

アイオワ・ギャンブル課題を用いた認知 セットシフトの検討

○前川 亮、谷田 鮎美、乾 敏郎

追手門学院大学心理学部心理学科

人の意志決定の特性を調べる課題としてよく用いられる課題アイオワ・ギャンブル課題がある。4つのカードの山が呈示され、実験参加者は好きな山からカードを引くことができる。4つの山は報酬に違いがあり、参加者は繰り返しカードを引きながら長期的に得をする山を探索する。アイオワ・ギャンブル課題において、前頭前野腹内側部に損傷のある患者は、短期的な利益の大きい悪い山からカードを引き続ける傾向が顕著であり、長期的利益に基づいた選択が行えないことが知られている。そのため、前頭前野腹内側部には長期的な視点で意思決定を行うための機能が備わっていると考えられている。一方で、前頭前野は認知的構えの切り替えにもかかわりがある。認知的構えの切り替えとは、それまでの自分の認識を訂正し、新しい認識を受け入れることである。前頭前野を損傷すると認知的構えの切り替えに問題が生じて、それまでの認識に固執して切り替えができないという傾向を示す。そこで本研究では、アイオワ・ギャンブル課題を用いて、長期的な意思決定と認知的構えの切り替えの関連を明らかにすることを目的とする。また同時に、Cloningerの気質次元を用いて、パーソナリティがそれらの意思決定に与える影響も調べる。実験では、アイオワ・ギャンブル課題において試行途中で報酬の高い山と報酬の低い山を切り替え、参加者の選択の変化を調べた。山の切り替えへの対応は難しく、ほとんどの参加者が山の切り替えには気が付かなかった。しかし、意識的に認識していないにもかかわらずその対応には個人差があり、山の選択傾向と質問紙の得点と間に関連が見られた。特に、損害回避得点は山を切り替えた後のローリスクで期待値の高い山の選択割合に、新奇性追求得点は切り替え前のローリスクで期待値の高い山の選択割合と、切り替え直後に悪い山を避ける選択に影響していることが示された。