

自身の「嘘」に対する確信の生まれ方 ～予備的検討～

How Can We Have Confidence in Our Lie

石川 悟
Satoru Ishikawa

北星学園大学
Hokusei Gakuen University
ishi_s@hokusei.ac.jp

Abstract

In this article, how can we have confidence in own lie was investigated. The PC-story-game was prepared for lying, subjects have to lie to four character in the game. After lying, subjects evaluated own lying processes and confidence score to the degree of belief in the subject's lie by deceived characters. The subjects having high confidence score self-evaluated highly own lying processes such as presenting proposals, and evaluation of own lying processes would be dependent with some personality properties.

Keywords — Lie, Confidence in own lie,

1. はじめに

人は嘘を吐く時、「自身の嘘によって相手が騙された」という確信をどのように得ているのだろうか。嘘を吐いた相手から「騙された」と申告される以外、自分の嘘が本当に信じられたかどうかは分かることはない。また、懸念的被透視感[1]のように、嘘が見破られる感覚を持つことも多い。にもかかわらず、「自身の嘘によって相手が騙された」という確信を持つことがある。本研究では、嘘を吐く時に相手の立場に立った思考や自身の振る舞いについてのモニタリング、あるいはパーソナリティ特性が「自身の嘘によって相手が騙された」という確信を生み出す要因となるのではないかと考え、予備的な検討をおこなった。

2. 方法

「自身の嘘によって相手が騙された」という確信を検討する嘘吐き場面はパソコン上で操作するゲーム課題として用意し、ゲーム内のキャラクターと「会話」をしながら嘘を吐かせることとした。

被験者 大学生 42名(女性 28名, 男性 14名, 平均年齢 20.4歳) が実験に参加した。

ゲーム課題 被験者が一文無しの主人公になった状況を設定し、被験者は偶然行きついた町の住民から、嘘を吐くことで金を借り生計をたてるゲームを作成した。被験者は、「通りがかりの酔っ払い」、「貴族」、「城主」、「宿屋の老人」の4人に対し嘘を吐いて金を借りる交渉を会話形式でおこなった。ゲームの進行はあらかじめ決められ、「通りがかりの酔っ払い」、「貴族」、「宿屋の老人」からは金を必ず借りられ、「城主」には必ず断られた。また「宿屋の老人」のみ金を貸した後に主人公を疑う態度をとった。この「宿屋の老人」に対して嘘を吐く場面を本研究の分析対象とした。この場面での『嘘』とは、主人公(被験者)のみが『嘘』として述べられた内容が虚偽であることを知っている状況であり、その『嘘』の発言に対して「宿屋の老人」が示した言動から、被験者がついた嘘が相手にどの程度有効に機能していたと考えられたか、評価させた。



図1. ゲーム場面

表1. 「嘘」を吐くシナリオ

発言者	セリフと被験者の行動
あなた	「おはようございます。あの、すみません」
老人	「おはよう、どうしたんだい？」
あなた	「……あの、ここまでお世話になっておいて、こんなことを言うのは気が引けるのですが…」
老人	「なんだい？言ってみてごらんよ。」
あなた	「お金をかしていただきたくて…」
～～「嘘」の作成と記入～～	
老人	「ほう…そんなことが…いくらいるんだい？」
あなた	「〇〇〇〇円でいいんです！」
老人	「とは言ってもねえ…そんな突然…まだ宿代も返してもらってないし…」
あなた	「あなたしか頼れる人はいないんです、お願いします！」
～～質問紙への回答～～	

表 2. 自身の吐いた嘘の評価に関する質問項目

種類	質問項目	回答方法	
嘘の有効性評価	最終的に『相手は自分の嘘を信じた』と思いますか	Yes/No	
他者操作	意向誘導	老人を、お金を貸す気にさせることができた	7件法
	承諾案提起	老人にとって承諾しやすい提案をすることができた	7件法
他者視点想起	会話想起	文章を考える時、相手との以前の会話を思い返した	6件法
	相手予測	文章を考える時、自分の文章で相手の反応がどのように変わるか想像した	6件法
実行評価	行為企図	老人をお金を貸す気にさせるために、どんな発言が必要なのかわかった	6件法
	行為実行	老人をお金を貸す気にさせるために、必要な発言をすることができた	6件法

被験者が「宿屋の老人」に「嘘」をついて金を借りる場面は以下の通りである。まず「結婚」「落雷」「故郷」「連帯保証人」の4つの事態を示す単語を提示し、その中から選択した1つの事態を理由とする嘘を2分以内で用紙に書かせた。その後、被験者がついた嘘の有効性の評価、および嘘を吐いている時の自己評価、および性格特性を測定する質問紙に回答させた。

質問紙 被験者が嘘を吐いている時の自己評価として「嘘の有効性評価」、「他者操作」、「他者視点想起」、「実行評価」の計8種類の質問項目を用意した(表1)。自尊傾向、罪悪感、自己愛の3つのパーソナリティ特性の測定には、自尊傾向として桜井[2]の自尊心感情尺度10項目を、罪悪感として大西[3]の利得過剰の罪悪感因子を、自己愛として稲垣[4]の「許容への過度の期待因子」を用いた。
手続き 被験者にはパソコンの画面が見えない状態で質問紙を配布し回答方法を教示した後、自尊心を測定する質問紙に回答させた。次にパソコンの画面が見える状態にし、ゲーム課題について、「主人公を自分と考えると進めること」、「ゲームの途中で質問紙にうつる場面があるためページ数をよく確認すること」の2点を教示し、ゲーム課題を始めさせた。

3. 結果

①「宿屋の老人」場面での嘘の内容と嘘の自己評価：

61.0%の被験者が「嘘の有効性評価」において「Yes」と回答した。被験者が吐いた嘘は、生じた事態を伝える「事態(全員)」, 相手から

お金を借りようとする「依頼(全員)」, その事態が生じた原因を述べる「原因(26名)」, 相手の同情を買う「憐憫(17名)」, 自身が手を尽くしたことを述べる「努力(4名)」, 返金を約束する「約束(4名)」とに分けられた。このうち「憐憫」の内容を述べた被験者は「他者操作：承諾案提起」の評価が高くなる傾向が見られた($t[40] = 1.83, p = .08, d = .59$)。

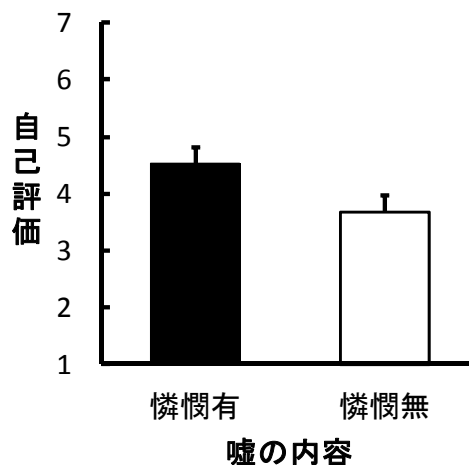


図2. 承諾案提起の自己評価

②「嘘の有効性評価」と自己評価：

「嘘の有効性評価」とそれ以外の自己評価項目との関係を検討したところ、「他者操作：意向誘導／承諾案提起」の両方で、「嘘の有効性評価」に「yes」と回答した者の評価が「no」と回答した者よりも有意に高かった($t[40] = 4.28, p < .001, d = 1.37$; $t[40] = 2.01, p < .05, d = .65$)。同様に「実行評価：行為実行」で「嘘の有効性評価」に「yes」と回答した者の評価が「no」

と回答した者よりも有意に高かった($d[40] = 2.72, p < .01, d = .88$).

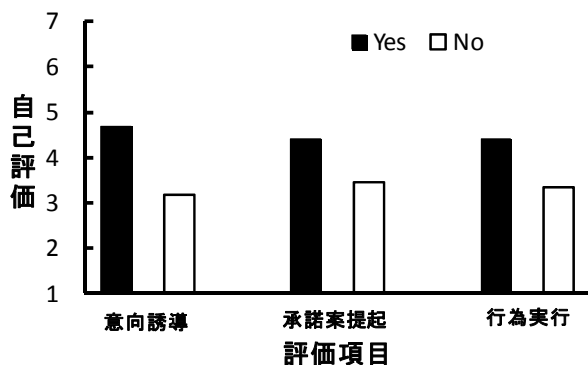


図3. 嘘の有効性評価と自己評価

③パーソナリティ特性と「嘘の有効性評価」および自己評価：

自尊傾向、罪悪感、自己愛のそれぞれの回答結果に対し因子分析をおこなった。その結果、自尊傾向と罪悪感については1因子構造であることが確認され、自己愛については2つの因子（「他者からの許容期待因子」、「失敗への許容因子」）が抽出され、2つの因子による寄与率の合計は59.14%であった。

これら3つのパーソナリティ特性と「嘘の有効性評価」および自己評価の関係を検討した結果、「嘘の有効性評価」において「yes」と回答した者の「他者からの許容期待因子」の得点が、「no」と回答した者の得点よりも有意に高かった($d[40] = 2.61, p < .01, d = .95$).

また自尊傾向、罪悪感、自己愛（「他者からの許容期待因子」「失敗への許容因子」）のそれぞれの得点の高低と嘘の自己評価の程度について検討した結果、罪悪感得点「高群者」は「他者視点想起：会話想起 ($d[40] = 2.26, p < .05, d = .73$)」、「実行評価：行為企図 ($d[40] = 2.26, p < .05, d = .73$)」の自己評価の程度が、「低群者」よりも高かった。同様に自己愛の「他者からの許容期待因子」得点「高群者」は、「他者操作：意向誘導 ($d[40] = 2.09, p < .05, d = .67$)」、「他者操作：承諾案提起 ($d[40] = 2.25, p < .05, d = .71$)」の自己評価の程度が「低群者」よりも高かった。

4. 考察

「自身の嘘によって相手が騙された」という確信を持つか否かゲーム課題を用いて検討した結果、自身の嘘の有効性に対して確信を持った者は、自身の「他者操作」「実行評価」を高く評価するとともに、嘘に対して「他者からの許容」を期待している可能性が示された。このことは、自身の嘘を吐くという行為の効果を高く見積もるほど嘘に対する確信を得やすくなることを示唆する。一方、「他者視点想起」と「罪悪感」との関連性が見られたことから、懸念的被透視感の有無も嘘に対する確信と関連している可能性が考えられた。

参考文献

- [1] 太幡 直也, (2008) “懸念的被透視感の感じやすさを規定する要因”, 日本パーソナリティ心理学会大会発表論文集, pp. 52-53.
- [2] 桜井 茂男, (2000) “ローゼンバーグ自尊感情尺度日本語版の検討”, 筑波大学発達臨床心理学研究術研究, Vol. 12, pp. 65-71.
- [3] 大西 将史, (2008) “青年期における特性罪悪感の構造：罪悪感の概念整理と精神分析理論に依拠した新たな特性罪悪感尺度の作成”, パーソナリティ研究, Vol. 16, pp. 171-184.
- [4] 稲垣 実果, (2007) “自己愛的甘え尺度の作成に関する研究”, パーソナリティ研究, Vol. 16, pp. 13-24.