（ 続紙 1）

京都大学	博士（教育学）	氏名	田岡 大樹
論文題目	無謀な賭けの心理的メカニズムの検討		

（論文内容の要旨）

本論文は，無謀な賭けの心理的メカニズムについて，個人特性との関連も含めて，行動実験に基づく認知心理学的検討を行ったものである。論文は 6 章，4 つの研究から構成されている。

第 1 章「序論」では，ギャンブル依存症をめぐる社会的・学術的背景と無謀な賭けに関する先行研究を概観し，未検討な事項として，無謀な賭けの背後にある心理的メカニズム，賭けを中断可能な状況下での検討，無謀な賭けと個人特性の関連性を指摘している。そして，前者を主目的，後二者を副目的として解明することが本論文の目的であると述べている。

第 2 章「賭けを自由に中断可能な状況下における賭けの無謀さと持続性」では，研究 1 において，大学生 48 人に対して，実験を行い，賭けを自由に中断可能な状況下においても，事前の勝ち経験によって無謀な賭けが生じることを示している。

第 3 章「課題中の感情状態およびリスク-ベネフィット知覚との関連」の研究 2a では，大学生・大学院生 63 名に対して，無謀な賭けと課題中の感情状態およびリスク-ベネフィット知覚の関連について実験を行った。その結果，事前の勝敗経験は，課題中のネガティブ感情や賭けのベネフィット知覚を変化させた。そして，課題中の感情状態は，賭けに対するベネフィット知覚を通じて，無謀な賭けに影響することが示唆された。研究 2b では，研究 2a のデータを用いて，賭けの無謀さのセッション内時系列変化を検討した。その結果，勝ち群における無謀な賭けは，その後のギャンブルの結果を通じて低減することが明らかとなった。一方，負け群におけるセッション終盤の無謀な賭けの生起は負け追いとの関連が示唆されたとしている。

第 4 章「個人の情報処理スタイルと無謀な賭けの関連」では，無謀な賭けに対する事前の勝敗経験または課題中の感情状態の効果が合理的な情報処理スタイルによって調整されるかを 18-40 歳の男女計 269 名に対して，4 つのオンライン実験によって検討した。研究 3-1 では，高合理性者においてポジティブ感情が無謀な賭けを促進する効果を抑制する交互作用が示された。しかし，研究 3-2，3-3，3-4 では再現されなかった結果を，オンライン実験特有の状況要因と参加者の目標に応じた行動規範の変化という観点から考察している。

第 5 章「無謀な賭けの促進に関わる要因に関する検討」では，事前の勝ち経験がより無謀な賭けを導くという現象の背後にある潜在的要因として，勝敗経験を通じた感情状態の変化と課題関連情報の蓄積の 2 つに着目して，18-40 歳の男女計 329 名に対して，実験操作の異なる 3 つのオンライン実験 (不一致課題経験，他者経験，ノーベット経験) を用いて検討した。その結果，ポジティブ感情が無謀な賭けに影響するという従来の説明に対する否定的な知見が得られ，より複雑な要因間の相互作用や他のメカニズムを考慮する必要性があると指摘している。

第 6 章「まとめと今後の展望」では，研究 1 から研究 4 までの成果と意義について総括し，さらに，残された課題として，無謀な賭けを説明する理論を構築し，無謀な賭けの調整要因を検討し，知見の一般化可能性について考慮する必要性を挙げ，今後を展望している。

（続紙　２）

（論文審査の結果の要旨）

本論文は，実験室とオンラインの実験を用いた 4 つの研究に基づいて，無謀な賭けの背後にある心理的メカニズムを解明するために，中断可能な状況下における無謀な賭け，無謀な賭けと個人特性の関連性，無謀な賭けの促進に関わる要因について検討，考察したものである。

本論文の特色は以下の 3 点である。

(1) 従来の研究では解明されていない，無謀な賭けの背後にある心理的メカニズム，中断可能な状況下における無謀な賭け，無謀な賭けと個人特性の関連性について実験的手法を用いて体系的に検討している点で，認知心理学の意思決定研究，ギャンブル行動研究の領域に理論的インパクトをもつ点

(2) 無謀な賭けの背後にある心理的メカニズムを解明するために，(a)現実状況に近い中断可能なギャンブル実験課題を作成し，感情や課題関連情報，時間圧力などを操作した実験を行った点，(b)賭けの無謀さ，感情状態，リスク-ベネフィット知覚などの多様な従属変数を用い，ギャンブル中の時系列変化を測定した点，(c) 情報処理スタイル，罰への感受性，ニュメラシーなど，賭けに関わる心理特性を個人差変数として導入した点，(d)オンラインでの実験を活用した点で，方法論上のインパクトをもつ点

(3) ギャンブル依存症の予防策を検討するためのギャンブル行動を支える心理的メカニズムについての実証的基礎研究として，多くの示唆をもつ点

第 1 章では，研究の背景として，ギャンブル依存症をめぐる社会的・学術的背景と無謀な賭けに関する先行研究を概観し，無謀な賭けに関する心理学的研究をギャンブル依存症予防のための基礎研究と位置づけ，その解明を目指したところに本研究の着眼点の鋭さがある。

第 2 章の研究 1 では，現実のギャンブル場面に近い，賭けを中断可能な状況下においても，事前に多くの勝ちを経験した実験参加者は，多くの負けを経験した参加者よりも無謀な賭けを行うことを示している。これは，事前の勝ち経験が無謀な賭けを促進する現象が，賭けが中断可能か否かにかかわらず頑健であることを示した点でこの研究分野における重要な貢献である。

第 3 章の研究 2a では，ギャンブル課題中の感情状態が賭けに対するベネフィット知覚を通じて賭けの無謀さに影響する仮説モデルを立てて，その関係性を検討した。そして，感情状態やリスク-ベネフィット知覚，さらに，他の要因が賭けの無謀さを規定する可能性についての実証的知見を提供することにより，無謀な賭けの心理的メカニズムの解明に寄与している。さらに，研究 2b では，研究 2a のデータの時系列解析によって，セッション内における賭けの無謀さの時系列変化に関する初の知見を提供し，負け追いとの関連性を示した点は，大きな学術的意義をもつ。

第 4 章の研究 3 は，合理的情報処理スタイルは，課題中のポジティブ感情が無謀な賭けを促進する効果を抑制するという新たな知見を示した点で意義がある。この知見の再現性については，オンライン実験特有の状況要因や参加者の目標に応じた行動規範の変化などを統制した追試が必要であるが，無謀な賭けを抑制する個人特性の発見は，ギャンブル依存症の予防策を検討する上で，重要である。

第 5 章の研究 4 における 3 つの実験は，感情状態と課題関連情報の効果を分離した実験操作を新たに導入した点で，方法論上の工夫が見られる。その結果は，課題中のポジティブ感情が無謀な賭けを単独で促進するという従来の説明に対して否定的

な結果を見出している。これは，無謀な賭けの心理的メカニズムの解明に向けて，より複雑な要因間の相互作用や他のメカニズムを考慮する必要性があることを示した点で，この分野の研究を今後推進する上で重要な指針となる考察である。

第 6 章は，本研究で検討した 4 つの研究の成果を総括し，当該分野におけるこの研究の意義を明確化し，さらに，残された課題として，無謀な賭けを説明する理論の構築，調整要因の検討，知見の一般化可能性を挙げている点で，認知心理学，認知科学のギャンブル研究としての学術的意義がきわめて大きい。

以上のように本論文は，無謀な賭けの背後にある心理的メカニズムを解明するために，ギャンブル依存症を抑制するという問題意識に基づき，工夫した手法による実験を積み重ね，洗練されたデータ解析手法を用いて，考察を深め，負け追い現象や情報処理スタイルの個人差を取り入れた体系的な検討を行うことによって，理論面と方法面，応用面でインパクトのある多くの新たな成果を上げている。

今後に残された問題として以下の点が指摘できる。

(a) 無謀な賭けの心理的メカニズムについての強化学習モデリングなどを用いた理論的展開
(b) 無謀な賭け，負け追いの定義と指標，ギャンブル課題の特質，課題間の共通性と独自性についての多角的検討
(c) 合理性の階層性や目標による差異，個人特性（コントロール感，セルフエフィカシーなど），適応，感情過程との関連性のさらなる検討
(d) 教育や IR（統合型リゾート）政策における介入，ゲーム依存やレジャーなどより広範な活動への応用の検討

しかし，こうした点は，本論文で見出された多くの新しい知見の価値を損なうものではない。

よって，本論文は博士（教育学）の学位論文として価値あるものと認める。また，令和 5 年 2 月 20 日，論文内容とそれに関連した事項について試問を行った結果，合格と認めた。

なお，本論文は，京都大学学位規程第１４条第２項に該当するものと判断し，公表に際しては，（期間未定）当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。

要旨公表可能日：　令和 5 年 3 月 24 日以降