

わざと  
ひの  
血王  
ジノード  
敵

医学ジャーナリスト・医学博士

植田美津惠

連  
載

女性が  
働くと  
いうこと

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。

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、終わつ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。お金がいらず、あとくされのないゲームのひとつだ

「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つたり、3つあつたものが2つになつていたり。

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。そうやつて次々と絵を描かせて、最後にどんな絵になつているか……。こちらもまた、最初の絵とは違つたものになつていることがほとんどだ。

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つ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つているもの（この場合はネコ）に徐々に変わつていくのだという。

A man with dark hair and a mustache, wearing a brown suit jacket, white shirt, and tie, is shown from the chest up. He has his right hand resting against his chin in a thoughtful pose. Behind him are several dark gray silhouettes of people's heads and shoulders, some facing forward and others in profile. Red circular shapes, resembling bubbles or balloons, are scattered around the scene, particularly on the left and top. The background is a light, textured gray.

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ろるのだろうか。

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

章が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も、人間の経験や知識・期待などがわかり

く」傾向も出てくる。先の幼児の例で、3つあつた果物が2つになつてしまふのがそれだ。さらに、「話が全体として短くなつていく」ことも特徴だ。100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。私たちの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

やすい意味を求めてしま  
うからだと。結果、絵や  
話は単純化され、自分に  
とつて納得いくもの、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  
上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  
をすることはできない。  
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