

The effects of near wins and near losses on self-perceived personal luck and subsequent gambling behavior

Michael J.A. Wohl and Michael E.ENZLE

Journal of Experimental Social Psychology 39 (2003) 184-191

1. ABSTRACT

- 大勝ちしたばかりの人と大負けしたばかりの人、どちらがギャンブルを続ける可能性が高いのか？その答えが、自分が幸運だと感じているギャンブラーの方が多いである。
- 本研究では、個人の「運の知覚」が、チャンスゲームの中に起こりそうで起こらない結果によってどのように影響されるかを調べた。
- 実験1では、すべての参加者が実際に同じの報酬を獲得したにも関わらず、ギャンブルゲームで大負けしそうになると、大勝ちしそうになる場合に比べて、運の知覚が高まった。
- さらに、大負けに近い参加者は、大勝ちに近い状態を経験した参加者に比べて、下向きの反事実を有意に多く作成した。
- 自己認識された運の違いが将来のギャンブル行動に影響を与えた。ほぼ大負けした参加者は、ほぼ大勝ちした参加者に比べて、その後のチャンスゲームに有意に賭けていた。

2. INTRODUCTION

- 2人のギャンブラーが、それぞれのマシンに最後の1ドルを投入し、一方のマシンは大勝ちをもう少しで逃し、もう一方のマシンは大負けをもう少しで逃している。どちらのギャンブラーが、再びギャンブルをする可能性が高いか？
 - 将来の行動は、実際の勝ち負けだけでなく、勝ちや負けに近いことから影響されている。
- 反事実的思考
 - このシナリオは通常反事実的思考アプローチの観点から理解される。

- 大勝ちに近い人は、大勝ちに当たる（上向き）ことを願っている可能性が高く、一方、大負けしそうな人は、「大負けしないようにしてほしい」（下向き）と願っている。
- 個人の資質としての運とチャンスゲーム
 - 社会的認知の理論では、一般的に運は外界の側面としてアプローチされる。人は、サイコロの目、スロットマシンの結果など、自分ではコントロールできないことを理解していると想定される。
 - ◆ しかし、人は運を伝統的な心理学概念とは異なる形で理解している場合がある
 - 人は運を個人的な資質として理解している。(Darke&Freedman, 1997)
 - 人は偶然の出来事と個人的な運を概念的に区別している
(Wagenaar&Keren, 1988)。後者は個人的なスキルと信じる。
 - 本研究では、人が自分の運を推定することは文脈に影響されると考えた。
 - ◆ 自己認識された運がギャンブル行動に影響を与え、大負けに近い人は大勝ちに近い人より運が良いと感じると考えている。
 - ◆ 自分が個人的に幸運であると考えるほど、その後のギャンブル行動が増加する。

3. 実験 1：個人の運とギャンブル行動

● 参加者

- アルバータ大学で心理学入門を履修している学部生 30 名。

● 実験方法

- 参加者に 1 枚 0.2 ドルのトークンを 5 枚渡し、ギャンブル課題の意味を高めるために、実験者はこう言った：

- 「他のギャンブルと同じように、より多くのトークンを獲得するチャンスがあるが、トークンを全部失う可能性もある。実験の最後にもしトークンが残っていれば、本物のお金に交換することができる。そのお金はあなたが持って帰ってもいい」

- 実験で使用されたギャンブルはスロットマシン形式のルーレットゲームである。ルーレットは 7 つのセッションに分かれている。

- 大負けに近い場合の順序：「70 枚」「15 枚」「5 枚」「破産」「10 枚」「15 枚」「5 枚」

- 大勝ちに近い場合の順序：「破産」「15 枚」「5 枚」「70 枚」「10 枚」「15 枚」「5 枚」

- ホイールのすぐ下に「回す」ボタンがあり、ボタンを押すとホイールが動き、大負けに近い条件では、ホイールは「破産」セッションで止まるように見えたが、「10 枚」セッションまで動き続けた。同様に、大勝ちに近い状態では、ホイールは「70 枚」のセッションで最低速度に達したが、最後は「10 枚」セッションに止まった。

- ホイールの回転が止まると、参加者に 10 枚のトークンを渡し、その後、38 個の赤黒のスロットに構成されている標準的なルーレットに近いもらった。

- 参加者は赤と黒のどちらに当たるかに賭けると言われた。配当が 1-1 であることが教えられた。

- 賭けた後、ボールが回る前に参加者は事後アンケートを答えた。

- 事後アンケートは Markman ら（1995）の反事実思考の測定と、BIGL (Belief in Good Luck scale; Darke & Freedman 1997) で構成された。

- 反事実思考の測定では、参加者にルーレットの可能な結果を 3 つ挙げてもらった。

□BIGL は、運に関する人の信念を評価するための 12 項目の個人差尺度である。スコアが高いほど、個人的な運への信頼が高まっていることを示している。

● 実験結果

Table 1
Dependent measures for Experiment 1

	Near big loss <i>M</i>	Near big win <i>M</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
BIGL scale	41.13	33.87	2.51	<.02
Number of tokens bet	5.67	3.93	2.84	<.01
Counterfactual type	-0.47	0.13	2.08	<.05

□

□予測通り、「大負けに近い」条件に参加者は、「大勝ちに近い」条件の参加者より、自分が幸運であると認識した。BIGL 尺度の得点により、「大負けに近い」を経験した参加者は、「大勝ちに近い」を経験した参加者より、個人的な幸運をより強く信じていることがわかった。

□さらに、「大負けに近い」条件の参加者は、「大勝ちに近い」条件の参加者に比べて、その後のルーレットゲームでより多くのトークンをかけた。

□大勝ちに近い条件の参加者は主に上向きの反事実を生成し、大負けに近い条件の参加者は主に下向きの反事実を生成した。

□反事実的思考が自己認識された運を媒介している可能性がある（運の認識が勝敗に近い経験から直接生み出されるのではなく）と考えたが、2 つの変数の相関はごくわずかだった。

4. 実験 2：他のタイプの勝ち負けとその影響

- 「負けそうになった」条件の参加者は「勝ちそうになった」条件の参加者に比べて、相対的にポジティブな感情を持つかもしれない、このような感情の違いは、勝ち負けが将来のギャンブルに及ぼす影響の別の説明となる可能性がある。

- 感情の尺度を追加

- 参加者

- アルバータ大学の心理学入門を履修している学部生 100 名。

- 参加者は5つの条件（もう少しで大負け、もう少しで大勝ち、大負けから少し離れ、大勝ちから少し離れ、対象条件）に無作為に割り当てられた
- 実験方法
 - 実験2の手順は、新たに3つの条件を加えた以外は実験1と同じだった。
 - 実験2では、実験1で使用したアンケートに「今感じていることは」（1）悲しい、（7）嬉しい、の感情の尺度を加えて使用した。
- 実験結果

Table 2
Dependent measures for Experiment 2

	Near big loss		Near big win		Control	One-way ANOVA	
	Run-from <i>M</i>	Run-to <i>M</i>	Run-from <i>M</i>	Run-to <i>M</i>	<i>M</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
BIGL scale	46.50	43.85	30.90	34.65	36.00	10.91	<.001
Number of tokens bet	7.10	6.35	2.80	2.85	3.85	21.55	<.001
Counterfactual type	-0.55	-0.75	0.75	0.60	0.35	19.48	<.001
Affect	4.75	5.20	5.10	5.15	5.35	0.78	>.54

-
- 予想通り、「もう少しで大負け」と「大負けから少し離れ」の参加者は、「もう少しで大勝ち」、「大勝ちから少し離れ」と対照条件の参加者に比べ、個人的な幸運への確信が有意に大きいことがわかった。
- また、ルーレットゲームでかけたトークンの数にも有意な結果が出た。「もう少しで大負け」と「大負けから少し離れ」の参加者は、「もう少しで大勝ち」、「大勝ちから少し離れ」と対照条件の参加者に比べ、賭けたトークンが有意に多かった。
- 実験1と同様に。自己認識した幸運によるギャンブルの媒介が検証した。
- 「もう少しで大負け」と「大負けから少し離れ」の参加者は、主に下向きの反事実的思考を生成し、「もう少しで大勝ち」、「大勝ちから少し離れ」と対照条件の参加者は上向きの反事実的思考を生成した。
- ギャンブルに対する感情の影響を調べたが、すべての条件下の参加者の間に、感情の違いが見られなかった。平均値を見ると、すべての参加者が尺度の中間点を上回っており、条件に関わらず、すべての参加者がややポジティブな気分になっていることがわかる。

5. General discussion

- 本研究では、比較的大きな金額を勝ち取りそうになった人と、すべてを失いそうになった人と、どちらがより多くのギャンブルをするかという疑問から出発し、このような経験をした後に、より大きな幸運の感覚が残るのはどちらかと言うことに着目した。本研究の仮説では、全てを失いそうな人の方が相対的に幸運だと感じ、その人がより多くのギャンブルをすると考えた。そして、二つの実験とも仮説通りだった。
- 個人的な幸運の認識は、将来のギャンブル行動を媒介することがわかった。このような因果関係のある出来事の流れは統制欲求モデルの観点から納得できる。チャンスゲームは、結果をコントロールするための直接的な手段を人から奪う。しかし、

個人の運という概念を信じることによって、人はその結果に影響を与える手段を得ることができた (Wohl&Enzle, 2002)。このような信念は、将来のギャンブルに影響する。幸運だと感じる人ほど、より多くのギャンブルをすることになる。

- 実験2では「もう少しで大負け」、「もう少しで大勝ち」と対照条件を導入した。また、感情的な反応も測定した。結果は、感情が何の影響も与えていないことを示している。
- 本研究では、大きな損失を回避できたという自己認識プロセスに関連する情報が、参加者の自己認識された幸運を助長し、より多くのギャンブルをしたいという強く欲求につながった。