

氏名： _____

スキーマとは何か

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。

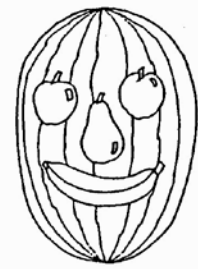


図 6-2 “果物の顔” [Palmer, 1975]

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(図式)と呼ぶ。

バートレットという学者は、人の知識がスキーマとして働くことを実証しようと、たくさんの研究をした。ある図を見せて覚えたものを描かせて、次の人には前の人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らせたところ、エジプトの有名な“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う。途中で前の人描いた絵に「名前」を付けた人の絵は、その名前に近い絵になる傾向がある。はっきり名前がつけられない細部は加工されたり変形されたりして「わかりやすく」なる。随分乱暴な話にも聞こえるが、実際私たちの知識が見聞きしたことや体験したことに縛られず、似たようなものとして経験されたことの相対として、部品とその関係構造という抽象的な形で記憶されているからこそ、私たちは、これまで見たこともない問題を解いたり、関係構造そのものを解体統合して、これまで誰も見たことのないものを作り出したりすることができる。

氏名： _____ 氏名： _____
氏名： _____ 氏名： _____

皆さんが互いに説明した4つの材料は、それぞれ「スキーマ」の性質や使われ方に関係があります。
4つの資料を4枚の付箋に書き出して適切な位置に貼り、資料とスキーマの関係を線で示して、それぞれどんな関係か線の上を書いてください。

