

“人狼ゲーム”における欺瞞 —デイヴィドソンの理論を手掛かりに—

深見直生

人はコミュニケーションにおいて度々“嘘”すなわち“欺瞞”を口にするが、それほどのような構造を持っているのだろうか。“欺瞞”が肝となるコミュニケーションの明瞭な例として、パーティーゲームである“人狼ゲーム”を取り上げ、分析、考察を行った。

“人狼ゲーム”における論文には、AIを用いてゲーム全体の進行を分析した、情報学の分野の論文が多く見られ、人狼や狂人の発話のみに着目し、それらを哲学的観点で分析することで、これらの論文との差別化が図れるのではないかと考えた。

本研究は、ドナルド・デイヴィドソンの行為論を用いて、人狼ゲームにおける人狼や狂人の嘘、すなわち欺瞞の構造、生じた経緯を分析する。人狼ゲームにおいて、人狼や狂人はどのような欲求に基づいて嘘をつくのだろうか。人狼や狂人の行う欺瞞の種類の違いにも着目しながら、その欺瞞の構造、生じた経緯を明確にすることが本研究の目的である。

分析対象には、人狼ゲームをプレイした様子が記録されている、市販の映像作品を使用する。分析方法は以下の通りである。まず、人狼ゲーム3ゲーム分の人狼や狂人の発話を全て記録する。次に、ドナルド・デイヴィドソンが提唱した行為論によって分析、すなわちそれらの発話にはどのような賛成的態度と信念が考えられるかを分析する。賛成的態度と信念に欺瞞の意図が見られるか、発話に欺瞞が含まれるか否かによって“他者欺瞞”、“自己欺瞞”、“自己欺瞞的他者欺瞞”、“欺瞞には相当しない”の4種に分類を行う。

分析の結果、人狼や狂人の発話は“自己欺瞞的他者欺瞞”、“欺瞞には相当しない”が多くを占めていた。次点で“他者欺瞞”が見られたが、“自己欺瞞”は全く見られなかった。“欺瞞には相当しない”発話の種類には、ジョーク、提案、質問などが挙げられる。これらの“欺瞞には相当しない”発話は、質問や提案という形をとった発話であれば、欺瞞を含む余地がないため、賛成的態度や信念に悪意のあるものが見られても、必ずしも欺瞞に相当するわけではないことも判明した。また、“他者欺瞞”と“自己欺瞞的他者欺瞞”の差異は2つの仮説を持つ発話か否かであるが、例えば人狼であるAが占い師C0(カミングアウト)を行うまでの欺瞞を含む発話は、人狼・村人という2つの仮説を持つ“自己欺瞞的他者欺瞞”、占い師C0の瞬間には、人狼であるという1つの仮説のみが残る(村人であるという仮説が除外される一方で、占い師であるという仮説はまだ機能していないため)純粋な“他者欺瞞”、占い師C0の直後からの欺瞞を含む発話は人狼・占い師という2つの仮説を持つ“自己欺瞞的他者欺瞞”という二重構造をとると考察された。

(指導教員 横山幹子)