

# 大学生におけるギャンブル経験とリスクテイキング行動 の関係

## The relationship of gambling experiences and risk-taking behavior in undergraduate students

○菅佐原 洋

(常磐大学人間科学部)

○Hiroshi Sugawara

(Tokiwa University)

Key words: 大学生, ギャンブル経験, リスクテイキング行動

### 問題と目的

近年, 大学生において, 常習化したギャンブル行動によって, 日常生活に支障を生じるケースがあることが報告されている(安藤, 2000)。そこで, 本研究ではギャンブルが習慣的になっている大学生が, そうでない大学生と比べて, リスクの高い賭けを行うリスクテイキング行動が多いかどうかを検討することを目的とする。

### 方法

対象者: 21 から 22 歳 (平均年齢 21.7 歳,  $SD = 0.47$ ) の男性大学生 27 人が参加した。

器具・用具: ゲームを行うのにサイコロとサイコロを転がすガラス製の受け皿, 及び各参加者がポイントを計算するための電卓を使用した。

ギャンブル課題: ギャンブル課題として, (1)1 から 6 のいずれかを選択し, 的中時+1000 ポイント (以下, P), 非的中時-1000P, (1)12, 34, 56 の 3 つの組み合わせから選択し, 的中時+500P, 非的中時-500P, (3)123, 456 の 2 つの組み合わせから選択し, 的中時+200P, 非的中時-200P, そして (4)1234, 2345, 3456 の 3 つの組み合わせから選択し, 的中時+100P, 非的中時-100P, から選択する Game of Dice Task を用いた。ゲームでは, 18 回の選択機会が設定され, 参加者は 1000P からスタートし, 3 名の参加者中最大のポイントを稼ぐことが求められた。(1)(2)は期待収支がマイナスのため, リスクの高い選択肢, (3)(4)は期待収支が 0 かプラスのため, リスクの低い選択肢とした。

手続き: 大学内の 1 室において, 1 つの机を囲むように座ってもらい, 3 人同時に実施した。参加者には, 選択肢の表の中から 1 つ選んでもらい, 選んだ選択肢の上におはじきを置

いてもらった。その後, 実験者がサイコロを振り, 的中した場合はポイントがプラスされ, 外れた場合ポイントはマイナスされることを伝えた。その上で, (1)全部で 18 回の選択を行ってもらう事, (2)3 人の参加者でポイントの高い順に順位を着け, 1 位が 1 番良い賞品が得られることを説明した。

試行後に, 各参加者のギャンブル経験を確認するアンケートを実施した。

### 結果および考察

週に 1 回以上, または月に 3 回以上のギャンブル経験を有する参加者をギャンブラー群, それ以下のギャンブル経験の参加者を非ギャンブラー群とした。両群のリスクの高い選択の割合を図 1 に示した。

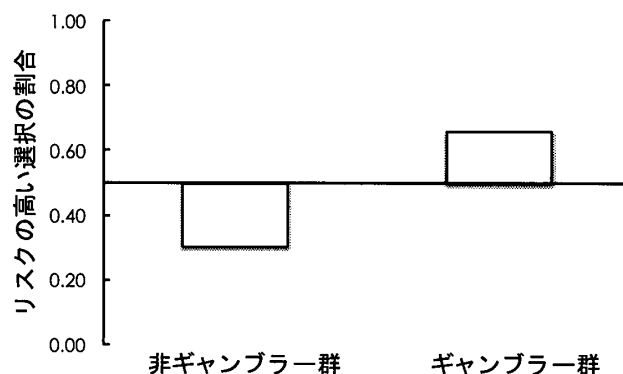


図 1 両群におけるリスクテイキング行動の割合

ギャンブラー群は非ギャンブラー群と比較して, リスクテイキング行動の割合が有意に多いことが示された ( $t(25) = 2.84, p < .01^{**}$ )。

### 引用文献

安藤明人 (2000). 大学生のギャンブル行動に関する調査(2) 日本教育心理学会総会発表論文集, 42, 262.