

氏名： \_\_\_\_\_

これは、スキーマの説明の1つの例です。

私たちの知覚や記憶——ものを見てそれが何かを判断したり、体験したことを覚えたりすること——は、私たちが知っていることや考えることと密接に関連している。普通私たちは、簡単な線画を見せられた時、線の形状がどうなっているかを正確に「見て取る」のではなく、線が全体として自分の知っているものと同じかどうかを判断して「名前をつける。」同じものがない時には、似たものの名前を借りてきて、「何々みたい」と表現する。覚えておこうとする時にも、実際の対象ではなく、「名前」を頼りに覚えていることが多い。

この「名前をつける」ための知識がどんな特徴を持っているのか、右の絵を例に考えてみよう。この絵を見せると、多くの人が「顔」だという。これは、よく考えてみると不思議なことである。「顔」という知識が実在する顔の膨大なコレクションのようなものだとすると、右の絵は顔には見えないだろう。絵の中のりんごやバナナを取り出してきて仔細に眺めてみても、私たちがよく知っている



図 6-2 “果物の顔” [Palmer, 1975]

顔の部品には到底見えない。手がかりがあるとすると、それは、この絵を成り立たせている部品同士の関係、部品の構造である。「目」「鼻」「口」があるべき位置に、そう思ってみれば「目」や「鼻」や「口」に形が似ていなくもないモノが、それぞれを「目」「鼻」「口」として成り立たせる位置関係に置かれている。そのことだけが、右の絵を「顔」に見せていて、これが「顔」に見える人はみんなこの部品らしさや部品間の関係構造を知識として持っている、ということらしい。

右の絵が顔に見えるということは、私たちが、たくさんの顔をみた経験を抽象化して、「一般に顔ってこんなもの」とまとめた関係構造を知識として持っていると考えた方がよい。いわば部品の間の関係構造そのものについての知識である。このような知識のことを、実物そのものについての知識とは区別して、スキーマと呼ぶ。

さて、ある実験で、まず一つの図を見せて覚えたものを描かせて、次の人には前の人が描いた絵を見せて覚えたものを描かせてどんどん次の人に伝えてゆく、という描画による伝言ゲームをやってみたところ、“ふくろう”の図は、10人以上の絵を経て“ねこ”になってしまったといえます。どうしてこうなるのか、スキーマという考え方をを使って説明してください。