

令和 元年 5 月 23 日現在

機関番号：34527

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2018

課題番号：15K04049

研究課題名(和文) 不確実事象の予測に関する研究:「フラグを立てる」現象から

研究課題名(英文) Research on the prediction of uncertain events: From the "hoist a flag" phenomenon

研究代表者

村上 幸史 (Murakami, Koshi)

神戸山手大学・現代社会学部・准教授

研究者番号：00454778

交付決定額(研究期間全体):(直接経費) 2,400,000円

研究成果の概要(和文):本研究では不確実事象を予測する際に、どのような行為が促進あるいは回避されるのか、またそれが後の行為に影響を及ぼす過程について、「フラグを立てる」という予測と結果に仮定する因果関係の認識に着目して、一般的な事象と予測を立てて行うギャンブルという両方の側面から検討した。その結果、基本的にはネガティブな結果を回避することに重点が置かれていること、また予測を立てること自体が因果関係の認識を強めたり、ギャンブルでは賭けを促進したりという、予測の段階で行われる行為が、後の行為に影響を与えることが示された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究で示された結果で強調されるのは、まず不確実事象を予測する際に行われる行為は、因果関係を仮定しているため、その後の行動に対するコミットメントを強めるということである。特にネガティブな結果に対して、他者の関与に責任を帰す傾向はスケープゴートのメカニズムに結びつくものである。また予測がギャンブルでの賭けを促進する傾向にあるとすれば、予測の段階からギャンブル依存を考慮する必要性を示唆する知見として貢献するものと考えられる。

研究成果の概要(英文):The purpose of this research is to examine what kinds of behaviors are promoted or avoided when predicting uncertain events, and the process by which such actions affect later behaviors, from both the perspective of general events and gambling by making predictions, focusing on the recognition of causality based on the assumption of the prediction "hoist a flag" and the result. In these research, it was shown that there is a basic emphasis on avoiding negative outcomes, and that the behavior in forecasting, such as increasing awareness of causality or promoting bets in gambling, affects later actions.

研究分野：社会心理学

キーワード：言霊 フラグ 予測 ギャンブル 対人ネットワーク

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

日常生活の中では、結果が偶然に左右されやすい事象に関する予測がしばしば行われている。このような偶然性の高い事象は不確実事象と呼ばれている。これまでの研究、特にギャンブルに関する実験的な研究では、俗信と呼ぶことができるような、いくつかの非合理的な予測が見られることが示されている。

本研究で注目するのは、予測を立てたり、それを口に出して発言したり、何らかのメディアに記述したりするという、予測をすること自体が持つ影響力を強調する現象についてである。発言や記述が将来の出来事に何らかの力を持つとみなすことは、「言霊」として古くから信仰されており（井沢，1998）非合理的な判断の一つであると言える。

このような結果に対して前段階における行為の影響力を重視することは、一般的には「フラグを立てる」現象と呼ばれている。「フラグを立てる」とはプログラムの分岐やゲーム製作における伏線のことであり、転じて発言や記述などが伏線となって、あたかも特定の結果が導かれるように判断されることを指す表現である。仮定されているのは予測と結果の間の因果関係である。

一般的には幅広い行為が「フラグを立てる」対象とみなされている。発言や記述のような言葉を発すること以外にも、特定の対象を応援したり、賭けたりなどの行為や、予想を立てること自体も含まれる。例として挙げると保険に関する研究がある。田村（1994）は生命保険の加入を妨げる理由として、現代でも「保険を掛けることが、病気や死亡事故の発生率を高める」と信じる者が一定層存在することを指摘している。

自他の行為に限らず「フラグを立てる」現象が注目されるのは、「沈黙が金」のように日本では他言しないことが美德とされる傾向が残っているためであり、発言や記述、特にネガティブな予言を忌避する現象は日本独自のものと指摘されている（井沢，1998）。ただし、言霊信仰が発言や記述を忌避させる可能性を指摘しただけで、実際にどのような影響が生じているかは明らかにされていない。

2. 研究の目的

本研究の目的は、一般に予測を行うこと自体が持つ影響力はどのように認識されているのか、また実際に生じた結果の満足度や感情的反応とどのように関連しているのかを明らかにすることにある。そのため、偶然性の高い不確実事象に対して、予測を立てたり、それを口に出したり、何らかのメディアに書き込んだりなどの、予測を行うこと自体が持つ影響について検討を行う。最終的には「フラグを立てる」現象に関する行動モデルを構築することを目指している。特に本研究では、予測を立てることとギャンブル依存の結び付きを重要視している。そのため偶然性の高い不確実事象の中でも、予測を立ててその的中・不的中の結果が明確になるギャンブルに焦点を当てて検討する。

近年ではカジノ法案の実現性から、ギャンブル依存の問題が議論されつつある。このギャンブル依存の特徴の一つとして挙げられているのは、「ギャンブルで負けた後にすぐに取り戻したい」という思考や判断である。この点について、研究代表者は負けた金銭を取り戻すことだけでなく取り戻す計画、つまり予測を立てること自体が次のギャンブルの強力な動機づけになっていると考えている。その理由は、予測を立てながらも実際に賭けないことは「機会の損失」に該当するためである。ギャンブルを行わずに予測だけが実際に的中した場合は、本当の機会の損失であり後悔の感情を生むだろうが、そのような機会の損失状況を予測の段階で想像することも、また後悔の先取り（予期後悔）を招く。このような感情的コストは、実際にギャンブルで負けるという金銭的なコストよりも大きなものであると考えられる。

3. 研究の方法

本研究では上記目的を踏まえて、4つの調査と、3つの実験を行った。各方法は以下の通りである。

「フラグを立てる」行為に関する調査（1）

初めに予備調査や事例から、予測をネット上（SNS も含む）に書く、口に出す、人に話すなどの狭義の言霊と呼べる事例と、「特定の対象を応援する」や「保険に入る」などの広義の言霊的行為と呼べる事例を抽出した。

本調査では、調査会社に委託して、web 調査を行った。回答者は 20 代から 60 代までの 642 名（男性 329 名、女性 318 名）である。測定した項目は、先に挙げた事例から態度を測定する 80 項目からなる言霊的態度に関する項目、これらの実際の行為に関わる言霊的行為に関する項目（ポジティブな効果を期待して積極的に行っていること、ネガティブな効果を予測してあえて避けていること、他者にやめてほしいと思っていること）、ネガティブな予測を控える理由、フェイス項目である。

「フラグを立てる」行為に関する調査（2）

この調査では、その結果をふまえて、発言に関するコミットメントの程度や生じる後悔の感情との関連性など、「フラグを立てる」現象に関する心理的メカニズムを探るため、再度調査を行い、検討を行った。回答者は 10 代から 60 代までの 669 名（男性 337 名、女性 332 名）である。

調査はと同様に調査会社に委託して、web 調査を行った。

測定した項目は、言霊的態度に関する項目（村上（2016）で抽出された「否定的結果」・「広義の言霊的行為」・「肯定的結果」の3因子から選抜された項目）、行為を控えている程度とその理由、「予想を立てたら、その結果を知りたくなる」など、予測への関心や的中を喜ぶ感情を測定する項目、予期後悔の程度、「自分が発言したことにこだわりすぎる」などの発言や書き込みへのコミットメントに関する項目、「フラグ」に関する知識と態度に関する項目である。

「フラグを立てる」行為に関する調査（3）

の調査を元に、不確実事象に関する予測が頻繁に行われるものとして、競馬などの予測を立てて行うギャンブルについて、同様の「フラグを立てる」現象はどの程度見られるか、また予測を立てることが、どのような意味を持つのかについて、予想を立てるギャンブルに特化した調査を行った。

まずスクリーニングとして、20代から60代までの9605名に対して、競馬・競輪・競艇のいずれかでも1ヶ月に1度以上の頻度で行っている割合を尋ねた。該当者は1292名（13.5%）であった。該当者は男性の方が多く、年齢層による差は見られなかった。

次に予備調査や事例から、予想をネット上（SNSも含む）に書く、口に出す、人に話すなどの買い目に関する行為、「過去のデータや記録は、口に出すと破られることが多い」などの予想に関する行為、「いつもより高額で勝負したときに限って、外れている気がする」などの広義の言霊的行為の3種類のギャンブルに関する言霊的態度を測定する項目を作成した。

先の該当者のうち603名に対して、このギャンブルに関する言霊的態度、予想を開示しない理由、「フラグ」に関する知識と態度に関する項目、ギャンブルの頻度、ギャンブル依存の程度、予測への関心や的中を喜ぶ感情（予測得点）、予期後悔の程度、発言や書き込みへのコミットメント、フェイス項目を尋ねた。

予測を立てることが賭けに与える影響に関する実験

予想を立てるギャンブルの特徴として、機会損失に関する後悔である「賭けておけばよかった」という感情を先取りしやすくなりやすいと推測される。この傾向は、日常的に後悔した経験や結果が生じる想像可能性のしやすさに比例する、つまりギャンブル依存の程度が高いほど、情報を多角的に吟味するほど生じやすいのではないかと予測される。本実験では予測をすること自体の機会の有無によって、その後ギャンブルをすると想定した場合の関与の仕方が変化するのかどうかを検討した。

参加者は大学生63名（男性30名、女性33名）である。参加者には「サッカーに関する研究」であることを説明し、数日後に行われるサッカーJリーグの9試合に関する予想を読ませた。予想を先に読ませたのは、サッカーJリーグに関する知識があまりない学生が多いことを想定したためである。その後、参加者にはランダムに2種類の質問紙が配布された。予測条件では9試合の試合予測（勝ち・負け・引き分け）を立てさせ、記入させた。

統制条件では試合予測の代わりに各チームの本拠地の特徴について知っている知識を記入させた。その後、両条件共に1000円のお金を実験参加料として仮に支給された場合に、賭けを行うかを想定して記入してもらった。記入欄には的中した場合のオッズと的中した場合に支払われる金額の例が記入されており、オッズはtotoクジの予想から作成した。

これ以外に、サッカーに関する関心の程度、当該試合に関する関心の程度、修正版 South Oaks Gambling Screen (SOGS; 木戸・嶋崎, 2007) の項目、ギャンブルに関する言霊的態度の項目、予期後悔に関する特性項目を尋ねた。

予測の際の情報量の差異が与える影響に関する実験

の結果からは予測を立てることが賭けを促進する可能性が考えられた。本実験では予想を立てさせずに、得た情報量の大小が予期後悔を喚起し、賭けの程度に関連することを仮定して実験を行った。

参加者は大学生77名（男性37名、女性40名）である。まず参加者には「ワールドカップを用いたギャンブルの研究」であり、2つの冊子と質問紙、シールを入れた封筒を配布した。冊子には「資料1」と「資料2」と表紙に書かれており、この後に冊子の内容について質問を行うことを説明した後、「資料1を読む時間」、「資料2を読む時間」という指示に従って、時間の限り冊子を黙読してもらった。

冊子の内容は、これから賭けを行ってもらうワールドカップのチームや試合（5試合）に関する2種類の情報誌（記事A、記事Bとする）の記事から構成されている。片方のグループ（情報量大群）には資料1ではAと資料2ではBという両方の記事を、もう片方のグループ（情報量小群）には資料1では試合の国に関する情報（wikipediaから作成）を読んでもらい、資料2でワールドカップのチームや試合に関する情報の記事Bを、つまり1種類のみを読んでもらった。どちらのグループになるかは封筒に入る冊子の内容によってランダムに分けた。参加者の人数の関係上、予備実験（13名）を行い、AとBの記事内容による賭けの内容には差がなかったため、カウンターバランスは取らなかった。「資料1を読む時間」と「資料2を読む時間」は各15分づつで、予備実験を元に妥当であると判断した。

冊子を読む時間を終えた後、封筒の質問紙とシール（10枚）を取り出してもらい、先ほど冊

子で紹介された試合（5 試合）に関して賭けを行ってもらった。その際にシールはチップの代わりであり、1 枚が 50 円に相当し、計 500 円が実験参加の謝礼であること、必ず 1 枚は賭けること、賭けたチップについては的中した場合にオッズに応じて謝礼が増えること、逆に不中の場合には謝礼が減ることを説明した。オッズはイギリスのブックメーカーによるもので、これが均衡した 5 試合を選択した。チップ代わりにシールを貼る欄には試合の結果（勝ち・負け・引き分け）によるオッズと「賭けない」という欄が用意しており、10 枚の全てのシールをどこかに貼ってもらった。

この他、 の項目以外に予期後悔の感情に関する項目として、賭けずに後悔することを考えた程度、及び賭けたことを後悔することを考えた程度について回答を求めた。

予想段階での賭け方の違いが次の試合の賭け方に及ぼす影響

本実験では予想を立てて、実際に賭けないことが予期後悔を生じやすいのではないかという仮説から、以下の実験を行った。参加者募集は、サッカーまたはギャンブルに関心がある者を募るために、調査会社に委託した。参加者は 89 名（男性 62 名、女性 27 名）である。実験は web 上で行った。

参加者には「サッカーに関する研究」であることを説明し、まず以下に記述するアンケート項目に記入をしてもらった後、週末に行われる実際のサッカーリーグの試合を予想してもらった。参加者には参加謝礼（500 円）と、別に賭け金（1 回ごとに 500 円）が用意された。1 回目の予想の際には、予想のみ立てる群（予想のみ条件）、1 つの組み合わせのみ賭けることができる群（限定賭け条件）、賭け金の範囲内で好きなだけ組み合わせを賭ける群（自由賭け条件）を設けた。ただし 500 円を 5000 ポイントとして、500 ポイント単位での賭けとした。もし賭けなかった場合には、そのまま謝礼として支払われること、賭けた場合には組み合わせが的中した場合には、参加者全ての賭けたポイントを的中した組み合わせで割ったオッズに応じてポイントが渡されることを説明した。

2 試合目（約 1 週間後）には全ての条件で、同じように好きなだけ組み合わせを賭けてもらった。ただし、1 試合目で得たポイントは持ち越せないものとした。試合は toto サイトの予想から、偶然度が高い試合を選択した。

回答者に回答してもらった項目は、サッカーに関する関心の程度、当該試合に関する関心の程度、修正版 South Oaks Gambling Screen の項目、予期後悔に関する項目である。

ギャンブラーの俗信に関する調査

の結果から、ギャンブル依存度合いが高い者ほど、ギャンブルに関する言霊的態度を強く持つことが分かった。そのため、ギャンブル依存の度合いとその他の俗信として、特に運に関する信念との関連性を調べる Web 調査を行った。調査サンプルは調査会社のサンプルに委託した。ギャンブルを嗜好する回答者の割合を 1 割から 1 割半と推測し、最終的に 550 名（男性 303 名、女性 247 名）に回答を求めた。回答項目はギャンブルの頻度、修正版 South Oaks Gambling Screen の項目、運に関する信念の項目である。

4. 研究成果

「フラグを立てる」行為に関する調査（1）

以下の分析には全て同じ回答をしていた 74 名を除外し、568 名分の回答を分析対象とした。言霊的行為に関する項目では、「悪口やネガティブな予測を言わない」、「忌み言葉や不吉なことを避ける」、「失敗した後のことを口にする」ことを避ける傾向が高かった反面、「ポジティブな予測を言うこと」はあまり行われていなかった。

言霊的態度に関する項目については、「口に出すこと」、「他者に言うこと」、「ネット上に書くこと」の違いを比較すると、ほとんどの項目で「口に出すこと」の平均値が最も高く、他者、ネット上の順であった。またポジティブな側面の方がネガティブな側面よりも平均値が高かった。

因子分析（主因子法・バリマックス回転）を行い、3 因子を抽出した。寄与率は 43.56% であった。第 1 因子は「『今は幸福である』とか、現状を肯定することをわざわざ口に出すと、それが崩れることが多い」など否定的結果因子、第 2 因子は「自分が応援し始めると、売れなくなったり、勢いが下り坂になったりすることが多い」などの広義の言霊的行為因子、第 3 因子は「ポジティブな予測を口にすると実現することがよくある」などの肯定的結果因子とした。各因子の信頼性係数は $=.93, .96, .88$ 、平均得点は 3.68, 3.44, 3.88（7 段階）であった。

「フラグを立てる」行為に関する調査（2）

本調査では、同一項目に全て同じ回答をしていた 44 名を除外し、625 名分の回答を分析対象とした。言霊的態度に関する項目については「否定的結果」と「広義の言霊的行為」の 2 因子の相関は $r=.86$ と高かったが、別個の得点として以下の分析に用いた。「否定的結果」得点と「肯定的結果」得点の相関は $r=.58$ であった。これらの得点には、居住地域や、年齢、学歴による差は見られなかったが、男性の方が「広義の言霊的行為」得点が高いという有意差が見られた（ $t(623)=2.47, p<.05$ ）。

ネガティブな予測を控える理由のうち、心理的な影響及び言霊の直接的影響について、それぞれ言霊的態度に関する得点との相関係数を Table1 に示した。「肯定的」な発言は心理的効果

を期待したものであるのに対して、「否定的結果」得点が高いことは予期後悔を避けるためであり、コミットメントは両者とも中程度の関連性が見られた。

「フラグが立つ」という現象を理解していた者は、回答者全体の55.4%であった。10代での認知率が68.1%であるのに対して、60代では33.0%と、世代が上になるほど認知率は低くなる傾向が見られた。「フラグ」に該当する行為については、「フラグ」に関する信念因子と、「フラグ」と関係なく、「元から起こる可能性が高いと思っていた」という潜在的予期因子に分けて、それぞれ合計得点を作成し、言霊的態度に関する項目との相関を求めたところ、両方とも「否定的結果」得点との相関が高かった。

「フラグを立てる」行為に関する調査(3)

以下の分析には全て同じ回答をしていた、あるいは指定したギャンブルの頻度に該当しない234名を除外し、370名分(男性269名・女性101名)の回答を分析対象とした。1か月に1回以上行っている者の割合は、競馬が93.2%、競輪が30.3%、競艇が28.9%であった。

まずギャンブルの頻度を元にクラスター分析を行い、全てのギャンブルの頻度が高いヘビー群(67名)、主に競馬とパチンコ、スロットが高いミドル群(90名)、競馬のみ高いライト群(213名)に分類した。

ギャンブルに関する言霊的態度の特徴として、買い目に関する行為が3.93、予想に関する行為が3.92、広義の言霊的行為が3.89といずれも中程度であった。とについては平均得点を作成し、他の項目との関連性を調べたところ、予期後悔得点や発言や書き込みへのコミットメントの項目との相関がかなり高く、予測得点とも中程度の相関が見られた。両者の相関は $r=.85$ であった。またSOGs得点やギャンブルクラスターによる差異を調べたところ、SOGs高群の方が低群よりもの得点は高かった。

予想を公開しない理由としては「恥ずかしいから」がトップであったが、言霊的な「先に公開すると、外れる気がするから」と同程度であった。先のギャンブルに関する言霊的態度のうち、「買い目」得点と「予想」得点の両方をそれぞれ従属変数とした回帰分析を行ったところ、「先に公開すると、外れる気がするから」「予想のスタイルが崩れるから」「後悔したことがあるから」の3つの理由が、大きな説明力を持つことが示された(「買い目」得点: $R^2=.52$; 「予想」得点: $R^2=.48$)。

予測を立てることが賭けに与える影響に関する実験

賭けた平均金額は732円、平均試合数は4.2試合、賭けた点数(箇所)は5.05であった。賭けた試合数と賭け金には.62の相関が見られた。

SOGsをカットオフ点によって高低の2群に分け、条件(予測の有無)を独立変数、賭けた試合数、点数、賭け金をそれぞれ従属変数とした分散分析を行ったところ、賭け金については交互作用($F(1,61)=4.02, p<.05$)が、試合数については条件(予測の有無)による主効果($F(1,61)=4.08, p<.05$)が見られた。いずれも予測あり群(予測条件)の方が賭け金も試合数も高かったが、この差はSOGs得点高群にのみ顕著に見られた。賭けた点数(箇所)については、予測あり群(予測条件)の方が多かったが、有意な差は見られなかった。予期後悔尺度との関連性は試合数(.09)と賭け金(.15)と低かった。

予測の際の情報量の差異が与える影響に関する実験

賭けた枚数は平均8.53枚、試合数は3.96試合、賭けた点数(箇所)は4.47であった。ちなみに最終的に受け取った平均謝礼額は472.7円であった。賭けた枚数と試合数や点数(箇所)との相関は.13及び.08であった。

まずSOGsをカットオフ点によって高低の2群に分けた分散分析では差が見られなかったため、平均値により二分して分散分析を行ったところ、SOGs得点高群の方が賭けた枚数が多いという主効果が見られた($F(1,72)=4.76, p<.05$)。また試合数に関しては情報量高群の方が賭けた試合が多いという主効果が見られた($F(1,72)=5.49, p<.05$)。賭けた点数(箇所)については、情報量高群の方が多かったが、有意な差は見られなかった。賭けた枚数に関しては、条件(情報量大小)によるt検定を行ったところ、有意な傾向($t=1.83, df=75, p<.10$)が見られた。

的中可能性や的中自信、予期後悔の程度については条件間の差は見られなかったが、相関係数を求めたところ、「賭けておけばよかった」と賭けずに後悔することを考えた程度が高いほど、賭けた箇所(.30)や試合数が多い(.25)という相関が見られた。

予想段階での賭け方の違いが次の試合の賭け方に及ぼす影響

2試合目に賭けられた金額(平均:3262円)と組み合わせの数(平均:1.88)について分析を行った。1試合目での中した者が3名だけであったため、これらを除いて条件による分散分析を行ったところ、有意な差は見られなかったが、仮説とは逆に、予想のみ条件が、2試合目で賭けた金額が一番小さく、限定賭け条件、自由賭け条件の順に賭け金は増えていた。また賭けた組み合わせの数も自由賭け条件が最も多かった。

条件間の予期後悔の程度に違いは見られなかったが、「賭けておけばよかった」と予期後悔が生じた程度が高いほど、賭けた組み合わせの数が多いという弱い相関(.22)が見られた。ま

たギャンブル依存の程度により、これらの結果に差は見られなかった。

ギャンブラーの俗信に関する調査

不適切な回答を除いて、506名分のデータを分析した。これらについてギャンブルの頻度の回答を元にクラスター分析を行い、3クラスターを抽出した。第1クラスター(363名)はほぼ全てのギャンブルの頻度が低い群で、非ギャンブラー群とした。第2クラスター(84名)は宝くじ・ロトくじの頻度は最も高く、この他に競馬と toto くじの頻度が高いことからスポーツ観戦と結び付いている可能性が高く、ライト群とした。第3クラスター(59名)はパチンコ及びスロットの頻度が高く、他のギャンブルも全般的に頻度が高いことから、ヘビー群とした。

SOGS 得点の平均値について、この3群を元に分散分析を行ったところ、ヘビー群(14.85)はライト群(4.43)や非ギャンブラー群(3.04)と比較して、SOGS 得点の値が高いことが分かった($F(503)=69.28, p<.001$)。SOGS 得点は15点を分岐点としており、回答者の12.5%が pathological gambling の傾向が強いことが推定される。

運に関する信念の項目について、ギャンブル嗜好の傾向を示す3グループを独立変数として分散分析を行ったところ、他者間の運の争奪(「他者が失敗したとき、「運をもらった」と感じることがある」)、ツキの流れの肯定(「ツキ」は、波のようにいい時と悪い時が交互にやってくる)、運を意識した行動の3つの側面で、いずれも非ギャンブラー群よりもライト群やヘビー群の方の得点が高い傾向が見られた。

この他に、総合的な「運の強さ」と「ギャンブル運の強さ」の認識のそれぞれを独立変数として、分散分析したところ、「ギャンブル運」が強いと認識している者ほど、SOGS 得点が高いという有意差が見られた($F(460)=12.07, p<.001$)。

総合考察

以上から、不確実事象においては「口に出すこと」が、その後の行動に影響を与えるという信念が強かった。またその傾向はネガティブな予測が立ちあがるものであり、予期後悔を喚起するために、行為自体を控える傾向にあった。この傾向はギャンブルについても、同様な傾向が見られたが、ギャンブル依存の程度が高い者ほど、この傾向が強く見られた。これは過去の不的中であった経験の豊富さが影響していると考えられる。

加えて、ギャンブル場面で予測を立てること自体、あるいは情報に多く接することも同様の影響を持ち、結果的に賭けを多く行う傾向に結びついていた。ただし、予測を立てたことの影響なのか、それを公開することの影響なのかについては未検討な部分であり、これからの研究に課題を残していると考えられる。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計1件)

Murakami, K. (2018). Do gamblers think differently?: Differences in lay beliefs concerning luck in gamblers and non-gamblers. *Journalism and Mass Communication*, 8, 159-164.

〔学会発表〕(計8件)

村上幸史(2018). 弱い紐帯から得た「幸運」とは 日本社会心理学会第59回大会論文集, 236.

Murakami, K. (2018). Does making predictions promote betting? The 19th Annual Meeting of The Society for Personality and Social Psychology, in Atlanta.

村上幸史(2017). 言霊に関する態度と行為(3) - ギャンブラーの視点から - 日本社会心理学会第58回大会論文集, 134.

村上幸史(2017). 言霊に関する態度と行為(2) - 不確実事象に関する予測の観点から - 日本心理学会第81回大会論文集, 58.

Murakami, K. (2017). Do gamblers think differently? Differences in lay beliefs concerning luck between gamblers and non-gamblers. *SPDUM(Subjective Probability, Utility, and Decision Making)* 26, in Haifa.

Murakami, K. (2017). Network hypothesis regarding "strength of luck". The 18th Annual Meeting of The Society for Personality and Social Psychology, in San Antonio.

村上幸史(2016). 言霊に関する態度と行為 - 不確実事象に関する予測の観点から - 日本社会心理学会第57回大会論文集, 315.

6. 研究組織

(1)研究代表者

村上 幸史(MURAKAMI, Koshi)神戸山手大学・現代社会学部・准教授 研究者番号:00454778

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。