

# リスクテイキング行動についての考察

2009年1月

慶應義塾大学商学部

濱岡豊研究会6期生

学籍番号40510277

新川 純平

## [概要]

新しいリスクが漸次発生している現代社会において、我々はこれらの「リスク」を回避するだけではなく、敢えて「リスクテイキング」行動をとる局面が少なからず存在する。本研究では、どのような消費者特性や認知要因や状況要因が「リスクテイキング」行動意図に影響を与えるのかを明らかにする。これらについて仮説を設定し、アンケート調査によって検定した。その結果、消費者特性としては、自己愛人格傾向、刺激欲求傾向が高い消費者ほど「リスクテイキング」行動意図が高いことが分かった。また、高興奮低危険型リスクテイキング行動ではリスク認知が、低興奮高危険型リスクテイキング行動ではリスク認知、ベネフィット認知、運の認知、スキルの認知がそれぞれの「リスクテイキング」行動意図に影響を与えることが判明した。一方、高興奮低危険型、低興奮高危険型、双方共に影響を与える状況要因については本研究では新たな知見は得られなかった。

## [キーワード]

リスクテイキング行動, 自己愛人格傾向, 刺激欲求傾向, 高興奮低危険型リスクテイキング行動, 低興奮高危険型リスクテイキング行動, 認知要因, 状況要因

# A study on Risk-taking behavior

January 2009  
Keio University  
Faculty of Business and Commerce  
Hamaoka Seminar  
No.40510277  
Jumpei Shinkawa

## [Abstract]

In the contemporary society where a new risk has been gradually generated, We dare at times to evade "Risk", and to do "Risk-taking" occasionally. In this research, whether what consumer characteristic and the acknowledgment factor and the situation factor influence "Risk-taking" behavior intention is clarified. The hypothesis of these were set, and it tested by the questionnaire survey. Results show that the higher each of the Narcissistic Personality disorder and the Sensation Seeking tendency is as the consumer characteristic, the higher "Risk-taking" action intention is.

Moreover, it turned out that the risk acknowledgment influenced "Risk-taking" action intention in the high getting excited low dangerous Risk-taking action. Additionally, it turned out that the risk acknowledgment, the benefit acknowledgment, the acknowledgment of the fate, and the acknowledgment of the skill influenced each "Risk-taking" action intention in the low getting excited high dangerous Risk-taking action. On the other hand, a new finding did not obtain the situation factor that influenced both for this research.

## [Keywords]

Risk-taking behavior, Narcissistic Personality disorder, Sensation Seeking tendency, high excitement -low danger risk taking behavior, the low excitement-high danger risk taking behavior, recognitional factor, situational factor

## 目次

- 1 序論
  - 1-1 研究目的
  - 1-2 研究構成
- 2 現状分析
  - 2-1 リスクテイキング消費についての定義
  - 2-2 事例① スポーツ振興くじ～toto～の例
  - 2-3 事例② ラフティングの例
- 3 先行研究のレビュー
  - 3-1 リスクテイキング行動のメカニズム
  - 3-2 自己愛人格傾向について
  - 3-3 刺激欲求について
  - 3-4 集団内で他人に影響されるリスクテイキング行動
  - 3-5 リスクテイキング行動について
  - 3-6 リスクテイキング行動を規定する要因の因果系列
  - 3-7 マーケティング的リスク
  - 3-8 先行研究のまとめ
- 4 仮説設定
  - 4-1 仮説設定にあたって
  - 4-2 リスクテイキング行動について
  - 4-3 パーソナリティ、認知、状況などについて
  - 4-4 仮説設定
- 5 分析
  - 5-1 調査表作成
  - 5-2 アンケート実施
  - 5-3 単純集計
  - 5-4 予備分析
  - 5-5 仮説検証
  - 5-6 検定結果のまとめ
  - 5-7 追加分析
- 6 考察／まとめ
  - 6-1 リスクテイキング行動について
  - 6-2 仮説1、2について
  - 6-3 高興奮低危険型リスクテイキング行動について
  - 6-4 低興奮高危険型リスクテイキング行動について
  - 6-5 追加分析について
  - 6-6 研究のまとめ
  - 6-7 検討課題
- 7 参考文献
- 8 付属資料

# 1 序論

## 1-1 研究目的

現代社会において、「リスク」という言葉は多種多様な場面で使用されており、またリスクと認知していなくても実際はリスクに関連しているという場面が数多く存在する。古くは天災や事故、病気に加え、今日では科学技術の発達により発生した環境汚染やオンラインでの情報漏えいの危険など、我々の生活を取り囲むリスクは加速度的に増加している。

本来は我々これらの「リスク」を回避し安全な生活を営むが、一方で敢えて「リスク」を選択する、いわゆる「リスクテイキング」の局面も少なからず存在する。この場合、リスクを選択して得られる効用すなわち「見返り」の価値がリスクを超える時このような選択が起きるのであるが、その選択は個人間で均一ではない。

そこで、これから更に多くの新しいリスクが漸次発生しくことが予想される状況で、各個人のパーソナリティやリスクに対する認知、想定できるベネフィットやリスクの種類から、消費者が「リスクテイキング」を選択する原因を研究していく。

## 1-2 研究構成

本論文では、まずリスクテイキングに関する事例を調べた上で、消費者がリスクをテイクもしくは回避することに関する研究を中心にレビューする。それを踏まえた上で、消費者のパーソナリティや状況要因とリスクテイキングについての仮説を立て調査票を作成し、アンケート調査を実施する。その後、得られたアンケートデータをもとに分析し仮説を検証する。そして最後に、結果と考察を述べることとする。

## 2 現状分析

この章ではリスクテイキングに関する現状を分析し、問題点を把握する。

### 2-1 リスクテイキング消費についての定義

本論を進めるに当たって、まず、「リスクテイキング」について定義する必要がある。

リスクテイキングについての研究についてはこれまで多くがなされているが、芳賀(2000)によれば、リスクテイキング (Risk Taking) とは、「危険と知りながら敢行する意思決定プロセスにつけられた心理学用語」である。本稿では、この定義を基に特にリスクをテイクする消費活動、いわば「リスクテイキング消費」について研究対象とする。以下ではまず、近年において新規に見られるようになったリスクテイキングの事例について記述した。

### 2-2 事例① スポーツ振興くじ～toto～の例

～toto オフィシャルサイト <http://www.toto-dream.com/>より～

リスクテイキングといえば何よりギャンブルが想起される。

スポーツ振興くじ(スポーツしんこうくじ)は、Jリーグの指定された試合の結果あるいは各チームの得点数を予想して投票し、的中すると払戻金を受けることのできる公営ギャンブルである。正式名称はスポーツ振興投票で、一般的にサッカーくじと呼ばれ、toto(トト、トトカルチョから)の愛称がついている。誰もが身近にスポーツに親しめる環境の整備等のスポーツ振興に必要な財源確保のため、宝くじのように広く小口の寄付を募るといふ考えのもと2001年のJリーグ開幕時から全国発売し、現在ではtotoのみならずtoto GOAL3など数種類のもので販売されている。

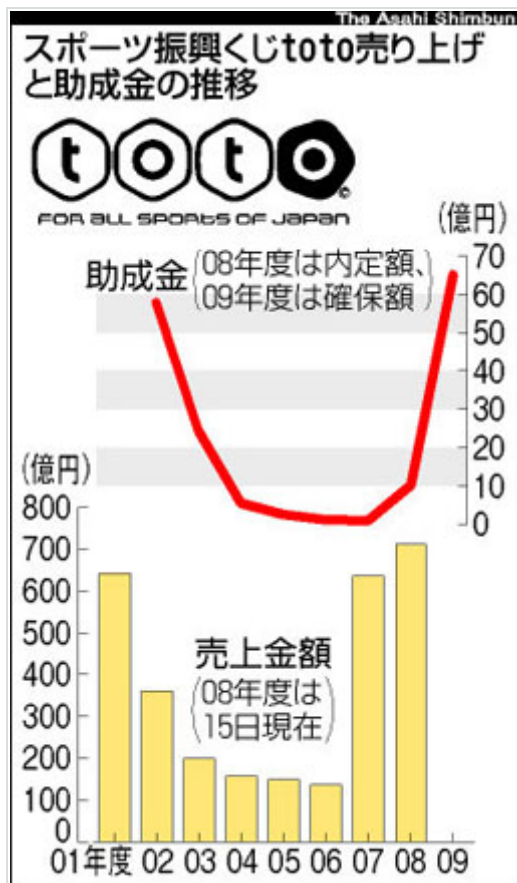
発売当初より売り上げは不調であったが、2006年に発売された、予想がはずれ最高6億円が当たる「BIG」の人気の影響で、2008年度の売り上げは11月15日現在ですでに過去最高の712億円に達している。収益は184億円で、長期借入金返済分や国庫納付分を除いても、65億円以上が助成金の財源として残る。

totoはJリーグ13試合について試合結果を予想する形式で、当選の可否は運よりも購入者自身の知識や分析力等の実力によって決まると考えられる。一方、totoBIGはくじ購入者は予想できないコンピュータによる完全ランダムなくじで、最高6億円の1等が当たる確率は、ジャンボ宝くじより高い約1/480万となっている。

totoやtotomini等の言わば「実力」重視のくじの売り上げが低調な一方、「運」次第であるtotoBIGの売り上げが好調なことは非常に興味深い事象であり、確率が高いが賞金は低

い前者と確率は低いが高賞金は高い後者の比較は考察すべき課題である。

図1 スポーツ振興くじ toto 売り上げと助成金の推移



出所) asahi.com 2008年11月23日

## 2-2 事例② ラフティング

～日本リバーガイド協会 <http://www.river-guide.org/>より～

ラフティング (rafting) とは、ラフトを使用し川下りをするレジャースポーツである。水しぶきをあげながら急流、激流を下ったり、目の前の岩をすり抜けたり、そんなスリルと興奮がラフティングの醍醐味である。また業者が開催するラフティングツアーにお金を払って参加する商業ラフティングという活動も存在する。

日本では数十年前から大学の探検部の活動分野として一部の愛好家でのみ行われてきたが、その頃はまだラフティングという言葉は使われておらず、技術的にも安全性にも乏しいものであった。日本の商業ラフティングは80年代から小規模で行われてきたが、1991年海外でガイド経験のある日本人の協力でアウトドアメーカーのモンベルが参入した

のを皮切りに少しずつラフティングは一般に知られるようになる。その後 1990 年代後半ラフティングブームが起こりラフティングは1つのレジャーとしての地位を確立した。現在、国内 50 以上の河川に 100 社以上のラフティング業者が存在、年間数十万人の人々がコマースシャルラフティングに参加している。「るるぶ」や「じゃらん」など旅行雑誌にはかならずラフティング特集が生まれ、パラグライダーやダイビングのような気軽に体験できるスポーツの一つとして紹介されている。

### 3 先行研究のレビュー

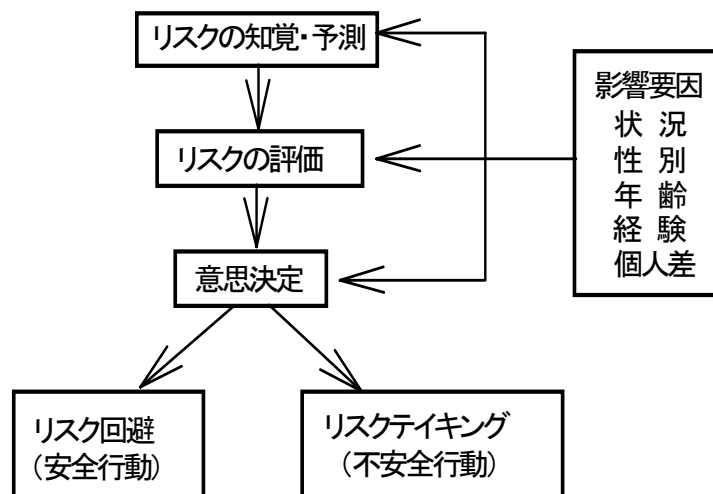
この章では先行研究をレビューし、リスクテイキング行動についての知見を得る事を目的とする。

#### 3-1 リスクテイキング行動のメカニズム

リスクテイキング行動のメカニズムについての先行研究として、不安全行動の性差、年齢差、場面一貫性、誘発要因と抑制要因などを目的とし調査・考察を行った芳賀（2000）を挙げる。ここでは、上記先行研究から、リスクテイキング行動のメカニズムに関して言及された点を引用しかつ概要をまとめ検討を行う。

先の定義でも述べたが、芳賀（2000）によれば、リスクテイキング（Risk Taking）とは、「危険と知りながら敢行する意思決定プロセスにつけられた心理学用語」であり、一般にリスクテイキングの過程は図2のように表すことができる。

図2 リスクテイキングに至るプロセス



芳賀繁「不安全行動のメカニズム」、2000年

リスクが初めから知覚あるいは予測できなければ自分ではリスクをテイクするつもりはなくても危険をおかしてしまう。たとえば池に薄氷が張った上に雪が積もっているのを雪野原だと思って歩いている人がそれである。ここでは経験がものをいう。

リスクを知覚あるいは予測できれば、リスクの大きさを認知し評価するプロセスが次にくる。危険の程度を一瞬のうちに判断して意思決定の判断材料にするのである。主観的リスクの大きさは「事故・災害の確率×事故・災害が起きた場合に予想される損失の大きさ」



の主観的見積りである。

また、リスクを回避するかテイクするかを判断する意思決定は、リスクの大きさの評価結果だけからなされるのではない。危険をおかしてでも得られる目標の価値（経済学の用語を借りて「効用」とよぶ）が大きければ、少々リスクが大きくてもそれをテイクするだろう。

この他、リスクテイキングの意思決定に影響やバイアスを与える要因としては、仲間にかっこよくみせたい心理、危険なことをするスリルを楽しみたい気持（「リスクの効用」とよぶ）、人につられること、違反を見つかって罰せられる確率やその結果に対する見積もりなどがあげられる。

また、この論文によれば男性は女性より、若年者は中年群よりもリスクテイキング行動をとる傾向が強く、同性同世代の中では、ある場面でよりリスクテイキング行動を選択するグループは他の場面でもリスクテイキング行動をとる傾向が強いことが明らかになっている。このリスクテイキング傾向の個人差は、各種の不安全行動にとどまらず、一般的態度・行動傾向と関連していることも分かった。

### 3-2 自己愛人格傾向について

ここでは、上記の芳賀の論文において、リスクテイキングの意思決定に影響やバイアスを与える要因として挙げられた「仲間にかっこよくみせたい心理」についての知見を得る事を目的とし、その心理が「自己愛人格傾向」に該当すると考え、自己愛人格傾向について日本版の測定尺度を作成しようと試みた小西ら（2006）を挙げる。

自己愛人格傾向とは、青年を中心に見られる自身に満ちエネルギーで自己本位的な態度が目立つ一方で、他者評価によって自己評価が簡単に揺らぐといったアンビバレントな特徴をもつ人格特性の一つであり、Kernberg(1975)や Raskin & Hall (1981) などによって考察されてきた。この自己愛人格傾向の測定については、Raskin & Hall (1979) が 80 項目の自己愛人格尺度 (Narcissistic Personality Inventory : 以下 NPI) を作成している。日本においても、自己愛人格傾向の測定についてはこの NPI が邦訳・検討されていたが、回答方式や因子構造は研究者によって異なっている。

そこで、小西らはまだ邦訳されていない Raskin & Terry (1988) の NPI を邦訳し、新たな自己愛人格傾向尺度(Narcissistic Personality Inventory-35; NPI-35) の作成を試みた。NPI を探索的因子分析にかけた結果 3 5 項目 5 因子を見出し、また十分な交叉妥当性、高い再検査信頼性も確認された。以下は 5 因子の概要である。

#### 第 1 因子：「注目欲求」因子（10 項目）

「世間の目から見て抜きん出た人になりたいと思う」

「チャンスがあれば自分をよく見せたい」  
「注目の的になって目立ちたいと強く思う」  
「まわりの人々に影響を及ぼすような権威を持ちたいと思う」  
「ほめられたいと思う」  
「権力を持ちたいという強い意志がある」  
「注目の的になりたいと思う」  
「自分にふさわしい尊敬を受けることを強く主張する」  
「人前に出たとき、まわりの人が私に注意を払ってくれないと落ち着かない気分になる」  
「欲しいものを全て手に入れるまで気がすまない」

という他者に自分の存在をより望ましく示し、注目されることを強く期待する項目に高い因子負荷が見られた。

## 第2 因子：「誇大感」因子（8 項目）

「私は他の人よりも有能である」  
「私はまわりの人々よりずばぬけた人間である」  
「私は特別な才能を持った人間だと思う」  
「私は将来、偉大な人になるだろう」  
「私は成功するだろう」  
「もし私が世界のルールを作れるなら、もっと世界はよくなるだろう」  
「私は誰かにいつか自伝を書いてもらいたい」  
「自分の思い通りに人を使うのは簡単だ」

という自分は他者よりも優れた能力を有する人間だと自分自身を捉える項目に高い因子負荷が見られた。

## 第3 因子：「主導性」因子（9 項目）

「自己主張をする」  
「私は控えめな人間ではない」  
「集団の一員よりもリーダーになるのを好む」  
「私は生まれつき、リーダーとしての素質を持っている」  
「私はよいリーダーだと思う」  
「私はどんなことでもあえて挑戦する」  
「私にはまわりの人々に影響を与えられる生まれつきの才能がある」  
「まわりの方は私の権威を認めているようである」  
「みんな私の話を聞きたがる」

という自分の意見や考えを全面的にはっきりと表出しようとする積極的な態度を示す項目

に高い因子負荷が見られた。

#### 第4因子：「身体賞賛」因子（3項目）

「鏡で自分自身を見るのが好きである」

「自分の体を見るのが好きである」

「自分の体を自慢したいと思う」

という自分の身体に耽溺し、自信を抱いていることを示す項目に高い因子負荷が見られた。

#### 第5因子：「自己確信」因子（5項目）

「物事をやり遂げるのにめったに人には頼らない」

「いつも自分のやり方で、なんでもうまく切り抜けられる」

「決断には責任を持ちたいと思う」

「私はいつも自分の行動を理解している」

「どんなことでもみんなを信用させることができる」

という自分が起こす行動に関して自分自身を肯定的、確信的に捉える内容の項目に高い因子負荷が見られた。

また、各下位尺度の  $a$  係数が.62 から.88 と良好であること、尺度全体の  $a$  係数が.92 であることから、ほぼ十分な内的整合性が認められたと言える

### 3-3 刺激欲求傾向について

ここでは、上記の芳賀の論文において、リスクテイキングの意思決定に影響やバイアスを与える要因として挙げられた「危険なことをするスリルを楽しみたい気持ち」についての知見を得る事を目的とし、古沢（1998）を挙げる。

刺激欲求傾向とは、人間の新奇で変化する刺激を求める傾向のことで、定義は新奇な刺激のみならず多様な刺激、複雑な刺激への欲求であり、危険や体験への欲求をも含む。この刺激欲求傾向の測定のため1997年、Zuckermanにより覚醒や刺激の最適水準における個人差を測定する尺度として測定されたのが刺激欲求尺度（sensation seeking scale）である。一方この尺度は質問項目が具体的であるため国民性などデモグラフィックな差異が知見される。これらの差異をなくし様々な領域間の比較を可能にするために質問項目をより抽象化することを目的としたものが、古沢により作成された刺激欲求尺度・抽象表現項目版（sensation seeking scale abstract expression）である。これは各5項目の3因子からなる。

第一因子：「スリルと冒険思考」因子

- 「少々危険でもスリルのあるスポーツをするのが好きだ」
- 「少々危険でも活動的な仕事のほうが好きだ」
- 「スリルのある活動や冒険的な行為は好きだ」
- 「成功する見込みがなくても敢えて危険を冒すほうだ」
- 「スピード感のある乗り物が好きだ」

#### 第二因子：「抑制からの解放」因子

- 「流行に合わせて趣味を変えるのも楽しいものだ」
- 「スキャンダラスな話題が好きだ」
- 「騒がしいが、楽しい雰囲気の中かで踊るのが好きだ」
- 「常にマスコミに接して新しい情報を取り入れるのが好きだ」
- 「はらはらさせることがあってもあきさせない人と付き合うのが楽しい」

#### 第三因子：「新奇な経験志向」因子

- 「出来れば様々な経験を試してみたい」
- 「真新しく変化に富んだいろいろな事を見てみたい」
- 「興奮したりワクワクすることは好きだ」
- 「特殊で変わった仕事を試してみたい」
- 「出来るだけ変わった体験の出来るアルバイトを試してみたい」

### 3-4 集団内で他人に影響されるリスクテイキング行動

ここでは、上記の芳賀の論文において、リスクテイキングの意思決定に影響やバイアスを与える要因として挙げられた「人につられること」についての知見を得る事を目的とし、小塩（2003）を挙げる。

小塩（2003）はリスクテイキング行動に影響を及ぼす要因について「友人の存在」等から点から検討した。

#### ①友人の存在

Welte&Barnes（1987）の示した薬物使用頻度の高い友人の存在が喫煙行動を促進することより、リスクテイキング行動をとる友人の存在、またはその友人のリスクテイキング行動を認知することは本人の影響を及ぼすと想定し調査を行った。結果として、友人の行動はリスクテイキング行動と正の相関を示した。

#### ②危険度の認知

Lee、Su、&Hazard（1998）は危険度の認知がマリファナ使用頻度に負の影響力を持つことを示した。このことより、リスクテイキング行動をより強く危険だと認知するのは、そのような行動の頻度が低くなると想定し調査を行ったところ、リスクテイキング行動は危険度の認知と負の相関があることが判明した。

### 3-5 リスクテイキング行動について

元吉（1999）は複数のリスクテイキング行動の共通点と相違点について検討し、認知次元からリスク行動の分類を行った。結果、階層的主成分分析によって、リスクテイキング行動が、「興奮度」「危険性」「運の関与」「スキルの関与」の4次元によって解釈できることが明らかになった。特に、興奮度と危険性の次元によってリスク行動を2つに分類した。すなわち、

「高興奮・低危険」型リスク行動→ギャンブル→金銭的リスク行動

例) 競馬、パチンコ、宝くじなど

「低興奮・高危険」型リスク行動→身体的リスク行動

例) スキー、ロッククライミングなど

である。

### 3-6 リスクテイキング行動を規定する要因の因果系列

上市、楠見（1998）はリスクテイキング行動をパーソナリティ、認知、状況のそれぞれの各局面から分析した研究成果は存在するものの、それらを統合的に考察した研究が乏しい事を指摘し、リスクテイキング行動をパーソナリティ、認知、状況の関連性を調査した。結果、パーソナリティは状況認知要因を介して選択肢認知に影響し、リスクテイキング行動を規定していることが判明した。またその際の因果系列は、以下の2通りである。

a) リスク状況をスキルで制御可能と認知した場合

パーソナリティ→重要度評価→ベネフィット認知→リスクテイキング行動

b) 運不運が関与すると認知した場合

パーソナリティ→能力評価→リスク認知→リスクテイキング行動

重要度・・・各状況において各個人が何をどの程度重視するか。

⇒特に金銭的状況においてはスキルでリスクを制御できるが運不運も関与すると認知するため両方の要因が関与する。

### 3-7 マーケティング的リスク

消費者は特に購買活動に先立ち「リスク」をテイクもしくは回避する為に情報探索をするが、情報の発信源は多種多様である。先の「3-4 集団内で他人に影響されるリスクテイキング行動」の項のように、友人の実際の行動に影響される例もある。

また、現代においては情報手段の発達により広告やインターネット上で全く知らない人・企業からの情報、例えばeクチコミなどを簡単に目にすることが出来る。従ってそのような情報源の違いによってリスクをテイクするか回避するかの判断の違いについても検討する。

### 3-8 先行研究のまとめ

#### (1) リスクテイキング行動について

一般的にリスクをテイクするか回避するかは、まずリスクを知覚あるいは予測できれば、リスクの大きさを認知し評価するプロセスが次にくる。主観的リスクの大きさは「事故・災害の確率×事故・災害が起きた場合に予想される損失の大きさ」の主観的見積りである。

また、リスクを回避するかテイクするかを判断する意思決定は、リスクの大きさの評価結果だけからなされるのではない。「効用」や、仲間にかっこよくみせたい心理、危険なことをするスリルを楽しみたい気持ち、人につられること、違反を見つかって罰せられる確率やその結果に対する見積もりなどリスクテイキングの意思決定に影響やバイアスを与える要因として考えられる。

#### (2) 個人特性について

リスクテイキングの意思決定に影響やバイアスを与える要因として個人の特性が考えられる。そのうち、「仲間にかっこよくみせたい心理」につながる個人特性については小西らの「注目欲求」、「誇大感」、「主導性」、「身体賞賛」「自己確信」の5因子からなる「自己愛人格傾向」を採用する。

また、「危険なことやスリルを楽しみたい気持ち」につながる個人特性としては、古沢の「スリルと冒険志向」「抑制からの解放」「新奇な経験志向」の3因子からなる「危険欲求尺度」を採用する。

#### (3) リスクについて

リスクの種類として、ギャンブルなどの高興奮低危険型リスク行動とスキーなどの低興奮高危険型リスク行動に分類できる。

## 4 仮説設定

この章では、上記で得られた知見を基にリスクテイキング行動に関する仮説を作成する。

### 4-1 仮説設定にあたって

以上の現状分析と先行研究からリスクテイキング行動の経験・頻度・意図と消費者特性、認知に関する仮説を立て検証していく。またそれらが周囲の状況要因により影響を受けるかについても検討する。

### 4-2 リスクテイキング行動について

リスクテイキング行動は先の元吉の研究における、興奮度と危険性の次元によって分類された2種類を参考に検討する。すなわち、「高興奮・低危険」型リスクテイキング行動（金銭的リスク行動）と「低興奮・高危険」型リスクテイキング行動（身体的リスク行動）である。

### 4-3 消費者特性について

リスクテイキング行動について、二つの消費者特性「自己愛人格傾向」「刺激欲求」との関係を検証する仮説を構築する。尚、二つのリスクテイキング行動は共に高低の差はあるものの興奮・危険というベネフィットを求めるものである。従って消費者特性は二つのリスクテイキング行動によって大きな差を持たないと考えたため、ここでは二つのリスクテイキング行動を一つのリスクテイキング行動にまとめて検証する。仮説は以下の通りである。

- ・ 自己愛人格傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある
- ・ 刺激欲求傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

### 4-4 認知要因について

上記二つのリスクテイキング行動について、「リスク認知」「ベネフィット認知」「運の認知」「スキルの認知」の観点から考察する。仮説は以下の通りである。

- ・リスク認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある
- ・ベネフィット認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・運の認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある
- ・スキルの認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・リスク認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある
- ・ベネフィット認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・運の認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある
- ・スキルの認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

#### 4-5 状況要因について

上記の小塩の研究より周囲の実際の行動がリスクテイキング行動に影響を与えることが分かっている。ここでは、周囲の実際の行動に加えて周囲から発せられる情報であるクチコミ、また見知らぬ周囲からの情報であるeクチコミによってリスクテイキング行動が影響を受けるかについても検討する。仮説は以下の通りである。

- ・周囲の実際の行動は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・eクチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・周囲の実際の行動は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・クチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある
- ・eクチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある



## 4-6 仮説設定

上記を纏めて、以下のように仮説を設定する。

H1：自己愛人格傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

H2：刺激欲求傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

H3：高興奮低危険型リスクテイキング行動と認知と状況

H3a：リスク認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある

H3b：ベネフィット認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3c：運の認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある

H3d：スキルの認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3e：周囲の実際の行動は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3f：クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3g：eクチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4：低興奮高危険型リスクテイキング行動と認知と状況

H4a：リスク認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある

H4b：ベネフィット認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4c：運の認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある

H4d：スキルの認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

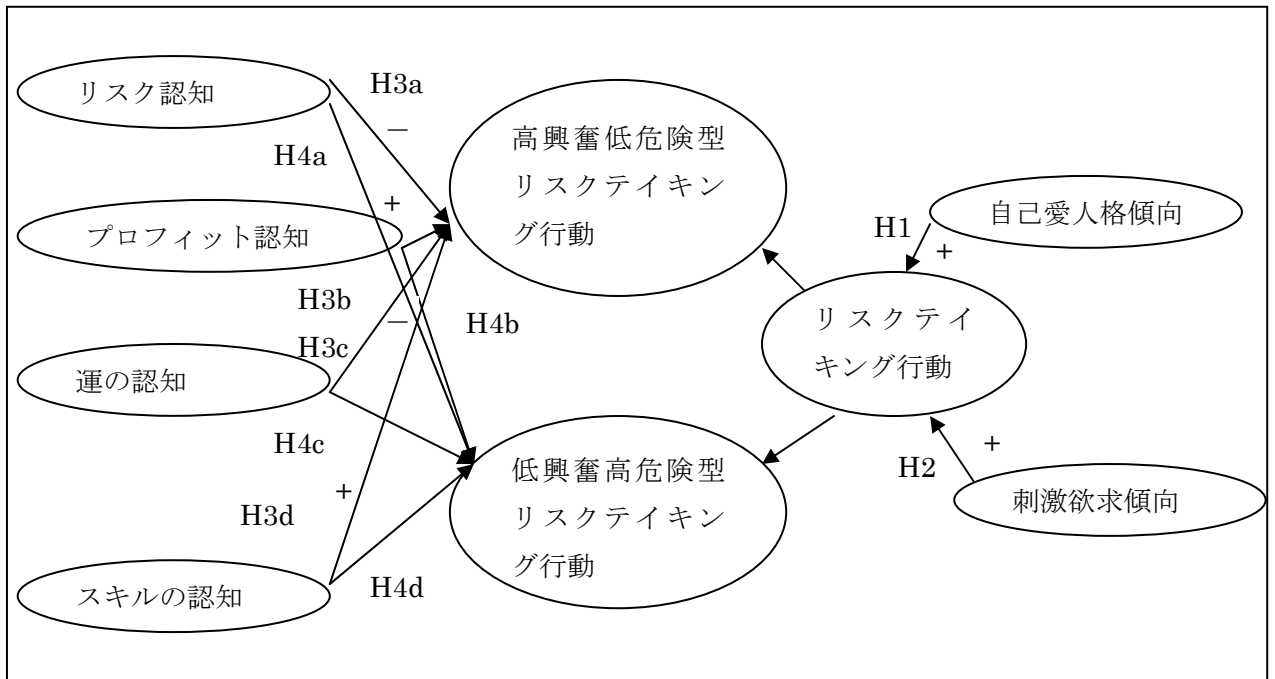
H4e：周囲の実際の行動は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4f：クチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

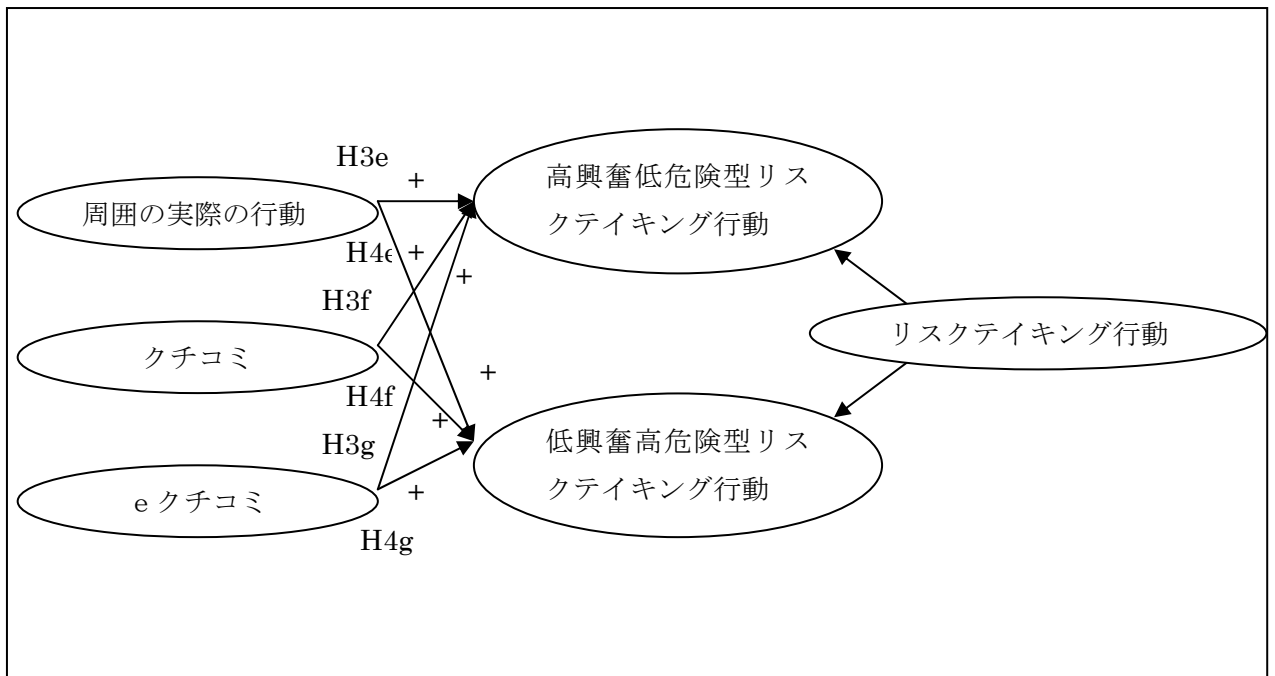
H4g：eクチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

なお、図③、④は仮説のまとめパス図である。

[図③] 仮説 H1、H2、H3a~d、H4a~d のパス図 I



[図④] H3e~f、H4e~f のパス図 II



## 5 分析

この章では、上記仮説検証を行うため、調査票を作成し、集まったデータを基に寸席を行う。

### 5-1 調査表作成

仮説検証にあたって、調査票を作成した。調査の主たる内容として「高興奮低危険型リスクテイキング行動」「低興奮高危険型リスクテイキング行動」の実態を調査する必要があるが、より一般性を得るため事例研究を考慮し、

「高興奮低危険型リスクテイキング行動」を「ギャンブル」

「低興奮高危険型リスクテイキング行動」を「スリルのあるスポーツ」

として測定することにする。

調査項目は実態把握のための設問数問と仮説検定に必要な質問項目をリッカード尺度により尋ねた。

### 5-2 調査票実施

仮説検証を行うため、2008年12月20日から12月26日にかけて、調査票を紙面で配布することによって慶應義塾大学の学生を対象にアンケート調査を行った。回収率は45%、サンプル数は48、うち有効回答数は45である。なお調査に用いた調査票は巻末に付した。

### 5-3 単純集計

仮説を検証するためにアンケート調査によるデータ分析を行った。なお、分析に際し、単純集計はEXCEL、多変量解析はRを用いた。

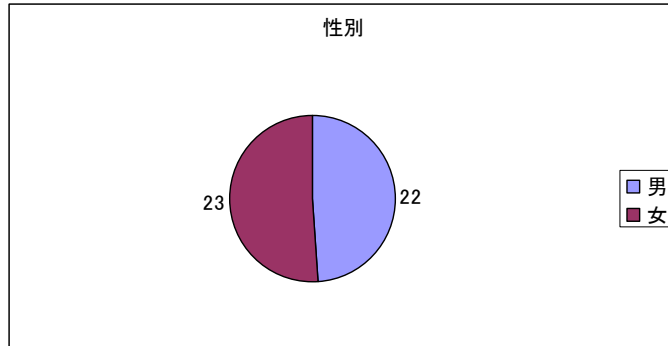
#### (1) デモグラフィック要因

ここでは被験者の性別、年齢、学年について記述する。

##### (i) 性別

性別に関する調査結果は以下の図⑤のようになった。概ね男女同率である。

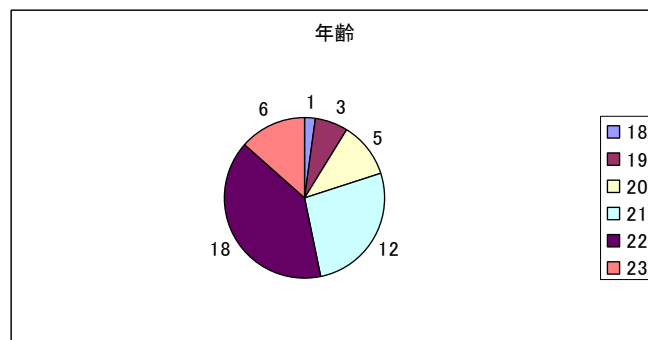
[図⑤] 性別



(ii) 年齢

年齢に関する調査結果は以下の図⑥のようになった。18才から23才で22才の割合が最も高かった。

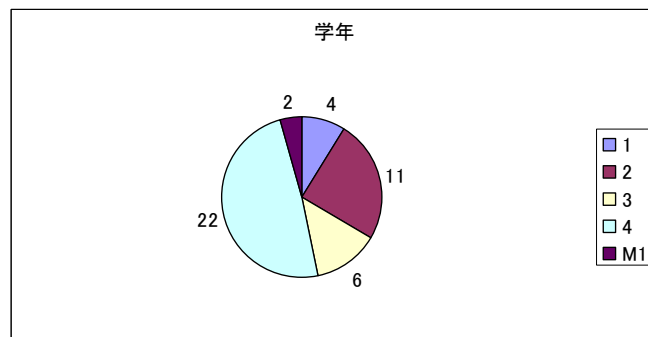
[図⑥] 年齢



(iii) 学年

学年に関する調査結果は以下の図⑦のようになった。大学1年才から修士1年まで大学4年生の割合が最も高かった。

[図⑦] 学年



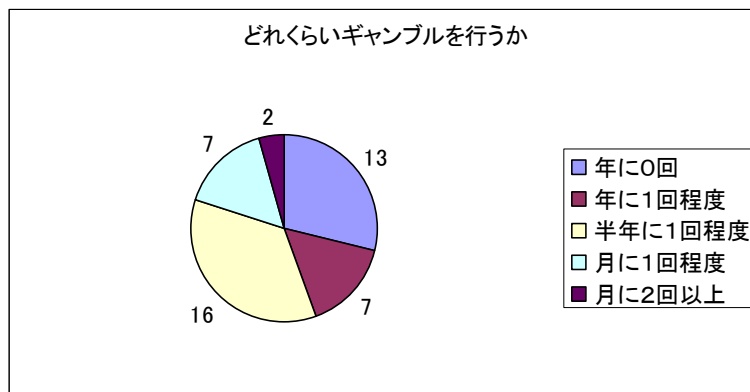
(2) リスクテイキング行動に関する集計

ここではリスクテイキング行動に関する実態について記述する。

(i) どれくらいギャンブルを行うか

「どれくらいギャンブルを行うか」に関する調査結果は以下の図⑧のようになった。約25%が「年に0回」と答えた一方、「半年に1回程度」と答えたものが一番多かった。

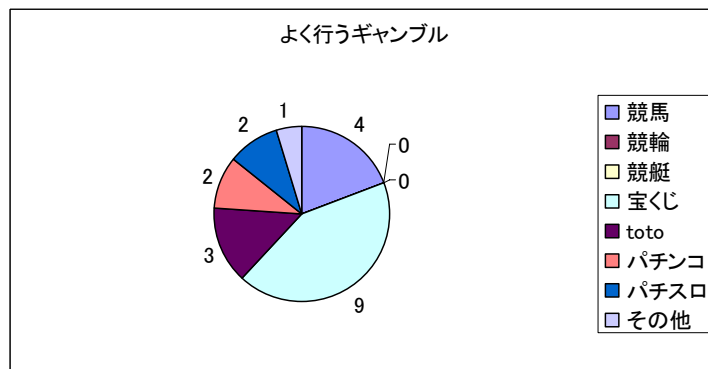
[図⑧] どれくらいギャンブルを行うか



(ii) よく行うギャンブルの種類

「よく行うギャンブルの種類」に関する調査結果は以下の図⑨のようになった。約50%が答えた「宝くじ」が最も多かった。

[図⑨] よく行うギャンブルの種類

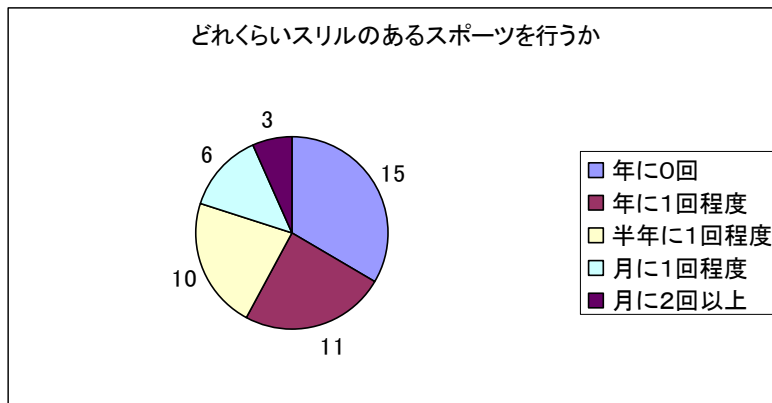


上で0回と答えた者を除く21名の回答

(iii) どれくらいスリルのあるスポーツを行うか

「どれくらいスリルのあるスポーツを行うか」に関する調査結果は以下の図⑩のようになった。3分の1程度の回答者%が「年に0回」と答えた一方、最も多かったのは「年に1回程度」と答えた者だった。

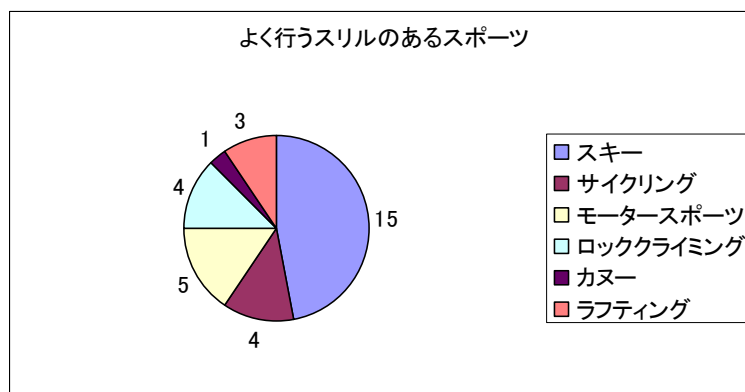
[図⑩] どれくらいスリルのあるスポーツを行うか



(iv) よく行うスリルのあるスポーツの種類

「よく行うスリルのあるスポーツの種類」に関する調査結果は以下の図⑪のようになった。約半数の回答者%が「スキー」と答えた。

[図⑪] よく行うスリルのあるスポーツの種類



上で0回と答えた者を除く 32名の回答

#### 5-4 予備分析

(1) 従属変数

リスクテイキング行動について、アンケートでは高興奮低危険型、低興奮高危険型ともに「経験」と「意図」について調査したが、両項目ともに頻度に関わらず「経験がある」と答えた回答は少なかった。従って、以降ではリスクテイキング「意図」として考察する。一方仮説1、2において、二つのリスクテイキング行動を纏めて検証しようと考えたため、それぞれの意図についての意図についての項目に関してクロンバック  $\alpha$  によって収束妥当性を検証した。

また、仮説3、4における「周囲の実際の行動」「eクチコミ」に関する質問項目を二

つ、「クチコミ」に関する質問項目を三つ設けたが、それぞれのクロンバック  $\alpha$  係数によって収束妥当性を検証した。

結果は以下の表①の通りであるが、全て 0.6 以上となり収束妥当性が認められた。

[表①] 仮説における構成概念・観測変数及び信頼性係数

構成概念	観測変数（調査項目）	$\alpha$ 係数
リスクテイキング行動意図	これから先、ギャンブルをやってみたいと思うか？	0.6
	これから先、スリルのあるスポーツをやってみたいと思うか？	
高興奮低危険型リスクテイキング行動意図	これから先、ギャンブルをやってみたいと思うか	0.74
	これから先、自分自身にスキルがあればギャンブルをやってみたいと思うか？	
低興奮高危険型リスクテイキング行動意図	これから先、スリルのあるスポーツをやってみたいと思うか	0.9
	これから先、自分自身にスキルがあればスリルのあるスポーツをやってみたいと思うか？	
周囲の実際の行動(高興奮低危険型)	周りの人がギャンブルをやっているのを実際に見た時、ギャンブルをやりたいと思うか	0.89
	周りの人がギャンブルで成功しているのを実際に見た時、ギャンブルをやりたいと思うか	
クチコミ(高興奮低危険型)	周りの人からギャンブルで成功したと聞いた時、ギャンブルをやりたいと思うか	0.91
	周りの人からギャンブルの話聞き、思ったよりリスクが少ないと感じた時、ギャンブルをやりたいと思うか	
	周りの人からギャンブルの話聞き、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時、ギャンブルをやりたいと思うか	
eクチコミ(高興奮低危険型)	インターネットの掲示板などでギャンブルの話題を見て、思ったよりリスクが小さいと感じた時、ギャンブルをやりたいと思うか	0.98
	インターネットの掲示板などでギャンブルの話題を見て、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時、ギャンブルをやりたいと思うか	
周囲の実際の行動(低興奮高危険型)	周りの人がスリルのあるスポーツをやっているのを実際に見た時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	0.9
	周りの人がスリルのあるスポーツで成功しているのを実際に見た時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	

クチコミ(低興奮高危険型)	周りの人からスリルのあるスポーツで成功したと聞いた時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	0.89
	周りの人からスリルのあるスポーツの話聞き、思ったよりリスクが少ないと感じた時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	
	周りの人からスリルのあるスポーツの話聞き、思ったより見返り(楽しさ)が大きいと感じた時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	
eクチコミ(低興奮高危険型)	インターネットの掲示板などでスリルのあるスポーツの話題を見て、思ったよりリスクが小さいと感じた時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	0.94
	インターネットの掲示板などでスリルのあるスポーツの話題を見て、思ったより見返り(楽しさ)が大きいと感じた時、スリルのあるスポーツをやりたいと思うか	

(2) 説明変数

①自己愛人格傾向

ここでは、上記の自己愛人格傾向に関し、探索的因子分析(最尤法、プロマックス回転)を行い、因子の解釈を行った。結果は以下の表②の通りである。また、表の結果より

Factor1: 主導性因子

Factor2: 有能因子

Factor3: 注目欲求因子

Factor4: 身体賞賛因子

Factor5: 支配因子

と分けることが出来た。これらの因子間に相関は確認できなかった。当初想定していた因子とは多少であるが異なるが、p値が低い為自己愛人格傾向として弁別妥当性がある判断し、この結果で分析することにした。

[表②] 自己愛人格傾向についての因子分析の結果

		Factor1	Factor2	Factor3	Factor4	Factor5
	因子の解釈	主導性因子	有能因子	注目欲求因子	身体賞賛因子	支配因子
x7	世間の目から見て抜きん出た人になりたいと思う		-0.16	0.47	0.28	
x8	チャンスがあれば自分をよく見せたい	0.11		0.43		-0.26
x9	注目の的になって目立ちたいと強く思う	0.44	0.23			0.20
x10	まわりの人々に影響を及ぼすような権威を持ちたいと思う		0.11	0.73	-0.12	



x11	ほめられたいと思う	0.30	-0.26	0.17		-0.37
x12	権力を持ちたいという強い意志がある	-0.15	0.42	0.73	-0.19	-0.16
x13	注目の的になりたいと思う	0.60				0.38
x14	自分にふさわしい尊敬を受けることを強く主張する	0.47	0.15			-0.18
x15	人前に出た時、周りの人が私に注意を払ってくれないと落ち着かない	0.24		0.17	0.22	0.38
x16	欲しいものを全て手に入れるまで気がすまない	-0.31		0.71		0.52
x17	私は他の人よりも有能である	-0.17	0.63	0.38	0.34	-0.12
x18	私はまわりの人々よりずばぬけた人間である	-0.12	0.95		0.33	-0.16
x19	私は特別な才能を持った人間だと思う		0.57		0.63	
x20	私は将来、偉大な人になるだろう		0.47		0.36	0.21
x21	私は成功するだろう		0.64	0.31		-0.15
x22	もし私が世界のルールを作れるなら、もっと世界はよくなるだろう					0.68
x23	私は誰かにいつか自伝を書いてもらいたい		-0.29		0.21	0.86
x24	自分の思い通りに人を使うのは簡単だ	0.21	0.37	0.13		0.26
x25	自己主張をする	0.27	-0.13	0.61		
x26	私は控えめな人間ではない	0.26	-0.24	0.64	-0.16	0.21
x27	集団の一員よりもリーダーになるのを好む	0.96	0.11			-0.35
x28	私は生まれつき、リーダーとしての素質を持っている	0.79				
x29	私はよいリーダーだと思う	0.86	-0.10	-0.12		
x30	私はどんなことでもあえて挑戦する	0.77	-0.20	0.15		
x31	私にはまわりの人々に影響を与えられる生まれつきの才能がある	0.69	-0.30		0.12	0.47
x32	まわりの人は私の権威を認めているようである	0.48	0.30		0.33	-0.18
x33	みんな私の話を聞きたがる	0.21	0.33		0.45	0.18
x34	鏡で自分自身を見るのが好きである	0.17	0.17		0.60	
x35	自分の体を見るのが好きである			-0.17	0.83	0.27
x36	自分の体を自慢したいと思う				0.79	0.12
x37	物事をやり遂げるのにめったに人には頼らない	0.11	0.70	-0.14		-0.24
x38	いつも自分のやり方で、なんでもうまく切り抜ける	0.33	0.57		-0.13	
x39	決断には責任を持ちたいと思う	0.40	0.10		-0.42	
x40	私はいつも自分の行動を理解している	-0.19	0.48	0.37	-0.38	0.18
x41	どんなことでもみんなを信用させることができる	0.20	0.56	-0.31		0.31

	固有値	5.324	4.653	3.427	3.388	2.977
	寄与率	0.152	0.133	0.098	0.097	0.085
	累積寄与率	0.152	0.285	0.383	0.48	0.565
		<b>The p-value is 1.86e-13</b>				

## ②刺激欲求傾向

ここでは、上記の刺激欲求傾向に関し、探索的因子分析（最尤法、プロマックス回転）を行い、因子の解釈を行った。結果は以下の表③の通りである。また、表の結果より、

**Factor1**：スリルと冒険志向因子

**Factor2**：新奇な経験志向因子

**Factor3**：抑制からの解放因子

と分けることが出来た。これらの因子間に相関は確認できなかった。当初想定していた因子とは多少のずれはあるものの概ね合致し、また p 値も低い為弁別妥当性があると判断し、この結果で分析を行う。

[表③] 刺激欲求傾向についての因子分析の結果

		Factor1	Factor2	Factor3
	因子の解釈	スリル と冒険 志向因 子	新奇な 経験志 向因子	抑制か らの解 放因子
x42	少々危険でもスリルのあるスポーツをするのが好きだ	<b>0.75</b>		0.10
x43	少々危険でも活動的な仕事のほうが好きだ	<b>0.96</b>		
x44	スリルのある活動や冒険的な行為は好きだ	<b>0.93</b>	0.10	-0.11
x45	成功する見込みがなくても敢えて危険を冒すほうだ	<b>0.79</b>	-0.20	
x46	スピード感のある乗り物が好きだ	0.31		<b>0.53</b>
x47	流行に合わせて趣味を変えるのも楽しいものだ	-0.14		<b>0.42</b>
x48	スキャンダラスな話題が好きだ			<b>0.46</b>
x49	騒がしいが、楽しい雰囲気のなかで踊るのが好きだ	0.27	-0.21	<b>0.70</b>
x50	常にマスコミに接して新しい情報を取り入れるのが好きだ	-0.18		<b>0.88</b>
x51	はらはらさせることがあってもあきさせない人と付き合うのが 楽しい		0.12	<b>0.66</b>
x52	出来れば様々な経験をしてみたい		<b>1.02</b>	-0.27
x53	真新しくて変化に富んだいろいろな事をして見たい		<b>0.65</b>	0.18

x54	興奮したりワクワクすることは好きだ	-0.19	0.89	0.22
x55	特殊で変わった仕事をしてみたい	0.40	0.21	0.17
x56	出来るだけ変わった体験の出来るアルバイトをしてみたい	0.35	0.33	
x57	たとえ人に迷惑がかかっても思い切り行動したい	0.64		
x58	暇な時間があると何かやる事を見つけようとする	0.11	0.49	
	固有値	3.948	2.78	2.59
	寄与率	0.232	0.16	0.15
	累積寄与率	0.232	0.40	0.55
		<b>The p-value is 0.033</b>		

## 5-5 仮説検証

調査結果、予備分析を用いて仮説を検証していく。

### (1) 自己愛人格傾向とリスクテイキング意図

これについては下記の仮説を設定した。

**H1**：自己愛人格傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

従属変数を二つのリスクテイキング行動の意図を足し合わせたもの、説明変数を自己愛人格傾向とし、予備分析で行った自己愛人格傾向に関する因子分析の結果から得た「主導性因子」「有能因子」「注目欲求因子」「身体賞賛因子」「支配因子」の因子得点を用いて、重回帰分析を行った。結果は以下の表④の通りである。

結果、「主導性因子」「身体賞賛因子」が 0.1%水準で有意になり、「支配因子」が 5%水準で有意になり、「有能因子」「注目欲求因子」が 10%水準で有意になった。また、 $p$  値 = 0.0008 ( $<0.01$ )であり、**H1** は採択された。

一方、上述の重回帰分析において、ダミー変数として「性別」「年齢」を用いて再度重回帰分析をしたが、どのダミー変数も用いた場合も結果として分析の精度が低くなってしまった。

[表④] 従属変数：リスクテイキング行動意図、説明変数：自己愛人格傾向とした重回帰分析

	従属変数：利用頻度		
説明変数	回帰係数	P 値	有意水準

主導性因子	1.14	0.0004	***
有能因子	0.60	0.05	.
注目欲求因子	0.59	0.06	.
身体賞賛因子	1.33	9.86E-05	***
支配因子	0.74	0.02	*
決定係数 : 0.41			
修正済み決定係数 : 0.33			
p-value : 0.0008			

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意  
 サンプル数 = 45

(2) 刺激欲求傾向とリスクテイキング意図

これについては下記の仮説を設定した。

H2 : 刺激欲求傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

従属変数を二つのリスクテイキング行動の意図を足し合わせたもの、説明変数を刺激欲求傾向とし、予備分析で行った刺激欲求傾向に関する因子分析の結果から得た因子得点を用いて、重回帰分析を行った。結果は以下の表⑤の通りである。

「スリルと冒険志向因子」と「抑制からの解放因子」が 0.1%水準で有意になり、「新奇的な経験志向因子」が 5%水準で有意になった。また、p 値 = 1.798e-06 < 0.01 であり、H 2 は採択された。

一方、上述の重回帰分析において、ダミー変数として「性別」「年齢」を用いて再度重回帰分析をしたが、どのダミー変数も用いた場合も結果として分析の精度が低くなってしまった。

[表⑤] 従属変数 : リスクテイキング行動意図、説明変数 : 刺激欲求傾向とした重回帰分析

	従属変数 : リスクテイキング行動意図		
説明変数	回帰係数	P 値	有意水準

スリルと冒険志向因子	1.65	2.11E-07	***
新奇な経験志向因子	0.55	0.05	*
抑制からの解放因子	1.44	5.08E-06	***
決定係数：0.51			
修正済み決定係数：0.47			
p-value：1.798e-06			

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意  
サンプル数= 45

### (3) 認知とリスクテイキング行動

#### ①高興奮低危険型リスクテイキング行動

ここでは、仮説3前半部、即ち、認知と高興奮低危険型リスクテイキング行動（=ギャンブル）について検定する。設定した仮説は以下の通りである。

H3a：リスク認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある

H3b：ベネフィット認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3c：運の認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある

H3d：スキルの認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

従属変数を高興奮低危険型リスクテイキング行動の意図、説明変数をそれぞれの認知とし、それぞれの説明変数間に相関関係が想定できたため単回帰分析を行った。結果は以下の表⑥の通りである。

結果、p値について「リスク認知」のみが  $1.70E-05 < 0.01$  となり、0.1%水準で有意となることが検証された。従って、仮説「H3a：リスク認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある」のみ支持された。

[表⑥] 従属変数：高興奮低危険型リスクテイキング行動の意図とした単回帰分析

仮説	変数	回帰係数	T値	p値	有意水準	修正済み決定係数
H3a	リスク認知	-0.64	-4.84	1.70E-05	***	0.34
H3b	ベネフィット認知	0.21	1.17	0.25		0.008
H3c	運認知	0.05	0.31	0.76		-0.02

H 3 d	スキル認知	0.16	0.78	0.45		-0.009
-------	-------	------	------	------	--	--------

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意

サンプル数= 4 5

## ②低興奮高危険型リスクテイキング行動

ここでは、仮説 4 前半部、即ち、認知と低興奮高危険型リスクテイキング行動について検定する。設定した仮説は以下の通りである。

H 4 a : リスク認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある

H 4 b : ベネフィット認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H 4 c : 運の認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある

H 4 d : スキルの認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

従属変数を低興奮高危険型リスクテイキング行動の意図、説明変数をそれぞれの認知とし、それぞれの説明変数間に相関関係が想定できたため単回帰分析を行った。結果は以下の表⑦の通りである。

結果、p 値について「ベネフィット認知」が  $3.64E-05 < 0.01$ 、「スキル認知」が  $9.95E-06 < 0.01$  でありそれぞれ 0.1%水準で有意となり、「リスク認知」が  $0.02 < 0.05$ 、「運の認知」が  $0.02 < 0.05$  でありそれぞれ 5%水準で有意となることが検証された。従って、仮説「H 4 a : リスク認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある」「H 4 b : ベネフィット認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある」「H 4 c : 運の認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある」「H 4 d : スキルの認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある」が採択された。

[表⑦] 従属変数：低興奮高危険型リスクテイキング行動の意図とした単回帰分析

仮説	変数	回帰係数	t 値	p 値	有意水準	修正済み決定係数
H 4 a	リスク認知	-0.39	-2.40	0.02	*	0.09
H 4 b	ベネフィット認知	0.77	4.61	3.64E-05	***	0.31
H 4 c	運認知	-0.47	-2.34	0.02	*	0.09
H 4 d	スキル認知	0.97	5.00	9.95E-06	***	0.35

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意

サンプル数= 4 5

(4) 周囲からの影響とリスクテイキング行動

① 高興奮低危険型リスクテイキング行動

仮設3後半部、即ち、周囲の影響と高興奮低危険型リスクテイキング行動について検定する。設定した仮説は以下の通りである。

H3e : 周囲の実際の行動は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3f : クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3g : eクチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

ここではt検定を用い、それぞれ「周囲の実際の行動」「クチコミ」「eクチコミ」と高興奮低危険型リスクテイキング行動について比較した。結果は表⑧から⑩の通りである。

(i) H3e : 周囲の実際の行動は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

上記を実証するため、質問項目「あなたはこれから先、ギャンブルをやってみたいと思いますか?」「あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればギャンブルをやってみたいと思いますか?」を合成し周囲の実際の行動がない場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図を、質問項目「以下のそれぞれの状況で、あなたはギャンブルをやりたいと思いますか?」のうち「あなたの周りの人がギャンブルをやっているのを実際に見た時」と「あなたの周りの人がギャンブルで成功しているのを実際に見た時」を合成し周囲の実際の行動がある場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。

下記の通り、棄却域を5%(0.05)としたとき、片側、両側の $P(T \leq t)$ はどちらも0.05よりも大きいので帰無仮説は棄却できず、従って周囲の実際の行動と高興奮低危険型リスクテイキング行動意図に相関は見られなかった。

[表⑧] 周囲の実際の行動と高興奮低危険型リスクテイキング行動意図についてのt検定の結果

	意図	周囲の実際の行動
平均	6.06	6.06
分散	7.29	6.11
観測数	45	45
仮説平均との差異	0	
自由度	87	
t	0	
$P(T \leq t)$ 片側	0.5	

t 境界値 片側	1.66	
P(T<=t) 両側	1	
t 境界値 両側	1.99	

(ii) H3 f : クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

上記を実証するため、質問項目「あなたはこれから先、ギャンブルをやってみたいと思いますか?」「あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればギャンブルをやってみたいと思いますか?」を合成しクチコミがない場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図を、質問項目「以下のそれぞれの状況で、あなたはギャンブルをやりたいと思いますか?」のうち「あなたの周りの人からギャンブルで成功したと聞いた時」「あなたが周りの人からギャンブルの話聞き、思ったよりリスクが少ないと感じた時」「あなたが周りの人からギャンブルの話聞き、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時」の3項目を合成しクチコミがある場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。

下記の通り、棄却域を5%(0.05)としたとき、片側、両側のP(T<=t)はどちらも0.05よりも大きいので帰無仮説は棄却できず、従ってクチコミと高興奮低危険型リスクテイキング行動意図に相関は見られなかった。

[表⑨] クチコミと高興奮低危険型リスクテイキング行動意図についてのt検定の結果

	意図	クチコミ
平均	3.03	3.30
分散	1.82	1.41
観測数	45	45
仮説平均との差異	0	
自由度	87	
t	-0.98	
P(T<=t) 片側	0.16	
t 境界値 片側	1.66	
P(T<=t) 両側	0.33	
t 境界値 両側	1.99	

(iii) H3 f : e クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

上記を実証するため、質問項目「あなたはこれから先、ギャンブルをやってみたいと思いますか?」「あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればギャンブルをやってみたいと思いますか?」を合成しeクチコミがない場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図を、質問項目「以下のそれぞれの状況で、あなたはギャンブルをやりたいと思いますか?」のうち「あなたの周りの人からギャンブルで成功したと聞いた時」「あなたが周りの人からギャンブルの話聞き、思ったよりリスクが少ないと感じた時」「あなたが周りの人からギャンブルの話聞き、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時」の3項目を合成しeクチコミがある場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。



か？」のうち「あなたがインターネットの掲示板などでギャンブルの話題を見て、思ったよりリスクが小さいと感じた時」「あなたがインターネットの掲示板などでギャンブルの話題を見て、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時」を合成しeクチコミがある場合の高興奮低危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。

下記の通り、棄却域を5%(0.05)としたとき、片側、両側の $P(T \leq t)$ はどちらも0.05よりも大きいので帰無仮説は棄却できず、従ってeクチコミと高興奮低危険型リスクテイキング行動意図に相関は見られなかった。

[表⑩] eクチコミと高興奮低危険型リスクテイキング行動意図についてのt検定の結果

	意図	eクチコミ
平均	6.06	5.42
分散	7.29	8.02
観測数	45	45
仮説平均との差異	0	
自由度	88	
T	1.10	
P(T<=t) 片側	0.14	
t 境界値 片側	1.66	
P(T<=t) 両側	0.27	
t 境界値 両側	1.99	

## ②低興奮高危険型リスクテイキング行動

仮設4後半部、即ち、周囲の影響と低興奮高危険型リスクテイキング行動について検定する。設定した仮説は以下の通りである。

H4 e : 周囲の実際の行動は低興奮高危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4 f : クチコミは低興奮高危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4 g : eクチコミは低興奮高危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

ここではt検定を用い、それぞれ「周囲の実際の行動」「クチコミ」「eクチコミ」と低興奮高危険型リスクテイキング行動について比較した。結果は表⑪から⑬の通りである。

(i) H4 e : 周囲の実際の行動は低興奮高危険型リスクテイキング行動と正の相関がある  
上記を実証するため、質問項目「あなたはこれから先、スリルのあるスポーツをやってみ

たいと思いますか?」「あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればスリルのあるスポーツをやってみたいと思いますか?」を合成し周囲の実際の行動がない場合の低興奮高危険型リスクテイキング行動意図を、質問項目「以下のそれぞれの状況で、あなたはスリルのあるスポーツをやりたいと思いますか?」のうち「あなたの周りの人がスリルのあるスポーツをやっているのを実際に見た時」と「あなたの周りの人がスリルのあるスポーツで成功しているのを実際に見た時」を合成し周囲の実際の行動がある場合の低興奮高危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。

下記の通り、棄却域を5%(0.05)としたとき、片側、両側の $P(T \leq t)$ はどちらも0.05よりも大きいので帰無仮説は棄却できず、従って周囲の実際の行動と低興奮高危険型リスクテイキング行動意図に相関は見られなかった。

[表⑩] 周囲の実際の行動と低危険高興奮型リスクテイキング行動意図についての t 検定の結果

	意図	周囲の実際の行動
平均	7.47	7.16
分散	5.66	5.22
観測数	45	45
仮説平均との差異	0	
自由度	88	
t	0.63	
P(T<=t) 片側	0.26	
t 境界値 片側	1.66	
P(T<=t) 両側	0.53	
t 境界値 両側	1.99	

(ii) H4 f : クチコミは低興奮高危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

上記を実証するため、質問項目「あなたはこれから先、スリルのあるスポーツをやってみたいと思いますか?」「あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればスリルのあるスポーツをやってみたいと思いますか?」を合成しクチコミがない場合の低興奮高危険型リスクテイキング行動意図を、質問項目「以下のそれぞれの状況で、あなたはスリルのあるスポーツをやりたいと思いますか?」のうち「あなたの周りの人からスリルのあるスポーツで成功したと聞いた時」「あなたが周りの人からスリルのあるスポーツの話聞き、思ったよりリスクが少ないと感じた時」「あなたが周りの人からスリルのあるスポーツの話聞き、思ったより見返り(楽しさ)が大きいと感じた時」の3項目を合成しクチコミがある場合

の低興奮高危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。

下記の通り、棄却域を 5%(0.05)としたとき、片側、両側の  $P(T \leq t)$  はどちらも 0.05 よりも大きいので帰無仮説は棄却できず、従ってクチコミと低興奮高危険型リスクテイキング行動意図に相関は見られなかった。

[表⑫] クチコミと低危険高興奮型リスクテイキング行動意図についての t 検定の結果

	意図	クチコミ
平均	3.73	3.57
分散	1.42	1.08
観測数	45	45
仮説平均との 差異	0	
自由度	86	
t	0.69	
$P(T \leq t)$ 片側	0.25	
t 境界値 片側	1.66	
$P(T \leq t)$ 両側	0.49	
t 境界値 両側	1.99	

(iii) H4 f : e クチコミは低興奮高危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

上記を実証するため、質問項目「あなたはこれから先、スリルのあるスポーツをやってみてみたいと思いますか?」「あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればスリルのあるスポーツをやってみてみたいと思いますか?」を合成し e クチコミがない場合の低興奮高危険型リスクテイキング行動意図を、質問項目「以下のそれぞれの状況で、あなたはスリルのあるスポーツをやりたいと思いますか?」のうち「あなたがインターネットの掲示板などでスリルのあるスポーツの話題を見て、思ったよりリスクが小さいと感じた時」「あなたがインターネットの掲示板などでスリルのあるスポーツの話題を見て、思ったより見返り(楽しさ)が大きいと感じた時」を合成し e クチコミがある場合の低興奮高危険型リスクテイキング行動意図の差を検証した。

下記の通り、棄却域を 5%(0.05)としたとき、片側、両側の  $P(T \leq t)$  はどちらも 0.05 よりも小さいので帰無仮説は棄却できるが、t 境界値の片側、両側のどちらの数値よりも「t」の絶対値 2.96 はこれを下回っており帰無仮説が棄却できない。従って e クチコミと低興奮高危険型リスクテイキング行動意図に相関は見られなかった。

[表⑬] eクチコミと低危険高興奮型リスクテイキング行動意図についての t 検定の結果

	意図	Eクチコミ
平均	7.46	5.98
分散	5.66	5.70
観測数	45	45
仮説平均との 差異	0	
自由度	88	
t	2.96	
P(T<=t) 片側	0.002	
t 境界値 片側	1.66	
P(T<=t) 両側	0.004	
t 境界値 両側	1.99	

### 5-6 検定結果のまとめ

以上より、仮説の検定結果は以下ようになる。考察は次項で扱う為、ここでは結果のみとする。尚、表⑭は検定結果のまとめである。また、図⑤、⑥は仮説検定の結果のまとめパス図である。仮説検定の結果、採択されたものは実線、棄却されたものは破線で示す。

H1: 自己愛人格傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある 採択

H2: 刺激欲求傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある 採択

#### H3: 認知と高興奮低危険型リスクテイキング行動

H3a: リスク認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある 採択

H3b: ベネフィット認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある 棄却

H3c: 運の認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある 棄却

H3d: スキルの認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある 棄却

H3e: 周囲の実際の行動は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある 棄却

H3f: クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある 棄却

H3g: eクチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある 棄却

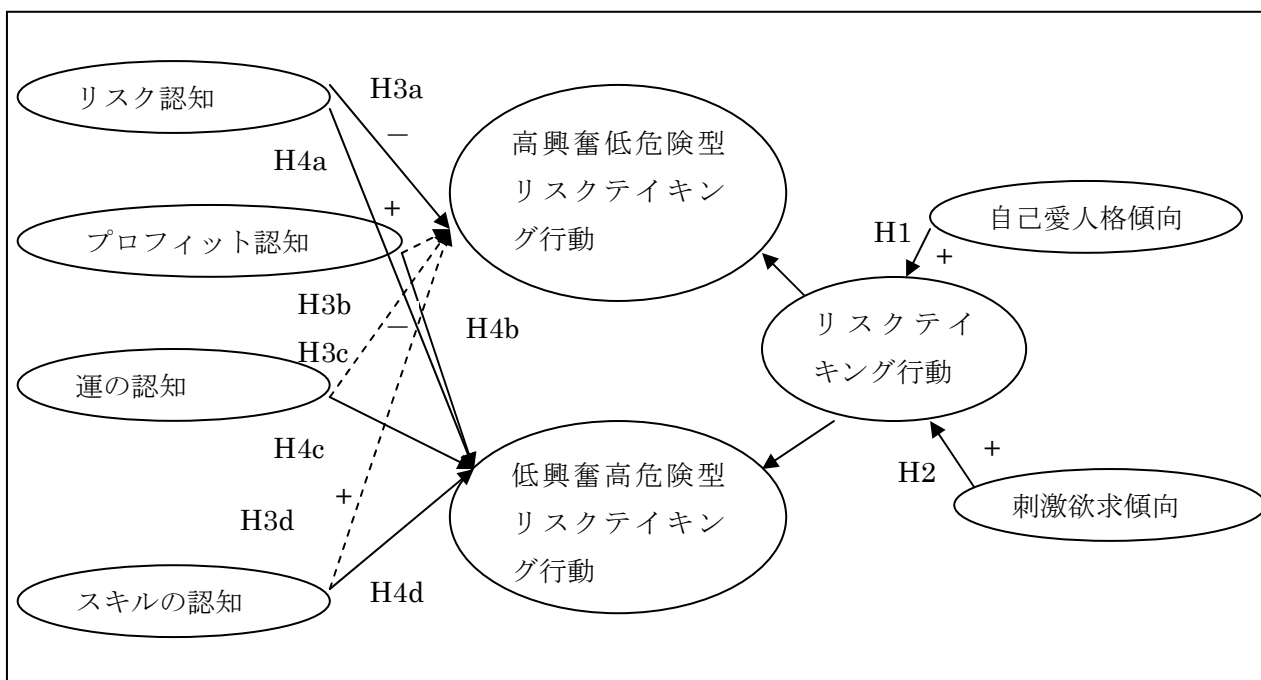
**H4：認知と低興奮高危険型リスクテイキング行動**

- H4a: リスク認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある **採択**
- H4b: ベネフィット認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある **採択**
- H4c: 運の認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある **採択**
- H4d: スキルの認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある **採択**
- H4e: 周囲の実際の行動は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある **棄却**
- H4f: クチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある **棄却**
- H4g: e クチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある **棄却**

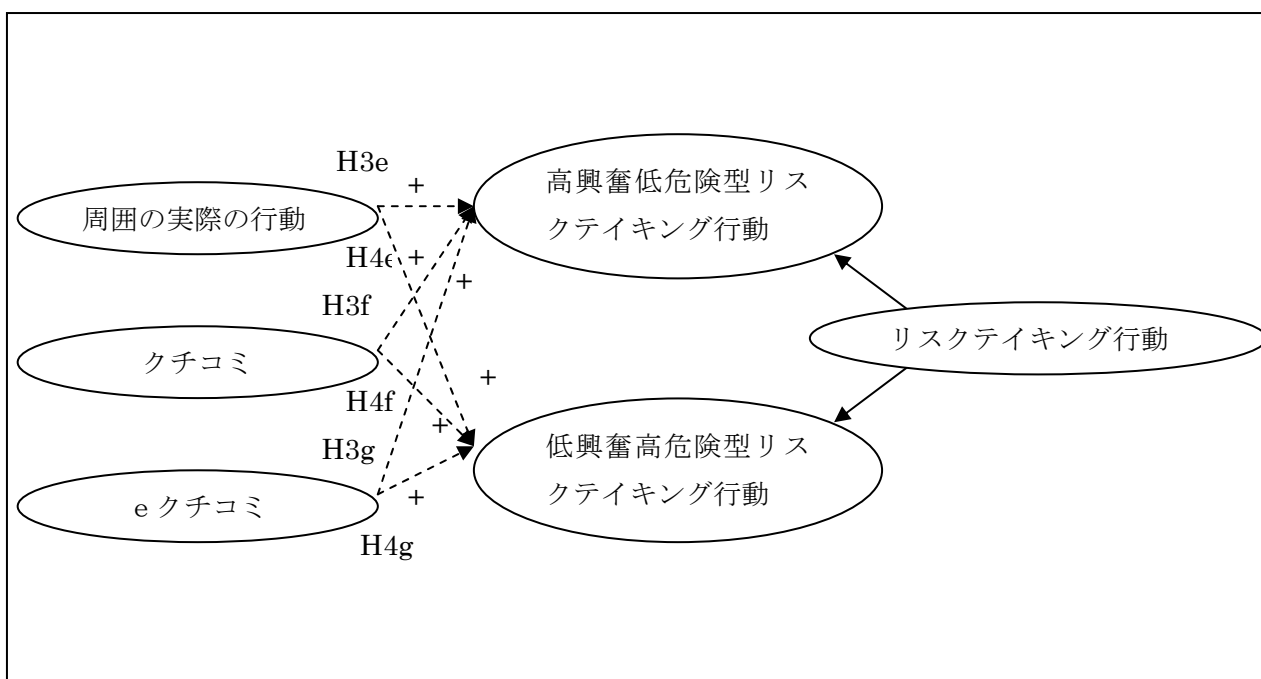
[表⑭] 検定結果のまとめ

仮説	検定結果	仮説	検定結果
H 1	採択 (0.1%水準で有意)	H2	採択 (0.1%水準で有意)
H3a	採択 (0.1%水準で有意)	H3b	棄却
H3c	棄却	H3d	棄却
H3e	棄却	H3f	棄却
H3g	棄却		
H4a	採択 (5%水準で有意)	H4b	採択 (0.1%水準で有意)
H4c	採択 (5%水準で有意)	H4d	採択 (0.1%水準で有意)
H4e	棄却	H4f	棄却
H4g	棄却		

[図⑤] 仮説 H1、H2、H3a~d、H4a~d 検定結果のパス図 I



[図⑥] 仮説 H3e~f、H4e~f の検定結果のパス図 II



## 5-7 追加分析

上記を踏まえて、高興奮低危険型リスクテイキング行動と低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して、認知要因による影響がどの程度異なるかを調べるため、追加分析を行った。ここでは交互作用項とギャンブルに関するダミーを利用し、分析する。すなわち、「あり」、「なし」2つの水準をダミー変数1,0とおき、各要因を縦につなげる。

### (1) 従属変数

ギャンブル（＝高興奮低危険型リスクテイキング行動）とスリルのあるスポーツ（＝低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して）のそれぞれの質問項目のうち意図に関する項目についての回答結果を縦につなげ、従属変数とする。サンプル数は90である。

### (2) リスク認知

ここでは、ギャンブル（＝高興奮低危険型リスクテイキング行動）とスリルのあるスポーツ（＝低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して）のそれぞれの質問項目のうちリスク認知に関する項目、すなわち「あなたはギャンブルをする事は危険（金銭的に）だと思いますか？」と「あなたはスリルのあるスポーツをする事は危険（身体的に）だと思いますか？」についての回答結果を縦につなげ、ギャンブルダミーとともに説明変数として重回帰分析を行った。結果は表⑮の通りである。

結果、p値について「リスク認知」が  $1.56E-08 < 0.01$ 、「ギャンブルダミー」が  $8.99E-15 < 0.01$  で共に0.1%水準で有意となることが検証された。回帰係数よりギャンブルはスリルのあるスポーツよりもリスク認知が行動意図に与える影響が大きいことが判明した。

[表⑮] 従属変数：リスクテイキング行動意図を縦につないだものとした重回帰分析

変数	回帰係数	t 値	P 値	有意水準
リスク認知	-0.61	-6.24	1.56E-08	***
ダミー変数	5.83	9.34	8.99E-15	***
修正済み決定係数=0.49				
p 値 4.784e-14				

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意

サンプル数=90

### (3) ベネフィット認知

ここでは、ギャンブル（＝高興奮低危険型リスクテイキング行動）とスリルのあるスポーツ（＝低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して）のそれぞれの質問項目のうち

ちベネフィット認知に関する項目、すなわち「あなたはギャンブルをする事によって興奮が得られると思いますか」と「あなたはスリルのあるスポーツをする事によって興奮が得られると思いますか」についての回答結果を縦につなげ、ギャンブルダミーとともに説明変数として重回帰分析を行った。結果は表⑩の通りである。

結果、p 値について「ベネフィット認知」「ギャンブルダミー」がともに  $0.03 < 0.05$  であり 5%水準で有意となることが検証された。回帰係数よりギャンブルはスリルのあるスポーツよりもベネフィット認知が行動意図に与える影響が大きいことが判明した。

[表⑩] 従属変数：リスクテイキング行動意図を縦につないだものとした重回帰分析

変数	回帰係数	t 値	P 値	有意水準
ベネフィット認知	0.28	2.23	0.03	*
ダミー変数	1.64	2.27	0.03	*
修正済み決定係数=0.31				
p 値 4.037e-08				

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意  
サンプル数=90

#### (4) 運の認知

ここでは、ギャンブル (= 高興奮低危険型リスクテイキング行動) とスリルのあるスポーツ (= 低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して) のそれぞれの質問項目のうち運の認知に関する項目、すなわち「あなたはギャンブルは運次第だと思いますか」と「あなたはスリルのあるスポーツは運次第だと思いますか」についての回答結果を縦につなげ、ギャンブルダミーとともに説明変数として重回帰分析を行った。結果は表⑪の通りである。

結果、p 値について「ギャンブルダミー」が  $0.002 < 0.01$  であり 1%水準で有意となることが検証された。回帰係数よりギャンブルはスリルのあるスポーツよりも運の認知が行動意図に与える影響が大きいことが判明した。

[表⑪] 従属変数：リスクテイキング行動意図を縦につないだものとした重回帰分析

変数	回帰係数	T 値	P 値	有意水準
運の認知	0.0003	0.003	0.99	
ダミー変数	2.86	3.24	0.002	**
修正済み決定係数=0.27				
p 値 4.589e-07				

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意



サンプル数=90

(5) スキルの認知

ここでは、ギャンブル（＝高興奮低危険型リスクテイキング行動）とスリルのあるスポーツ（＝低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して）のそれぞれの質問項目のうちスキルの認知に関する項目、すなわち「あなたはギャンブルは自分のスキル次第だと思いますか」と「あなたはスリルのあるスポーツをする事は自分のスキル次第だと思いますか」についての回答結果を縦につなげ、ギャンブルダミーとともに説明変数として重回帰分析を行った。結果は表⑱の通りである。

結果、p値について「スキルの認知」が $0.087 < 0.1$ で10%水準で有意となることが、「ギャンブルダミー」が $0.0003 < 0.01$ で0.1%水準で有意となることが検証された。回帰係数よりギャンブルはスリルのあるスポーツよりもスキルの認知が行動意図に与える影響が大きいことが判明した。

[表⑱] 従属変数：リスクテイキング行動意図を縦につないだものとした重回帰分析

変数	回帰係数	t値	P値	有意水準
スキルの認知	0.25	1.73	0.087	.
ダミー変数	2.24	3.73	0.0003	***
修正済み決定係数=0.29				
p値 1.055e-07				

\*\*\* 0.1%水準で有意 \*\* 1%水準で有意 \* 5%水準で有意 . 10%水準で有意

サンプル数=90

## 6 考察／まとめ

本論では、目的はどのような消費者特性や認知要因や状況要因が「リスクテイキング」行動意図に影響を与えるのかを明らかにする為、2章では事例研究を行いリスクテイキング行動の現状とその問題点を把握し、3章では先行研究では過去の研究のレビューを行い、リスクテイキング行動に関する知見を得た。それをもとに、4章で仮説を設定し、5章で仮説を検定するためのデータを集め、結果を基に分析した。本章では、仮説を検定して得られた結果より考察を行い、また今後の研究につなげるため本論全体を総括する。

### 6-1 リスクテイキング行動について

元吉(1999)よりリスクテイキング行動を興奮、危険をそれぞれ高低の二次元で分けて、高興奮低危険型リスクテイキング行動と低興奮高危険型リスクテイキング行動として本論を進めた。まず、双方共にリスクテイキングの「経験」が少なかったため「意図」による分析となった。また、表⑱に示すように、より大きな興奮が得られるのは「低興奮高危険型リスクテイキング行動」の方であり、より大きな危険を感じるのは「高興奮低危険型リスクテイキング行動」であることが分かった。それぞれのリスクテイキング行動について定義とは異なる結果が出たのは、回答者に「ギャンブル」を未経験のものが多く、「スリルのあるスポーツ」と比較すると事前知識に乏しくイメージが湧かなかった為であると考えた。

[表⑱] リスクテイキング行動についての測定項目の総和

	危険の測定項目の合計	興奮の測定項目の合計
ギャンブル（高興奮低危険型）	318	330
スリルのあるスポーツ（低興奮高危険型）	286	362

### 6-2 仮説1、2について

ここで設定した仮説は以下の通りである。

H1：自己愛人格傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

H2：刺激欲求傾向の高さはリスクテイキング行動と正の相関がある

芳賀の論文に則り、自己愛人格傾向と刺激欲求傾向についての仮説について分析を行ったが、共に有意な結果が得られた。

自己愛人格傾向については有意な結果が得られたが、特に「主導性因子」と「身体賞賛

因子」がリスクテイキング行動意図と強く相関を持っていた。「主導性」の性質を持つものは積極的に多くの事柄にチャレンジすることが想定でき、従ってリスクテイキング行動意図も強いことは不思議でない。「身体賞賛」の傾向を持つものは特に「スリルのあるスポーツ」を好むことが考えられ、従って今回のような結果に繋がったのではないだろうか。また、「支配」因子がリスクテイキング行動意図と相関を持つことは、多くの者が支配するためには現状を打破しリスクを負う必要があると考えていると判断した。加えて、「有能」因子がリスクテイキング行動意図と相関を持つことは、他人より自分が有能であるためにはリスクを背負うのも重要だと考えている傾向があること、「注目欲求」因子がリスクテイキング行動意図と相関を持つことは、他人に注目されるためにはリスクを持つ方がいいと考えている傾向があると解釈した

一方、今回「他人にかっこよく見せたい」心理をもつ傾向として自己愛人格傾向を用いたが、「他人にかっこよく見せたい」というものは「他人がすぐそばに居る状況」で発生するものであり、「かっこよく見せること」を目的にリスクテイキング行動をしているわけではないという点を考慮していなかったことは反省である。

刺激欲求傾向に関してもリスクテイキング行動と正の相関が得られた。特に「スキルと冒険志向」と「抑制からの解放」因子に相関が見られたが、これは前者はギャンブルやスキーといった不確実な事を好む傾向がある人はリスクテイキングを好むこと、後者は色々な制約のある世の中からギャンブルやスキーといった非日常世界に飛び込みたい人がリスクテイキングをする事を表していると判断した。

唯一「新奇な経験志向因子」が他の因子と比べてリスクテイキング行動との結びつきが薄いことは、ギャンブルやスキーはそれらが内包する性質である「リスク」を楽しむことはある一方、それらに新しく挑戦するという「リスク」は一義的ではないということであろう。

### 6-3 仮説3、高興奮低危険型リスクテイキング行動について

ここで設定した仮説は以下の通りである。

H3：高興奮低危険型リスクテイキング行動と認知と状況

H3a：リスク認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある

H3b：ベネフィット認知の大きさは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3c：運の認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と負の相関がある

H3d：スキルの認知は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3e：周囲の実際の行動は高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3f：クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

H3g : e クチコミは高興奮低危険型リスクテイキング行動と正の相関がある

高興奮低危険型リスクテイキング行動とはすなわちギャンブルなどの金銭的なリスクテイキング行動であるが、「リスク認知」と負の相関が得られたのは当然であるといえるが、「ベネフィットの認知」と相関関係が出なかったのは、少ない可能性にかけて手にするベネフィットの大きさより損失の可能性の方が大きいリスクを回避するというプロスペクト理論どおりの結果になった。また、高興奮低危険型リスクテイキング行動が「運の認知」と「スキルの認知」の両方とも相関関係がなかったのは、ギャンブルが「運」と「スキル」の両方の要素から捉えられていることを意味していると考えられる。

また、高興奮低危険型リスクテイキング行動が「周囲の実際の行動」、「クチコミ」、「e クチコミ」によって影響を受けないという検定結果が出たことについては、ギャンブル等は集団で行うことは少ないということを示している。ギャンブルで影響を受けるとしたら、その内容、例えば賭ける馬であったり、パチンコの台であったりに関してであることが想定される。すなわち、ギャンブルの内容と比較するとギャンブル自体を始めたり継続したりすることについては他人からの影響が少ないのであろうと推測する。

#### 6-4 仮説4、低興奮高危険型リスクテイキング行動について

ここで設定した仮説は以下の通りである。

H4 : 低興奮高危険型リスクテイキング行動と認知と状況

H4a : リスク認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある

H4b : ベネフィット認知の大きさは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4c : 運の認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と負の相関がある

H4d : スキルの認知は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4e : 周囲の実際の行動は低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4f : クチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

H4g : e クチコミは低危険高興奮型リスクテイキング行動と正の相関がある

低興奮高危険型リスクテイキング行動とはすなわちスキーやロッククライミングなどの身体に興奮を覚えるスリルのあるリスクテイキング行動である。「高危険」リスクテイキング行動であるが故、当然「リスク認知」と負の相関が得られた一方、単純集計によれば低興奮高危険型リスクテイキング行動でも「興奮」が得られると答えた回答者は多かった。また、「ベネフィットの認知」と相関関係が出たのは、やはりスキーなどのスポーツに大きな見返り（楽しさ）が得られると多くの人々が考えている事を示しているが、一方でこれらのスポーツを定期的に行っている人が少ないことに関しては、意図はあるが金銭や一度始めるためには身近ではない場所へ行くわずらわしさもあるのではないかと察する。また、

低興奮高危険型リスクテイキング行動が「スキルの認知」と相関関係を持つことは容易に想像できるが、「運の認知」と相関関係を形成したことは意外である。スポーツもスキルではない運で支配されると認知している回答者が多いのであろうか。

また、高興奮低危険型リスクテイキング行動同様、低興奮高危険型リスクテイキング行動においても「周囲の実際の行動」、「クチコミ」、「eクチコミ」によって影響を受けないという検定結果が得られた。これについては、一人では行にくいものであるという点では上記ギャンブルとは異なるが、周囲の影響を受けないということは、これらのスポーツをたしなむ人々は同志を見つけて集団となる事を表していると考えられ、コマースラフティングなどの企業の観点からいえば、競技人口を増やすためには、新規に増やすというよりも既に行っている人々を辞めさせない環境づくりが必要であると考えられる。加えて、「有名人の同様の行動を見たとき」や「広告」についての状況も比較すればより有意義な比較が出来たと思う。

#### **6-5 追加分析について**

先の章では高興奮低危険型リスクテイキング行動と低興奮高危険型リスクテイキング行動に関して、認知要因による影響がどの程度異なるかを調べるため、追加分析を行った。

結果、4つの認知項目全てでギャンブルダミーが有意となった。従ってギャンブルすなわち高興奮低危険型リスクテイキング行動が、スリルのあるスポーツすなわち低興奮高危険型リスクテイキング行動よりも「リスク認知」「ベネフィット認知」「運の認知」「スキルの認知」の全てでリスクテイキング行動意図に与える影響が大きいことが判明した。つまり、人々は興奮を求める事に対しては周囲からの影響を受けやすいということである。

#### **6-6 研究のまとめ**

本研究では、どのような消費者特性や認知要因や状況要因が「リスクテイキング」行動意図に影響を与えるのかを明らかにする事を目的とした。これらについて仮説を設定し、アンケート調査によって検定したその結果、消費者特性としては、自己愛人格傾向、刺激欲求傾向が高い消費者ほど「リスクテイキング」行動意図が高いことが分かった。また、高興奮低危険型リスクテイキング行動ではリスク認知が、低興奮高危険型リスクテイキング行動ではリスク認知、ベネフィット認知、運の認知、スキルの認知がそれぞれの「リスクテイキング」行動意図に影響を与えることが判明した。一方、状況要因として「周囲の実際の行動」「クチコミ」「eクチコミ」は高興奮低危険型、低興奮高危険型、双方のリスクテイキング行動に影響を与えないということが明らかになり、本研究ではリスクテイキング行動に影響を与える状況要因は発見できなかった。

## 6-7 検討課題

検証を進めていくうちに、それぞれの人の高興奮低危険型リスクテイキング行動や低興奮高危険型リスクテイキング行動に対するベネフィットを一種だとして捉えていたが、人によってそれは違うものであったのかもしれないという疑念が生じた。

また、状況要因について有意な結果が得られなかったのは、もう少し具体的に状況を指定すれば有意な結果が得られたのではないかと感じた。

加えて、今回「リスクテイキング」をテーマとしたためリスクテイキングに関する調査を行ったが、より深くリスクテイキングを知るためには「リスク回避」についても研究し、比較検討できれば尚よかった。

今後も漸次発生していくであろうリスクテイキング行動について注目していきたい。

## 7 参考文献

- ・ 上市秀雄・楠見孝(1998)「パーソナリティ・認知・状況要因がリスクテイキング効果に及ぼす効果」『心理学研究』,No.2, p.81-88
- ・ 小塩真司(2003)「友人関係における欲求, 友人の行動, 危険度認知が大学生のリスクテイキング行動に及ぼす影響」『人文学部研究論集(中部大学)』 No.10, p.47-58.
- ・ 小塩真司 (2006)「自己愛傾向と5因子性格～自己愛傾向の2成分モデルの特徴」『人文学部研究論集(中部大学) No.16, p.55-69.
- ・ 小西瑞穂、大川匡子、橋本宰(2006)「自己愛人格傾向 (NPI-35) 尺度作成の試み」『パーソナリティ研究』 No.14-2, p.214-226
- ・ 芳賀繁(2000)「不安全行動のメカニズム」『信学技報』 No.29
- ・ 古沢照幸(1990)「刺激欲求尺度抽象表現項目版作成の試み」『心理学研究』No.60, p.180-184
- ・ 元吉忠寛(1999)「リスク状況下における意思決定：リスク認知とリスクテイキング行動との関連」『名古屋大学教育学部紀要 心理学』 No.46, p.313-314
- ・ asahi. com <http://www.asahi.com/>
- ・ totoオフィシャルサイト<http://www.toto-dream.com/>
- ・ 日本リバーガイド協会 <http://www.river-guide.org/>

## 8 付属資料

調査に使用した調査票を付す。

この度、濱岡豊研究会で論文を作成するにあたってアンケート調査を行うことになりました。本調査におけるデータは論文作成のための分析のみに使用し、個人を特定することではなく、回答者の皆様にご迷惑をおかけすることは一切ございません。

誠に恐縮ですが、趣旨をご理解の上、アンケートご協力のほど、宜しくお願い致します。

慶應義塾大学商学部4年 新川純平

Q1 あなた自身についてお伺いします。

- ・性別 (男・女)
- ・年齢 ( ) 歳
- ・学生 (学生の方のみ) ( ) 学年
- ・1週間の就労時間

[1、0時間 2、0～5時間 3、5～10時間 4、10～15時間 5、15時間以上]

- ・月間支出(生活費を除いた、自由に使える額)

[1、2万円未満 2、2～4万円 3、4～6万円 4、6～8万円 5、8万円以上]

- ・同居者の数 ( ) 人

Q2 あなた自身の考えについてお伺いします。

		全くそうではない	そうではない	どちらともいえない	そうである	非常にそうである
1	世間の目から見て抜きん出た人になりたいと思う	1	2	3	4	5
2	チャンスがあれば自分をよく見せたい	1	2	3	4	5
3	注目的になって目立ちたいと強く思う	1	2	3	4	5
4	まわりの人々に影響を及ぼすような権威を持ちたいと思う	1	2	3	4	5
5	ほめられたいと思う	1	2	3	4	5
6	権力を持ちたいという強い意志がある	1	2	3	4	5
7	注目的になりたいと思う	1	2	3	4	5
8	自分にふさわしい尊敬を受けることを強く主張する	1	2	3	4	5



9	人前に出た時、周りの人が私に注意を払ってくれないと落ち着かない	1	2	3	4	5
10	欲しいものを全て手に入れるまで気がすまない	1	2	3	4	5
11	私は他の人よりも有能である	1	2	3	4	5
12	私はまわりの人々よりずばぬけた人間である	1	2	3	4	5
13	私は特別な才能を持った人間だと思う	1	2	3	4	5
14	私は将来、偉大な人になるだろう	1	2	3	4	5
15	私は成功するだろう	1	2	3	4	5
16	もし私が世界のルールを作れるなら、もっと世界はよくなるだろう	1	2	3	4	5
17	私は誰かにいつか自伝を書いてもらいたい	1	2	3	4	5
18	自分の思い通りに人を使うのは簡単だ	1	2	3	4	5
19	自己主張をする	1	2	3	4	5
20	私は控えめな人間ではない	1	2	3	4	5
21	集団の一員よりもリーダーになるのを好む	1	2	3	4	5
22	私は生まれつき、リーダーとしての素質を持っている	1	2	3	4	5
23	私はよいリーダーだと思う	1	2	3	4	5
24	私はどんなことでもあえて挑戦する	1	2	3	4	5
25	私にはまわりの人々に影響を与えられる生まれつきの才能がある	1	2	3	4	5
26	まわり的人是私の権威を認めているようである	1	2	3	4	5
27	みんな私の話を聞きたがる	1	2	3	4	5
28	鏡で自分自身を見るのが好きである	1	2	3	4	5
29	自分の体を見るのが好きである	1	2	3	4	5
30	自分の体を自慢したいと思う	1	2	3	4	5
31	物事をやり遂げるのにめったに人には頼らない	1	2	3	4	5
32	いつも自分のやり方で、なんでもうまく切り抜かれる	1	2	3	4	5
33	決断には責任を持ちたいと思う	1	2	3	4	5
34	私はいつも自分の行動を理解している	1	2	3	4	5
35	どんなことでもみんなを信用させることができる	1	2	3	4	5
36	少々危険でもスリルのあるスポーツをするのが好きだ	1	2	3	4	5
37	少々危険でも活動的な仕事のほうが好きだ	1	2	3	4	5
38	スリルのある活動や冒険的な行為は好きだ	1	2	3	4	5
39	成功する見込みがなくても敢えて危険を冒すほうだ	1	2	3	4	5
40	スピード感のある乗り物が好きだ	1	2	3	4	5
41	流行に合わせて趣味を変えるのも楽しいものだ	1	2	3	4	5
42	スキャンダラスな話題が好きだ	1	2	3	4	5
43	騒がしいが、楽しい雰囲気の中かで踊るのが好きだ	1	2	3	4	5



- ①あなたの周りの人がギャンブルをやっているのを実際に見た時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ②あなたの周りの人がギャンブルで成功しているのを実際に見た時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ③あなたの周りの人からギャンブルで成功したと聞いた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ④あなたが周りの人からギャンブルの話を読み、思ったよりリスクが少ないと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ⑤あなたが周りの人からギャンブルの話を読み、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ⑥あなたがインターネットの掲示板などでギャンブルの話題を見て、思ったよりリスクが小さいと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ⑦あなたがインターネットの掲示板などでギャンブルの話題を見て、思ったより(金銭的)見返りが大きいと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う

Q4 スリルのあるスポーツについてお伺いします。

0、あなたがよく行うスリルのあるスポーツを以下からすべて選び、番号に○を付けてください。

- i、スキー                      ii、サイクリング      iii、モータースポーツ  
iv、ロッククライミング    v、カヌー              vi、ラフティング  
vii、その他(具体的に：                      )  
viii、しない

以下では上で選んだもののうち、最も良くするものについて想定しお答え下さい。

また、「viii、しない」と答えた方は上記スリルのあるスポーツのうち、行うとした時最も興味あるものについて想定しお答え下さい。

1、あなたはスリルのあるスポーツを普段どれくらい行いますか？

[1、年に0回 2、年に1回 3、半年に1回 4、月に1回 5、月に2回以上(具体的に：週に 回)]

2、あなたはスリルのあるスポーツをする事は危険(身体的に)だと思いますか？

全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う

3、あなたはスリルのあるスポーツをする事によって興奮が得られると思いますか？

全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う

- 4、あなたはスリルのあるスポーツは運次第だと思いますか？  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- 5、あなたはスリルのあるスポーツは自分のスキル次第だと思いますか？  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- 6、あなたはこれから先、スリルのあるスポーツをやってみたいと思いますか？  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- 7、あなたはこれから先、自分自身にスキルがあればスリルのあるスポーツをやってみ  
たいと思いますか？  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- 8、以下のそれぞれの状況で、あなたはスリルのあるスポーツをやりたいと思いま  
すか？
- ①あなたの周りの人がスリルのあるスポーツをやっているのを実際に見た時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ②あなたの周りの人がスリルのあるスポーツで楽しんでいるのを実際に見た時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ③あなたの周りの人からスリルのあるスポーツが楽しいと聞いた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ④あなたが周りの人からスリルのあるスポーツの話聞き、思ったよりリスクが少ない  
と感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ⑤あなたが周りの人からスリルのあるスポーツの話聞き、思ったより見返り(楽しさ)  
が大きいと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ⑥あなたがインターネットの掲示板などでスリルのあるスポーツの話題を見て、思った  
よりリスクが小さいと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- ⑦あなたがインターネットの掲示板などでスリルのあるスポーツの話題を見て、思った  
より見返り(楽しさ)が大きいと感じた時  
全くそう思わない←[ 1 ・ 2 ・ 3 ・ 4 ・ 5 ]→とてもそう思う
- 質問は以上です。ご協力ありがとうございました。