

警告後の意思決定に個人特性が及ぼす影響

○原口 優輔・中尾 敬
(広島大学大学院教育学研究科)

研究の目的

警告後のリスク志向的選択では、警告を受け取ったとしても、それ以前に警告に反する安全な経験をしていればその経験が過大評価され、客観的情報に基づく警告が過小評価される (Barron et. al., 2008)。しかし、経験と警告のどちらを重視するのかには個人差があると考えられる。そこで、本研究では警告のタイミングに加えて、個人特性の影響を検討した。

方法

対象者 大学生 60 名 (女性 33 名, 平均年齢 22.8 歳) を実験参加者とした。

実験課題 Barron et. al. (2008) の課題を改変した二者択一の意思決定課題を実施した。課題は 100 試行からなり、一方の選択肢は損失のリスクがない選択肢 (以下, S option), もう一方の選択肢は S option より報酬は多いが、一度損失を被ると最終結果が確実にマイナスとなる選択肢 (以下, R option) であった。警告の内容は「右 (あるいは左) の選択肢を選ぶたびに、1500 ポイント失う可能性が 1000 回に 1 回 (0.1%の確率) あります。これはこのゲームを負けで終わる、ただひとつの結果です。」とした。ただし、実際の R option は損失を被らず、S option よりも確実に多くの報酬が得られる設定であった。選択後、実験参加者には勝敗と獲得ポイントが提示された。

実験条件 Early 条件と Late 条件に実験参加者をランダムに割り当てた。Early 条件では 1 試行目から、Late 条件では 51 試行目から警告を提示した。

質問紙 日本語版情報処理スタイル尺度 (内藤ら, 2004), 楽観・悲観性尺度 (外山, 2013), 日本語版 BIS/BAS 尺度 (高橋ら, 2007) を用いた。

結果と考察

分析に際して、100 試行を 25 試行ごとの 4 つのブロックに分割し、Early 条件 Late 条件共に警告を受けとった、51 試行目から 75 試行目までに着目して分析を行なった。分析は一般化線形混合モデル (GLMM) による分析を行なった。固定要因として警告タイミングと尺度得点、およびこれらの交互作用項を投入し、ランダム要因として参加者を投入した。尺度得点は 1 回の分析につき 1 つの尺度得点を投入した。また、目的変数である

課題時の選択は二項分布が仮定できるため、リンク関数には logit を用いた。分析の結果、警告タイミングと悲観性において、主効果 (警告: $\beta = 1.11, SE < .001, p < .001$; 悲観性: $\beta = 0.02, SE < .001, p < .001$, Bonferroni 法で補正) 及び交互作用 ($\beta = -0.87, SE < .001, p < .001$, Bonferroni 法で補正) が有意であった (Figure 1)。交互作用が有意であったため、単純傾斜分析を行なったところ、Early 条件と Late 条件共に悲観性の効果が有意となった (Early 条件: $\beta = 0.04, SE < .001, p < .001$; Late 条件: $\beta = -1.50, SE < .001, p < .001$)。このことから、Late 条件において、悲観性が高いと警告後に S option を選択する確率が高くなることが示された。悲観性は「将来に対するネガティブな期待」であるため、悲観性が高い人ほど、警告に示されていたネガティブな結果をより重視したと考えられる。つまり、悲観性の高い人は警告前の経験よりも警告に基づいた意思決定を行っていることが示された。

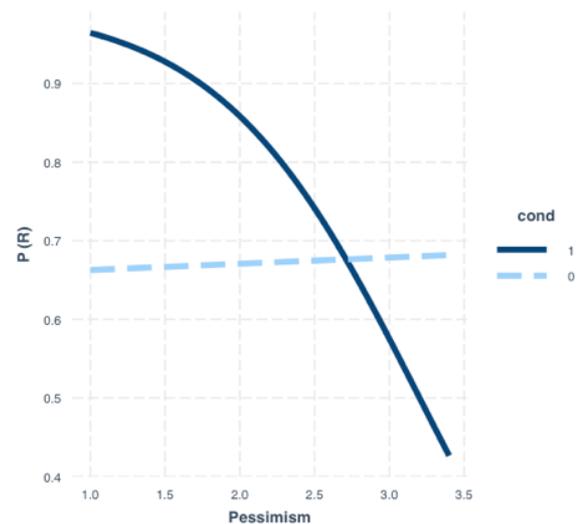


Figure 1. Early 条件 (点線) と Late 条件 (実線) における、悲観性と R option の選択率との関連

主な引用文献

Barron, G., Leider, S., & Stack, J. (2008). *Behavior and Human Decision Processes*, 106, 125-142