

懸念的被透視感の手がかり

太幡直也 (Naoya TABATA)
常磐大学人間科学部

はじめに

☆パパ抜き...



「手持ちのカードが見破られているのでは!？」

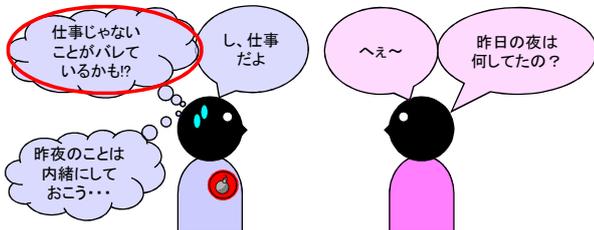
問題

懸念的被透視感 (sense of unwanted transparency)

相互作用しているとき、直接的に伝えていないのに、気づかれたくない事柄を相手に気づかれているかもしれないと感じる感覚

(Tabata, 2007; 太幡, 2008, 2009)

欺瞞的コミュニケーションに失敗した可能性を推測することで生じる



3

問題

◆懸念的被透視感に関する研究

- 懸念的被透視感を感じる内容、理由の特徴 (太幡・吉田, 2008)
- 懸念的被透視感による反応
 - ・想起した場面での反応に回答を求める (太幡, 2006)
 - ・実際に表出される反応を測定する (太幡, 2008, 2009) (実験協力者の発言→懸念的被透視感の喚起)

未検討点:

懸念的被透視感を感じる際の手がかりとなる具体的情報

◆検討する意義

- 懸念的被透視感の生起プロセスの解明
- 欺瞞的コミュニケーション研究への貢献

4

問題

◆欺瞞的コミュニケーションに関する研究

- ① 欺瞞の手がかりとなる行動、実際の行動と信念の関係 (e.g., Vrij, 2008; Zuckerman, DePaulo & Rosenthal, 1981)
 - > 主に検討されてきた
- ② 欺瞞的コミュニケーションを行う者の意識
 - ウソをつく際に意識的に用いられる工夫 (柏尾・高木, 1995)
 - 心理的变化についての議論 (大坊, 1990)
 - > あまり検討されていない

- 主観的意識に関する理解の深化
- 欺瞞的コミュニケーションの多面的理解

5

問題

本研究の目的

懸念的被透視感の手がかりについて検討する

◆手がかりに関連すると考えられる要因

> 欺瞞行動に関する一般的信念

- ・視線回避、手足の動き、沈黙など (e.g., Vrij, 2008)

欺瞞者に特徴的な振る舞いを自分がしたという認識

「欺瞞的コミュニケーションをしている」と見られる可能性を推測

懸念的
被透視感

予測: 手がかりには、欺瞞者の振る舞いに関する一般的信念に含まれる振る舞いが多く見られる?

6

問題

本研究の目的 懸念的被透視感の手がかりについて検討する

- ◆相手の要因が手がかりに与える影響も検討する
 - 懸念的被透視感の喚起プロセスが異なる？
 - ・相手の要因は相互作用での情報探索に影響する (Vorauer, 2006)
 - ・懸念的被透視感の強さに相手の要因が関わる (Tabata, 2007)



- ▽相手との親密度 (**友人** vs. **初対面**) による比較
 - 親密度の違いはコミュニケーションのとり方に影響する (例) 初対面の者との相互作用では不安が高まりやすい (Buss, 1980)

7

方法

実験参加者

- 大学生44名 (男性14名・女性30名)
- 同性ペアで参加
 - ・**友人** ペア14組 (男性4組、女性10組)
 - ・**初対面** ペア8組 (男性3組、女性5組)

欺瞞的コミュニケーションが行われる相互作用 ➢手の内を隠す必要があるボードゲーム

8

方法

実験材料

- “チャオチャオ (Ciao Ciao)” …さいころを振り橋を進むすごろく
- 自分のコマをより多く橋を渡らせた勝ち

〈ゲームの特徴〉

- ①サイコロを黒い筒の中で振る
 - 目は自己申告 (=偽ることが可能)
- ②サイコロの目には、1~4の他に、“x”の目がある
 - xの目が出たときには、必ずウソの目を宣言する**



9

方法

実験材料

- “チャオチャオ (Ciao Ciao)” …さいころを振り橋を進むすごろく
- 自分のコマをより多く橋を渡らせた勝ち

〈ゲームの特徴〉

- ③ダウトを宣言して実際の目を確認できる
 - **ウソの場合**
 - ・相手のコマを橋から落とす
 - ・相手の宣言した数字の分、前に進める
 - **本当の場合**
 - ・自分のコマが橋から落とされる



10

方法

実験参加者

- 大学生44名 (男性14名・女性30名)
- 同性ペアで参加
 - ・**友人** ペア14組 (男性4組、女性10組)
 - ・**初対面** ペア8組 (男性3組、女性5組)

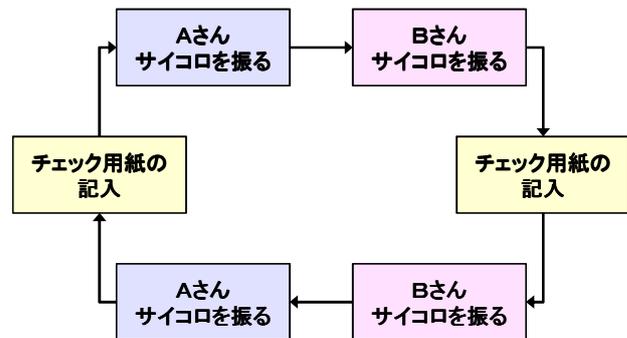
手続き



11

方法

手続き 〈ゲームの流れ〉



※どちらかのコマがなくなるまで

12

方法

測度

☆チェック用紙(1ターン終わるごとに回答)

懸念的被透視感の強さ

自分がサイコロを振る順番のときに、“ウソの目(本当の目)を宣言したことを読まれているかもしれない”と感じた程度を評定

・“1. 全く感じなかった” 生じていないターン

・“2. ほんの少し感じた”～“5. 非常に強く感じた” 生じているターン

懸念的被透視感の手がかり

上記の回答理由の自由記述(評定者2名の一致率98.2%)

- 自分の宣言した目、実際の目

☆その他(ゲーム終了後に回答)

- 不安の程度(友人<初対面)

13

結果

◆懸念的被透視感の生起

- 全ターン数: $M=14.95$ ($SD=4.78$)

- 懸念的被透視感が生じたターン: $M=8.73$ ($SD=4.14$)

➢ **58.6%のターンで生起(全員が1回以上は感じていた)**

- 相手が友人(55.3%)≒初対面(64.3%)

◆発言内容ごとの懸念的被透視感の生起(%)

	懸念的被透視感 あり	なし
本当	44.6	55.4
ウソ	79.9	20.1

➢ **ウソをついたときに多く生起した**

14

結果

◆懸念的被透視感の生起理由(%)

生じているターン(384)

自分の話し方	21.4
自分の宣言したサイコロの目	19.3
状況を踏まえた予測	10.9
自分の落ち着きのなさ	9.1
自分の表情	7.6
自分の手や身体の動き	6.5
自分の視線	5.2

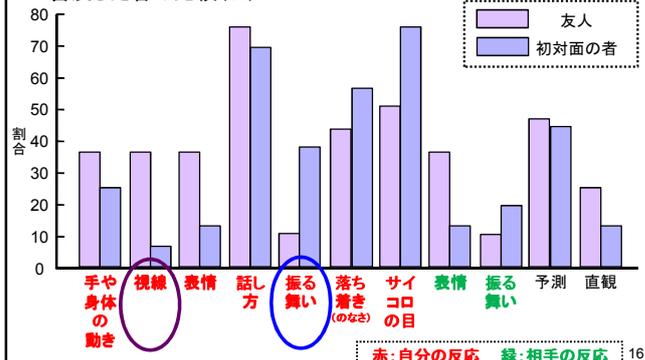
生じていないターン(274)

自分の話し方	9.5
自分の宣言したサイコロの目	45.6
状況を踏まえた予測	8.4
自分の振る舞い	15.0
相手の振る舞い	5.5

15

結果

◆懸念的被透視感の生じているターンで、それぞれの手がかりを言及した者の比較(%)



16

考察

本研究の目的

懸念的被透視感の手がかりについて検討する

◆得られた主な結果①

- **特徴的な手がかりには、欺瞞行動に関する一般的信念に含まれるものが多かった**

➢ 予測と一致

- 他者からの反応はあまり手がかりとされてなかった

(理由) ゲーム進行のための自分の動き(目を宣言する、コマを動かす)が多く、それらが手がかりとなりやすかった?

17

考察

本研究の目的

懸念的被透視感の手がかりについて検討する

◆得られた主な結果②

- **相手によって懸念的被透視感を感じる手がかりが異なった**

・友人>初対面: 自分の視線(微細な動き)

・友人<初対面: 自分の具体的動作

➢ 相手が初対面の者の場合、不安によって(相手ではなく)自己に注意が向きやすく、自分の微細な動きを相手が察知できたか気づきにくい?

➢ 相手との親密度により、懸念的被透視感の生起プロセスが異なる?

18

問題

懸念的被透視感 (sense of unwanted transparency)

相互作用しているとき、直接的に伝えていないのに、気づかれたくない事柄を相手に気づかれているかもしれないと感じる感覚

(Tabata, 2007; 太幡, 2008, 2009)

欺瞞的コミュニケーションに失敗した可能性を推測することで生じる

