

2003年度 プロジェクト研究報告

プロジェクト研究B1
ヒューマンファラシー研究会
代表者 八木 保樹(文)

初年度に「研究目的」の項に要約したように、各グループごとの成果を「基準」と「ヒューマン・ファラシー」の概念のもとに統括したグラウンドセオリーを構築することを念頭に、初年度以来、以下に述べる各グループごとの活動を完成に向けて行った。

認知・ヒューマンインターフェースの研究領域:アイコン設計におけるデザイン等の誤り事例を収し、それらの分析結果を用いて視点の違いや基準の違いによって如何に異なった解釈が行われるかを、的に明らかにし、その改善策についても検討し、ヒューマンインタフェース上のガイドラインとして取りまとめる。第二に、「推論パフォーマンス」の成果を、QODSモデルの枠組みを大幅に進展させ、具体的問題を扱えるものに拡張する。これを成功させた後、双条件仮説と稀少性仮説自体の適応的合理性について、言語概念構造の観点から検討する。これには、確率的言語モデルにヒントを求めながら、シミュレーションによって、仮説の妥当性をみる。

感覚・知覚の研究領域1視角にして40度以上の巨大な刺激図形を呈示して、ベクション(観察者の体のふらつき)を測定する。ベクションは主観法(口頭で内観を答えること)と客観法(身体の重心の動の測定)の2種類で測定する。刺激図形はB0プリンタでB0の大きさで作り、渦巻き錯視

図形、動く錯視図形、および渦巻き錯視図形でありながら動く錯視図形の3種類とする。それぞれ知覚レベルの、白視量とベクションの大きさを測定し、比較する。

学習・思考の研究領域1小学校の教科の学習で用いられる概念を題材にして、既述の理論を検討する。

具体的には、小学生を対象に、分数と割合、書きにおいて一斉テストを行い、どのような誤りがあるかを検出し、それらの誤りの背後にある一貫したルールを検討する。次に、それらの誤った方略を示した子どもを対象にして、その方略に対する子どもの意識を分析する。彼らはそれらの方略を自らは正しいものと思っているのかどうかを自信の程度などを指標にして検討する。

人格・社会の研究領域;第一に、認知的不協和のいくつかのパラダイム、たとえば「決定後の偏愛パラダイムにおいて、被験者の自我関与の有無、自尊心の高低、各自の自尊心を意識するか否か、選択商品のフィードバックの有無、という変数を組織的に操作する。第二に、家族間の共感と愛他心という関から、祖父母と孫の関係、とくに対立状態にある関係について、ファラシーをもたらず要因として、それぞれの求めるもの・もとめられるものの違い、それがどのような価値基準にもとづいているのかを取り、対立葛藤を解消し、共感愛他に向かうトレーニングマニュアルを作成する。

(今後の活動の見通し)

本プロジェクト研究(Bの研究期間は2004年度が最終年度となるが、同一課題で採択中の科学研究補助金基盤研究B(研究代表者1 松田隆

夫)による研究期間が 2005 年度まで継続するため、最終的な告書は 2006 年 3 月を期限に作成することになっている。