すいことが知られている。昨年に引き続き、TV 画面上で左から右へ等速度で三角波運動をする 36s のまとまりを縦横それぞれで 5 台配置して実験、検討した。今回は、振幅の位相差振幅の差異の効果を比較した。実験 1 では、上方で三角波上に前後して進行する 2 円と下方を同速度同波形同位相で進行する比較円を提示し、上方の位平間隔と位相差を 1/4、3/8、3/4 波長に変化し下方の位相を上円の 100–10% 位相に変化し、実験 2 では上円の位平間隔を 1/4 波長に一定に置いて、位相のみを 1/8、1/4、3/8 に変化した。これらの実験結果から、2 視覚連動の位相差振幅差は特に群化に影響を与える要因であり、3/4 の位相、1：10 の振幅差程群化が生じることが示された。

オーバンワールにおける線運動と視覚情報処理の促進
山口大学 一川 誠

綫運動の知覚に関して、視覚情報処理促進に基づくとする仮説と仮想運動に基づくとする仮説とある。実験 1 では、仮想運動が生じ難しい手続き（先行刺激を短期間消失させる、先行刺激に意識的に注意を向ける）を用い、実験 2 では、綫刺激を線刺激と実験空間に提示するために両眼視差を用いた。どちらの手続きも実験 1 の綫運動で現実に線運動が生じることを確認。実験 2 では、これらの手続きを視覚情報処理の綫運動は線運動であるのかを確認するため、実験 1 の線運動の端点にあたる部分に数段階の SOA で 2 つの点刺激を提示し、どちらの点刺激が先に知覚されるかを調べた。先行刺激を消失させた場合も意意識的に注意を向けた場合も先行刺激に近い側の端点が他方の端点よりも早く知覚された。実験空間内に先行刺激を消失させた意意識的注意を向けることで先行刺激近傍の処理が促進されると考えられる。

注意追跡運動知覚からの身体動揺における動的ランダムノイズドットの効果
豊橋技術科学大学 北崎 勝晃

東京大学 佐藤 健夫

位相反転するグレーディングには、相反する 2 方向の運動成分が含まれており、運動方向は一意に決まらない。しかし、注意追跡することによって単一方向の運動が知覚される。我々は、以前の注意追跡運動知覚からの身体動揺が生じることを報告した。本研究では、運動方向に偏りのない動的ランダムノイズドットを重畳し注意運動からの身体動揺に与える効果を検討した。その結果、ノイズドットによる身体動揺の増強が見られた。これ則のると留意運動の運動知覚が身体動揺に影響を及ぼすことを示唆した。次に、重複する動的ランダムドットの SN 比を操作し、一次運動と注意運動と人の効果を比較した。その結果、ドットのシグナルが上上がり一次運動成分が増加すると同方向への重心移動がみられる一方、注意追跡運動の効果も同時に観察された。したがって、視覚性姿勢制御処理には、一次運動成分と注意運動成分の両者が利用されていることが示唆された。

鏡映後方距離認知に関する基礎的検討
千葉大学 栗谷 徹・永田 祐・釜田 光夫・長尾 勝

トヨタ自動車株式会社 金川 尚絵

現在日本の法規では、自動車ミラーの曲率に関する規定はない。ミラー設計の観点からは、できる限り死角を防ぐ凹面鏡がよさそうであるが、その際の運転者の距離判断についてはあまり研究がない。同研究では、ターゲットとの距離を波長に変化させた上で、インサイドミラー、左右サイドミラーの曲率が、運転者の前方距離判断にどのように影響を及ぼすかを確認した。その結果、視認性は比較的一定した値であり、距離を過大視する者、ほぼ正しく知覚する者、過小視する者の 3 群が得られた。後方距離を比較的正しく知覚した群ではインサイドミラーが、距離過小視群では右サイドミラーが主に使われていたことが示唆された。また、物理的に距離が大きくなるほど、視認性は増大した。なお、被験者の距離知覚の過大視・過小視傾向は、鏡を用いない前方距離判断でも一定して表れ、運転経験や頻度などの被験者要因とはかかわりが見られなかった。

ハトにおける刺激配置の認知
慶應義塾大学 渡辺 茂

ハトにハトや人物の写真を弁別させた後に、部分をデジタルに配置した刺激を提示すると反応が著しく抑制される。しかし、画面上の場所はこのような抑制が見られない。本実験では工芸的な図形刺激を用い、構成要素の空間的配置の規則性がどのようにと認知されるか検討した。モニター画面に配置されたオペラの箱に用い、頭（三角）・胴（桃円）・尾（短形）の順で空間的に配置されている刺激とランダム配置の弁別後に部分をランダムに配置した刺激を提示したところ、それぞれの刺激に対する反応の抑制が見られなかった。次に頭・胴・尾の順に配置した複数の異なる刺激とそのような規則性をもたない複数の刺激の弁別訓練の後に再度テストしたところ、单一刺激の弁別後よりもランダムな刺激に対する反応が抑制され