

Appendix: the Japanese version of the GRCS

以下の質問について、もっともあてはまるものを（1＝かなりあてはまらない
2＝わりとあてはまらない 3＝少しあてはまらない 4＝どちらともいえない
5＝少しあてはまる 6＝わりとあてはまる 7＝かなりあてはまる）の中から1つだけ選んでください。

- 1 ギャンブルをするともっと楽しくなる.
- 2 ギャンブルがないと生活がうまくいかない.
- 3 祈ると、勝ちに近づける.
- 4 ギャンブルで負けが続いても、必ず当たると思う.
- 5 自分の力や自分なりの方法によって勝てたと考えてしまうので、ギャンブルが続く.
- 6 ギャンブルをすると、ものごとがうまくいく気がする.
- 7 自分をコントロールできないので、ギャンブルをやめることはむずかしい.
- 8 ある特定の数字や色は、勝つチャンスを増やしてくれる.
- 9 負け続けることは、今後の勝ちにつながる経験となる.
- 10 ギャンブルでの負けを運や環境が悪かったと考えてしまうので、ギャンブルが続く.
- 11 ギャンブルをすることで、将来がもっと明るくなる.
- 12 ギャンブルをしたいという願望は、抑えがたいほど強い.
- 13 勝つチャンスを増やすために、ある特定のものを集めている.
- 14 ギャンブルで一回当たると、また当たると考える.
- 15 ギャンブルでの負けを確率のせいだと考えてしまうので、ギャンブルが続く.
- 16 ギャンブルをすると、嫌な感じやストレスを減らすことができる.
- 17 私はギャンブルをやめることができるほど、強くない.
- 18 勝つチャンスを増やすために、ある特定の決まった行動をする.
- 19 運がいいと感じる時があり、そういう時しかギャンブルをしない.
- 20 最後にいくら勝ったかを思い出してしまうので、ギャンブルが続く.
- 21 私はけっしてギャンブルをやめられないだろう.
- 22 私はギャンブルで当たることを、ある程度予測することができる.
- 23 もしも選ぶ数字を変え続けると、毎回同じ数字にする時よりも勝つチャンスが少なくなる.

Scoring

To obtain the raw subscale score, add values of items for each subscale. To obtain raw GRCS score, add the five raw subscale scores. To obtain mean subscale scores, divide each of the raw subscale scores by the number of items in each subscale. To obtain a total mean GRCS score, add the five means subscale score. The items that belong to each subscale are:

Gambling expectancies (ギャンブルへの期待): 1, 6, 11, 16

Illusion of control (幻想的必勝法): 3, 8, 13, 18

Predictive control (誤った統計的予測): 4, 9, 14, 19, 22, 23

Inability to stop gambling (ギャンブルを断つことの放棄): 2, 7, 12, 17, 21

Interpretative bias (偏った解釈): 5, 10, 15, 20