西日本インカレ（合同研究会）2016 専用企画シート

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

大学・学部・所属ゼミナール名（フリガナ）		
フリガナ）オオサカケイザイダイガク	フリガナ）ケイザイガクブ	フリガナ）ハツトリ ケイスケ
大阪経済大学	経済学部	服部 圭介

※大会申込書時に記入したチーム名から変更することはできません。

※パワーポイント内に動画を使用している場合は「有・無」を記入してください。

チーム名（フリガナ）	代表者名（フリガナ）	チーム人数 （代表者含む）	パワーポイント内の 動画使用（有・無）
フリガナ）チョコドーナツ	フリガナ）アタチ アイラ	7人	有
チョコドーナツ	足立 愛良		

研究テーマ（発表タイトル）

あなたのその心後悔してるね～ボールを添えて～

※必ず<企画シート作成上の注意>を確認してから、ご記入をお願いいたします。

1. 研究概要（目的・狙いなど）

私たちは、簡単な玉入れゲームを用いた行動・選択実験を行い、どのような状況で人は「後悔」をするのか、またどのような性質の人が「後悔」しやすいのかを明らかにします。

2. 研究テーマの現状分析（歴史的背景、マーケット環境など）

私たちはしばしば過去の決定に対し、「後悔」をします。衝動買いをして後悔した、やらなければいけなかった課題を先延ばしにして後悔した、など様々です。人が後悔するのは決して何かを失敗したときだけではありません。大学に合格したものの、「本当はもっと上の大学に行けたのではないか」というような、失敗していないのに「後悔」することがあります。行動経済学では、「最初に立てた計画が、後になって最適ではなくなる」という「時間非整合性」が後悔の原因であるという説明がなされていますが、そもそも「どのような人間が後悔しやすいのか」または「どのような環境が最も後悔心を大きくするのか」などの研究はなされていないのが現状です。

3. 研究テーマの課題

本研究では、ボールを離れたところにあるバケツに投げ入れるというゲームを設計しました。具体的には、被験者に (i) 難易度が高いが報酬が大きいゲームと、(ii) 難易度は低い報酬も低いゲーム、の2種類のどちらかを選んでもらい、その試行が終わった段階で、「今の試行をナシとして、もう一度このゲームに挑戦できるなら、(i) と (ii) のどちらのゲームに挑戦しますか」という意思を聞きます。ここで、(a) 難しいゲームに挑戦したが失敗した被験者、(b) 易しいゲームに挑戦して成功した被験者、(c) 易しいゲームに挑戦して失敗した被験者 の、どの被験者層が一番「1 度目の選択とは異なるゲームを選ぶと答えるか」を調査することで、後悔の度合いを比較します。これにより、どのような被験者が過去の選択を覆す、つまり後悔しやすいのかを調べるのが本研究の課題です。

4. 課題解決策（新たなビジネスモデル・理論など）

高難易度で報酬の高い挑戦に失敗したグループと、低難易度で報酬の低い挑戦に失敗、または成功したグループの後悔の程度を比較することで、後悔が生み出されやすい環境を明らかにすることができます。試行の前後に、被験者から聞き取った様々な傾向（自信の有無、過去の経験など）から、どのような個人が後悔の念をいだきやすいのかについても明らかにすることができます。

5. 研究・活動内容（アンケート調査、商品開発など）

本学学生を対象に、高難易度高報酬の玉入れゲーム、低難易度低報酬の玉入れゲームのどちらかを選択してもらいます。ゲームの前に被験者の「自身の程度」を聞きます。そのあとゲームを行ってもらい、ゲーム終了後に「いまのゲーム結果をなしにして、もう一度ゲームを選択できるならどちらのゲームに挑戦するか」と問います。(a) 高難易度に成功, (b) 高難易度に失敗, (c) 低難易度に成功, (d) 低難易度に失敗のうち、どのグループが「最初の選択と異なるゲーム選択をするか」を比較する。これにより、どのような選択・経験をしたグループが最も後悔の念を抱くのか、また、事前の自信の程度はその後の後悔の程度とどのような関係にあるのかを調べることができます。

6. 結果や今後の取り組み

この研究では個人の性格と心理要因、男女の差などの違いによって後悔するタイミングや今後の度合いの変化を実験で検証し、人がこの先、後悔するかもしれないという選択の場に立たされたとき、どういう人間がどのような行動を取れば後悔しない、または後悔する、という基準がわかります。総合的に一番多かった後悔は、簡単なゲームにチャレンジして成功したのにも関わらず、難しいゲームに挑戦すればよかったとゆう、「やっとけばよかった」後悔。次に自信の有無での比較では、自信がない人は難しいゲームに失敗した時により後悔をし、自信がある人は簡単なゲームに成功した時により後悔します。最後に男女では、男性のほうが難しいゲームに挑戦すればよかったと後悔、女性の方が簡単なゲームにすればよかったとより後悔します。この基準を明らかにすることによって、より広範囲な問題において適用可能か、ビジネスに応用できるのかという問題に対して一つの答えを出すことができます。

7. 参考文献

友野 典男（2006）行動経済学：経済は「感情」で動いている 光文社

多田 洋介（2014）行動経済学入門 経済新聞

西日本インカレ事務局への連絡事項

<企画シート作成上の注意>

※本企画シートは、「日本語」で書かれたものとし、1チーム・1点提出してください。

※本企画シートの項目に沿って、ご記入をお願いいたします。各項目に文字数制限はありませんが、1～7以外の項目を追加することは「不可」とさせていただきます。

※本企画シートは、西日本インカレ事務局への連絡事項と企画シート作成上の注意を含め、3ページ以内に収めてください。事務局から審査員に渡す際は、A4サイズでプリントし、3ページ目までを渡します。

※企画内容は、未発表の（過去に他誌・HPなどに発表されていない）ものに限り、ただし、学校内での発表作品は未発表扱いとなります。

※商品写真、人物写真、音楽などを掲載・利用する場合、必ず著作権、版権の使用許諾を得てください。日経BP社・日経BPマーケティング社は一切の責任を負いません。

※書籍や新聞等の文献から引用した場合は、出典先（使用した文献のタイトル・著者名・発行所名・発行年月など）を明記してください。統計・図表・文書等を引用した場合も同様に明記してください。また、Webサイト上の資料を利用した場合は、URLとアクセスした日付を明記してください。

※電話番号や住所などの個人情報記載しないでください。

※その他、注意点については「企画シート・パワーポイントの作成および提出について」をご参照ください。