゆる経験は、出来事自体から得られる喜びや痛みによって、幸福に直接的な影響を与える
- ✓対比：人の経験は、将来の経験が対比される適応レベルを変化させることによって、幸福感に間接的な影響を与える
- ✓この文脈での対比（出来事自体が将来の出来事を比較する際の新たな基準となる）
- ✓本研究の対比（出来事がより良い結果に近いことで、人が現状を見失い、「そうになっていたかもしれない」ことに焦点を当てる）
→ 両者は異なるが、核となる考え方は同じ
- ・どちらの場合でも、出来事自体の直接的な効果は、現在の結果と将来の結果との比較、現在の結果ともう少しで達成できた反事実上の代替案との比較によって相殺される

- ・ある出来事が「供与」と「対比」を引き起こす度合いは、非常に特異的である
(Tversky & Griffin, 1991)
→ 結果として、ある問題に適用した場合、良い状況の人が、そうでない人よりも幸福でないと感じる場合を正確に予測するのは難しい

- もう一つの未解決の問題は、効果の持続時間に関するもの
 - ・短期的には銅メダリストの方が銀メダリストよりも幸福であることがわかったが、この効果は長期的に維持されるか
→ 今のところ、この疑問に答えるデータはない
 - ・しかし、人生のニアミスの最も注目すべき特徴の一つは、その持続性にある
例：1912年ストックホルムオリンピックで1,500mの銀メダリストとなったアベル・キビアットは、ゴール直前までレースを制していたが、最後に抜かされた。「目が覚めると、悪夢を見た気分になる」とロサンゼルス・タイムズのインタビューで語った（引用：Tait & Silver, 1989, p.351）
→ このように、「こうだったらよかったのに」という思いは、長い間、私たちに苦しめる