

# わたしの聖戦

女性が働くということ

医学ジャーナリスト・医学博士 植田美津恵

連 210 載

## 本当に伝えたいこと、 知りたいこと

誰もが知っている伝言ゲーム。グループに分かれ、決められた「お題」を次の人へと伝えていき、「お題」の内容が最後の人にどれだけ正確に伝わっているかを競う定番のゲームだ。

「お題」の内容を工夫すれば、幼児から高齢者まで楽しめる。例えば、幼児なら「バナナといちごとりんご」。これを7〜8人で伝言し続ければ、いつのまにかりんごがみかんに変わったり、3つあったものが2つになっ

ていたり。大人なら100文字くらいの文章を伝えていく。最後には主語や述語に微妙な変化が起こったり、

接続詞がすつぽり抜けていたり、する。どこで誰が何故間違えたのか、終わってみてから喧々諤々（けんけんがくがく）と話をするのも楽しい。お金がいらす、あとくされのないゲームのひとつだろう。

言葉だけではない。ある絵を見せて、それと同じものを描いて次の人に見せる。そうやって次々と絵を描かせて、最後にどんな絵になっているか……。こちらもまた、最初の絵とは違ったものになっていくことがほとんどだ。

イギリスの心理学者であるバートレットは、1932年、エジプトの古

模様（原図）をリレー式に人から人へ描写を伝達していくうちに、最後にはネコに変わってしまったという例を実験で明らかにした。最初の図と最後の図は似て非なるもの。言葉のみならず、絵の伝達においても私たちの記



味を持たない単なる模様にすぎない。はじめて見るものは記憶にないため、これまで自分が知っているもの（この場合はネコ）に徐々に変わっていくのだという。

憶は塗り替えられていることを示した。なぜ、このようなことが起こるのだろうか。まず、「馴染みのないものは、馴染みのあるものに置き換えられる」ということである。つまり、エジプトの古模様は、意

味が80文字くらいに短縮されてしまうのもよく見受けられる。この現象は、人が持つ「意味を求めめる力」によるものだとバートレットは分析している。はじめて接する絵や文章に対して、人間の経験や知識・期待などがわかり

やすい意味を求めてしまうからだ。結果、絵や話は単純化され、自分にとって納得いくもの、よりわかりやすいものに変化するのだという。

私たちは、日々膨大な情報を得ている。しかし、それらの多くは実際に見たり聞いたりしたものではない。新聞記事を書いた記者の目、あるいはニュースを伝えるキャスターの言葉、近年ではネットに拡散される顔も知らない人々のつぶやき、それらを通じてでしか物事を知ることはできない。

私たちは始めと終わりのない伝言ゲームのど真ん中にいるようなものだ。何を聞き、何を伝えるのか。情報に翻弄されるとよく耳にするが、誰もがその加害者であり被害者でもあることに、ふと気づく。伝言ゲームの中でしか生きられない私たち。現代のホラーといえるだろう。

イラスト・伊藤香澄