

ギャンブル行動の無謀さとギャンブル好きの度合い・公共財ゲームにおける協力行動の関係

研究背景

高田・湯川 (2012) は、ギャンブルにおいて結果的に損をする可能性が大きい選択をすることを「無謀なギャンブル行動」と定義した。公共財ゲームとは、参加者の多くが協力的に振る舞うほど参加者の獲得金額が多くなるが、そのような中で非協力的に振る舞う者がいればその者が最も多くの金額を獲得（フリーライド）できるという性質を持つゲームである。

過去のギャンブル経験・無謀なギャンブル行動・公共財ゲームにおける協力行動の関連を調べた研究は無い。よって本研究はこれら3要因の関連を調べた。(ギャンブル好きの度合いとの関係も調べたが、ここでは割愛。)

方法

18-60 (平均22.0) 歳の日本語話者150人を対象に、Googleフォームを用いて、大きく以下の3項目について問う質問紙調査を実施した。

Q1: 過去のギャンブル行動経験・使用金額 (過去のギャンブル経験)

Q2: 架空のサイコロギャンブルにおいて、指定の3条件においてそれぞれどのギャンブル行動を行うか (無謀なギャンブル行動)

Q3: 架空の公共財ゲームにおいて、指定の3条件においてそれぞれどの程度協力行動をするか (公共財ゲームにおける協力行動)

結果

Q1の過去のギャンブル経験について、経験無しと回答した者が95名おり、経験有りとは回答した者に対し各質問項目回答を点数化し加算したところ、過半数の29人が4点以下、残る26人が5点以上であったため、順に「経験無群」「経験少群」「経験多群」と命名した。

Q2での各質問項目回答を点数化・加算し「無謀さ得点」を求めたところ、過半数の90人が4点以下、残る60人が5点以上であったため、前者を「無謀高群」「無謀低群」と命名した。

その上で、各要因の関連を調べたところ、以下の図のような結果であった。

図1: Q1での3群それぞれにおける、Q2での3条件での無謀さ得点

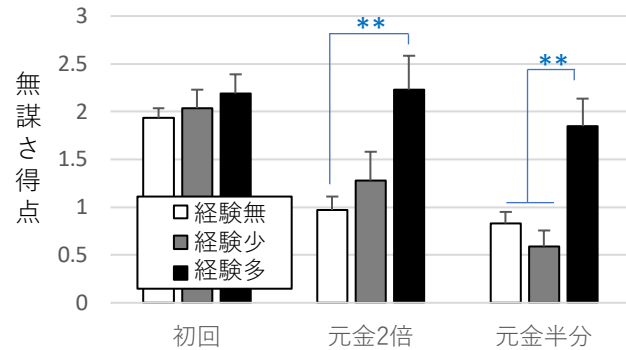


図3: Q2での2群それぞれにおける、Q3での3条件での供出割合 (協力度)

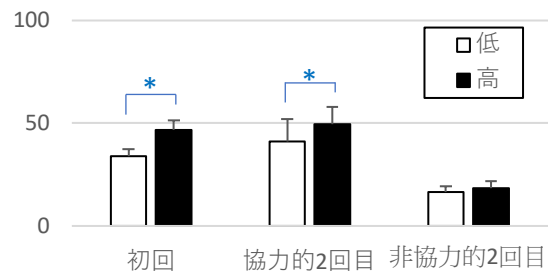
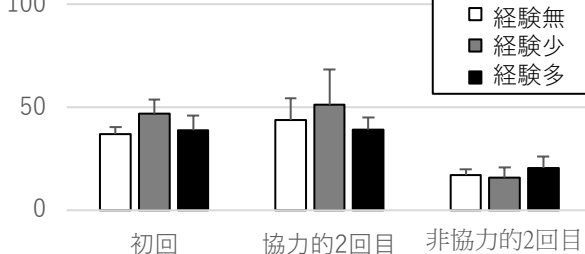


図2: Q1での3群それぞれにおける、Q3での3条件での供出割合 (協力度)



考察

過去のギャンブル経験が多い者は無い者に比べ残金変化後に無謀なギャンブルを行う傾向が見られた (図1)。すなわち、ギャンブルにおける無謀さは、過去のギャンブル経験と、直近の経験 (高田・湯川, 2012) との交互作用によるものであることが示唆される。

また、過去のギャンブル経験と公共財ゲームとの関連は見られなかった一方で (図2)、ギャンブルにおける無謀さが高いと公共財ゲームにおいて積極的な協力行動が見られた (図3)。

無謀さと協力行動との関連を示唆する点に興味深い一方、検定方法には見直しが必要であるかも知れない。

図1, 図2はクラスカル・ウォリス検定、図3はマン・ホイットニーのU検定結果を示す。
* $p < .05$, ** $p < .01$