

発達 1-1

「知っている」とはどういうことか

齋藤 瑞恵

(お茶の水女子大学人間文化研究科)

【問題】

知識や記憶などの源の帰属過程はソース・トラッキングと呼ばれ、知識・記憶などの発達や表出に影響を与える(Johnson, Hashtroudi, & Lindsay, 1993)。ソース・トラッキング課題では、しばしば「どのように対象を知ったのか」という質問が用いられる。この際、被験者にとって「知っている」「知識」などの概念はどのようなものかという点が問題となる。なぜなら、年齢などが異なる被験者集団ごとにこれらの概念内容が異なるならば、集団間の比較の妥当性は低いものとなるからである。

Perner(1991)は、成人にとっての「知識」の三側面を定式化した；(1)真実(事実についての正しい表象)、(2)関連情報へのアクセス、(3)行為の成功である。そして、幼児は最初は行為の成功を重要視し、後に関連情報へのアクセスの重要性を理解すると主張した。

Perner(1991)の主張をそのまま日本人標本に適用することは、言語的文化的な相違を考慮すると、妥当ではないと考えられる。そこで、本研究では日本人成人と5歳児を対象に、「知っている」という概念の内容を検討した。

【実験1】

方法 被験者 女子大学生55名 手続き 知っている、又は知っているとはいわないのはどうかについてそれぞれ自由記述 分析 回答を8カテゴリーに分類(Table 1)。二人の評定者による分類の一致率は $\kappa = .81$

結果と考察 Table 1が示すように、「直接体験」を挙げる者が最も多かった。これは「間接体験」と併せてPerner(1991)の定式化の「(2)関連情報へのアクセス」に相当すると考えられる。また「記

憶」「理解」「知識として有する」は「(1)真実」に相当すると考えられる。さらに「他者への報告可能性」は広い意味での「(3)行為の成功」に相当すると考えられる。これらの結果から、日本人成人のもつ「知っている」という概念はPernerの定式化とほぼ一致し、中でも関連情報へのアクセス、真実(正しい表象)が重要であることが示された。

【実験2】

方法 被験者 5歳児60名 ($m=5;10$, $r=5;5\sim 6;10$, 男女半数) 材料 成人回答とPerner(1991)に基づいて作成した8項目(Table 2)についての絵カード 手続き 絵カードを1項目ずつ提示し、架空の登場人物が当該状態のときに対象事実を「知っている」ことになるかを質問後、判断の理由付け質問結果と考察 各項目毎に「知っている」状態を示すと判断した幼児の人数と、妥当と考えられる正当化を行った人数をTable 2に示す。幼児は、「知っている」状態であると判断する項目が多いことが示された。また、妥当な理由付けを行った人数は全体的に非常に少ないが、直接体験と間接体験においてはやや人数が多いことから、「知っている」状態を導くものとして関連情報へのアクセスの重要性が理解され始めていると考えられる。

【総括的討論】

本研究から、日本の成人と5歳児における「知っている」という概念の内容と発達の相違が明らかになった。今後、自然場面での会話分析なども必要であると考えられる。また、幼児については特にYesバイアスの可能性を考慮した課題などを用いてさらに検討する必要があると考えられる。これらの研究結果をふまえた上で、ソース・トラッキングの発達との関連性について検討が必要であると考えられる。

Table 1 成人 自由回答カテゴリーと人数(%)

カテゴリー	人数(%)
直接体験に基づく	37(67.2)
記憶・想起	29(52.7)
理解している	26(47.2)
他者への報告可能性	26(47.2)
知識として有する	23(41.8)
間接体験に基づく	15(27.2)
存在の識別	13(23.6)
その他	11(20.0)

Table 2 幼児 提示項目と「知っている」判断人数(%)

提示項目	「知っている」判断	妥当正当化
直接体験に基づく	43(71.6)	23(38.3)
間接体験に基づく	46(76.6)	19(31.6)
理解している	45(75.0)	7(11.6)
存在の識別	46(76.6)	4(6.6)
偶然の成功	39(65.0)	3(5.0)
真実	37(61.6)	2(3.3)
真実対応想像	41(68.3)	11(18.3)
真実非対応想像	41(68.3)	9(15.0)