The Japanese Association for Behavior Analysis(JABA)

日本行動分析学会第26回年次大会　ポスター発表（P2－19）
（2008年８月９日～10日　横浜国立大学）

得点選択に及ぼす統制の錯覚の影響

The effect of illusion of control on the choice points

○野田泰子・野坂有希・望月要
Yasuko NODA , Yuki NOSAKA , and Kaname MOCHIZUKI
（帝京大学文学部）
Teikyo University, Department of Psychology

Key words: illusion of control, choice

統制の錯覚(illusion of control)とは、結果に影響を与えていないにも関わらず、自分自身がある事象を統制できているという錯覚である。この研究では、複数枚の裏向きで提示されているカードの中から、当たりマークを選択する簡単なゲームを行い、統制の錯覚が選択に及ぼす効果を検討した。

方　法

実験参加者：大学生４名（男性１名・女性３名。平均年齢**20.75**歳）を参加者に用いた。

装置：パーソナルコンピューターを実験制御と記録に用いた。実験プログラムは**HSP3**で作成した。

手続き：参加者に**1000**点の持ち点を与え、はじめに当たりマークを選択させた。当たりマークは、星型と丸型の２種類を使用した。次に賭け点を、２点と20点のいずれかで選択させた後、画面右側にカードを裏向きに呈示し、参加者にその中から１枚を選択させ、選んだカードが当たりマークと一致した場合は、賭け点分の得点を持ち点に加えた。一致しなかった場合は、賭け点分の得点を持ち点から減じた。その後、全てのカードを表向きで呈示し、画面上部に「当たりマークは（）％であった」と表示した。当たりマークの見かけの割合は65～75%の幅でランダムに５％ずつ値を変えて表示させたが、実際の勝率は50%に設定した。

以上を１試行とし、１セッションを30分として行った。セッションが終わるごとに５分間の休憩を設けた。獲得した得点は、20ポイントを10円とし現金に換算して、全実験を終えた後に参加者に渡した。条件１と条件３では当たりマークをコンピューターが決定し、条件２では参加者が当たりマークを決定した。１セッションを30分間行った後、２点と20点の賭け点のどちらかの選択率が70%を超えているか確認した。超えていた場合に、１セッション終了とみなした。条件１では２セッション続けて賭け点の選択率が70%を超えなかった場合に、条件２では４セッション連続で賭け点の選択率が70%を超えなかった場合に、その条件を打ち切り、次の条件に移行した。

全条件終了後、ギャンブルまたはゲームを好むか、そのために時間・金額をどれほど注ぐか、当たりマークが何%含まれていたという表示を注目したか、どの条件を好んだのか、条件２で当たりマークを選択する際に参加者のみのルールが存在したか、条件ごとに賭け点の選択を変えたかを質問紙にし、回答させた。最後に得点を換金して、実験を終了した。

結　果

図１に、各条件における高賭け点の選択率を参加者ごとに示した。Ｐ１は条件に関わらず、ほぼ高賭け点を選択した。Ｐ２は、自分で当たりマークを決定する条件において、低賭け点を選択し、条件３では、高賭け点を選択する傾向がみられた。Ｐ３は条件１でどちらの賭け点も選択率が70%に達しなかったため、２セッションまで行った。そのため、Ｐ３の図１にある条件１の結果は２セッションの平均を示した。Ｐ３は、条件２で高賭け点の選択率が０％であった。P4については、フェイズ２までのデータを図１に示した。Ｐ４は自分でマークを選択できる際に、高賭け点を選択していた。なお、Ｐ４のみ異なった条件で実験を行った。

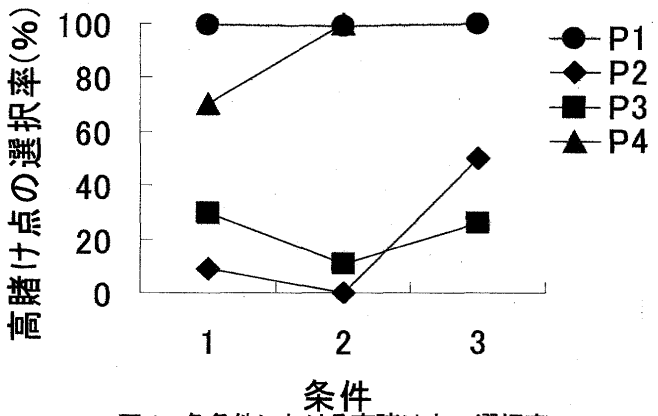

図１．各条件における高賭け点の選択率

考察

全実験終了後に回答を得た質問紙ではＰ４以外、自分で決定できる条件を気に入っていた。当たりマークの決定が得点に影響があるという回答も、フェイズ２でのみ得られた。すなわち、自分で当たりマークを決定する場合、ゲームに影響を与えているという印象をもつ傾向がみられた。

今回、他の参加者とは異なる結果を得たＰ４のみ、見かけの勝率を50%と表示し、実際の勝率を30%に設定した。Ｐ４はフェイズ３で体調不良となり、実験を中止した。Ｐ４のデータは、当たりマークを自分で選択することが、賭け点の選択に影響を及ぼすか否かには、実際の勝率や見掛けの勝率が関係していると考えられる。

NII-Electronic Library Service