

Samenvatting

1 *Feature based* en *prototype* concepten

1.1 Feature based concepten

Een simpele en populaire theorie over conceptvorming is de *feature-based* theorie. Deze zegt dat categoriën beschreven worden door *noodzakelijke* en *voldoende* voorwaarden. Aan de ene kant zijn bepaalde voorwaarden een absolute voorwaarde voor deelname aan een categorie; aan de andere kant zijn bepaalde combinaties voldoende om te kunnen beslissen dat iets deel uitmaakt van een categorie.

Een voorbeeld is de definitie van een auto, als volgt:

- vier wielen
- gemotoriseerd
- geschikt voor twee tot zes personen

Hiermee is een ‘bus’ uitgesloten, maar bijvoorbeeld niet een ‘golfkar.’ Hiermee wordt dus een probleem duidelijk van deze theorie: deze kan niet onderscheiden tussen ‘goede’ en ‘minder goede’ voorbeelden.

Een andere moeilijkheid zijn categoriën die geen definiërende eigenschappen zouden hebben. Zo noemde Wittgenstein het concept ‘spel.’ Echter, deze ‘probleemconcepten’ zijn naar mijn eigen bescheiden mening gemakkelijker te verklaren met *polysemy*, lexicale ambiguïteit.

1.2 Prototype concepten

Een andere manier om concepten te definiëren is door middel van prototypen. Een prototype is vaak het eerste exemplaar van een concept. Hiervan kunnen de *karakteristieke eigenschappen* worden afgeleid. Deze eigenschappen zijn vaak aanwezig in de categorie, maar niet noodzakelijkerwijs. Een bekend voorbeeld is ‘vliegen’ als eigenschap bij vogels, pinguïns en kippen doen daar immers niet aan. Dit verklaart dan bijvoorbeeld waarom een mus een ‘beter’ voorbeeld van een vogel is dan een pinguïn.

Volgens deze theorie zal een instantie worden geclassificeerd naargelang gelijkenis met bekende prototypes. Deze gelijkenis wordt meestal uitgelegd als het aantal overeenkomende eigenschappen; hoewel niet alle eigenschappen even sterk mee hoeven te wegen.

1.3 Bronnen

1999, Sternberg, Robert. Cognitive Psychology 2nd edition.