

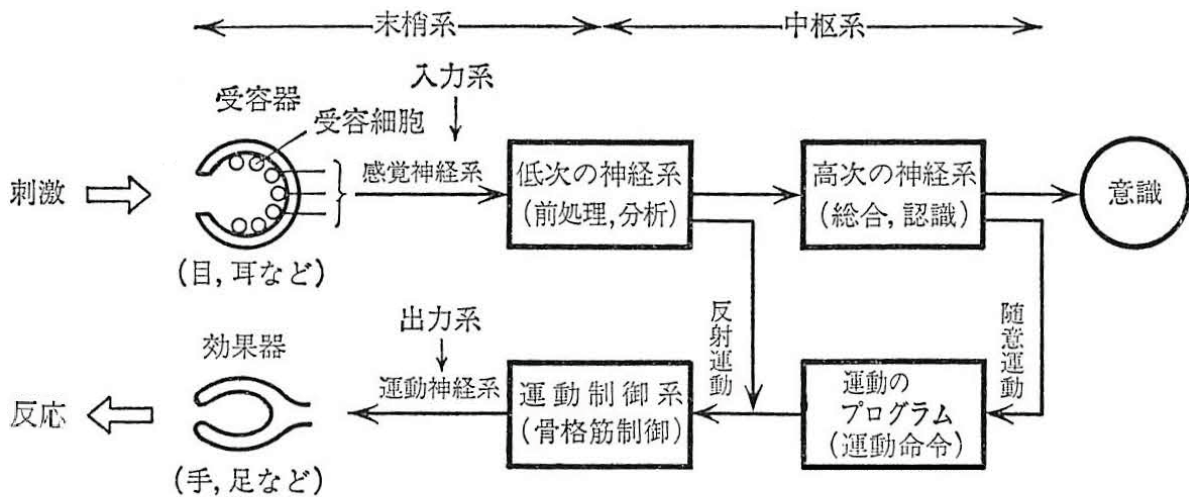
「知覚と運動」

1. 神経情報系

人間＝情報の処理を通じて環境との相互作用を行うシステム

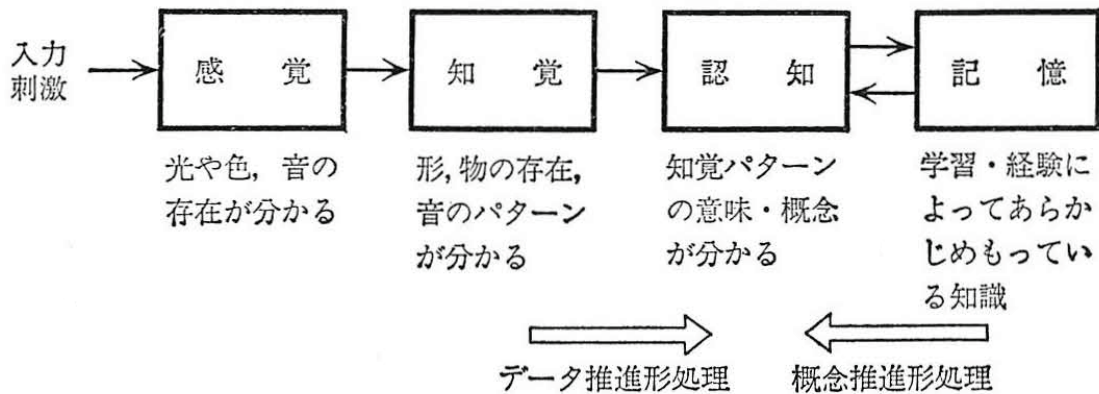
- 受容器（感覚器）：目や耳など
- 効果器：手や足など
- 刺激：入力情報
- 反応：出力行動

- 感覚神経系：感覚器からの情報の求心的経路
- 運動神経系：効果器に情報を送る遠心的経路
- 自律神経系：内臓諸器官をつかさどる，意識には上がらない



刺激から反応への情報伝達の経路を示すモデル

- 感覚：刺激による反応で生じる意識，初歩的，要素的，主観的
- 知覚：感覚より高次な働き，総合的，客観的
- 認知：意味や概念の理解，かなり高次な働き



パターン認識の心理学的階層構造

2. 感覚の種類

種：感覚の違い（視覚，聴覚など）

質：種の中での違い（明るさ，色など）

特殊感覚：固有の感覚器によるもの

受容細胞：刺激を受け入れる細胞

感覚の種類とその受容器

	種 modality	質 quality	受容器(受容細胞) receptor (数)	C. N. S. への数	ビット/sec
特殊 感覚	視覚	明暗・色・形・運動・奥行	網膜(視細胞) 10^8	10^6	$3 \cdot 10^6$
	聴覚	大きさ・高さ・音色・方向	蝸牛(有毛細胞) $3 \cdot 10^4$	10^4	$2 \sim 5 \cdot 10^4$
	嗅覚	各種	嗅粒膜(嗅細胞) 10^7	10^3	10~100
	味覚	酸・塩・甘・苦	味蕾(味細胞) 10^7	10^3	10
	平衡感覚		半規管(有毛細胞)		
体感 性覚	皮膚感覚	触・圧・温・冷・痛	皮膚(各種)触・圧 $5 \cdot 10^5$ 温・冷 10^5	10^4	$2 \cdot 10^5$ $2 \cdot 10^3$
	深部感覚	運動・拳重	筋・腱・関節の受容細胞		
内感 臓覚	臓器感覚	飢・渴・吐・便・尿・性	組織内の受容細胞		
	内臓痛覚		同上		

C. N. S は中枢神経系のこと。

3. 感覚の性質

物理量：物理現象として考える（例：電磁波）

心理量（感覚量）：感覚そのものを一つの量として表す

心理物理量：感覚を基準とした物理量で表される（例：光）

適刺激：各感覚器は特定の刺激だけを受ける

刺激閾：刺激がやっと感じられる最低値

弁別閾：2つの刺激がやっと区別できる最低値

ウェーバーの法則

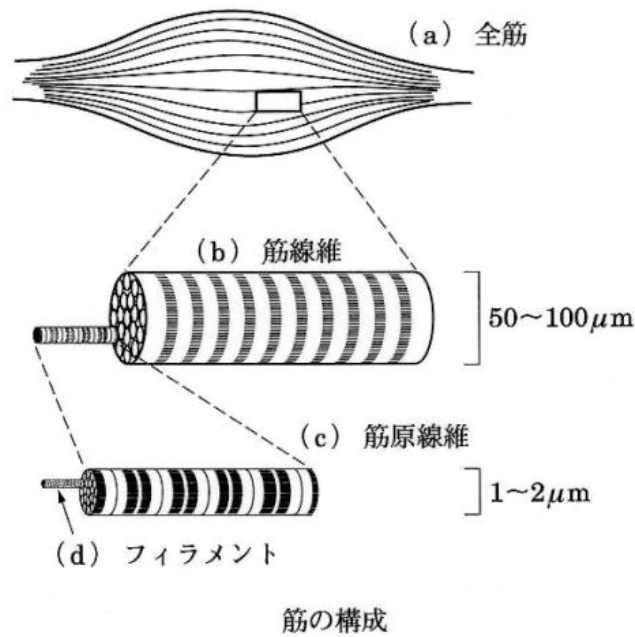
$\Delta S / S = \text{一定}$ （ S ：刺激量， ΔS ：弁別閾）

順応：刺激が長く続くと，感覚が弱くなる

感覚の投射：刺激は脳皮質の特定の感覚野に達して感覚となるが，感覚は，感覚野の部位ではなく，刺激の発生した場所に投射されて感じる。

4. 運動系

筋の構造と機能

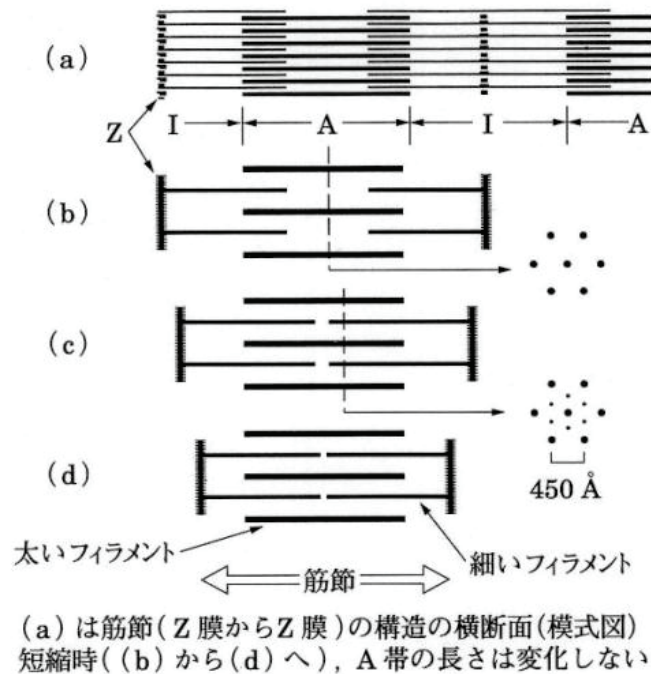


フィラメント：

アクチン（細い線維）とミオシン（太い線維）

筋の収縮：

運動神経の命令により、（ATPのエネルギーを使って）アクチンがミオシンに沿って滑走する



フィラメントの滑走

屈筋：収縮すれば関節が屈曲する

伸筋：収縮すれば関節が伸展する

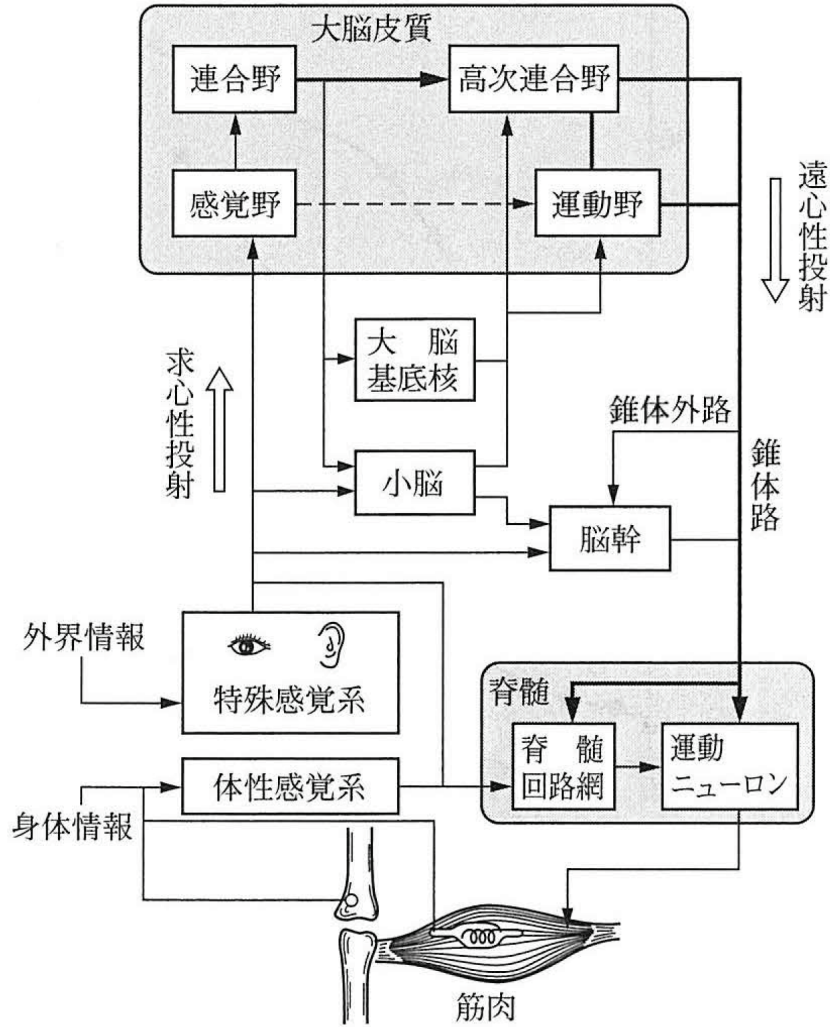
拮抗筋：互いに拮抗的に働く筋

反射

脊髄・延髄が中枢としてはたらく
刺激に対して意識とは無関係に起こる反応

随意運動

大脳基底核：運動の意思を運動プログラムに変換
小脳：運動プログラムを作成，フィードフォワード制御（予測）



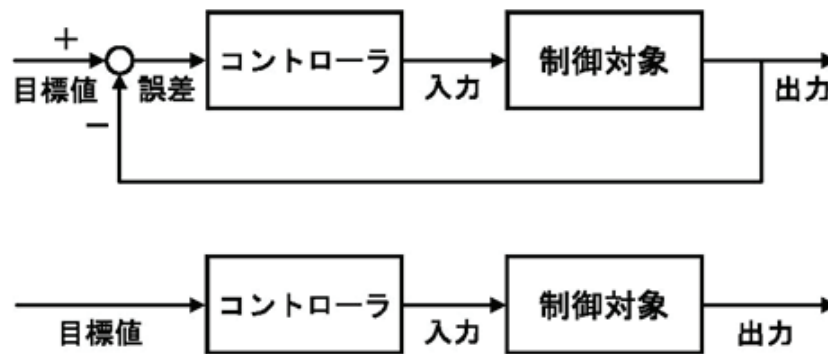
筋を中心としての神経信号の流れ

運動制御

フィードバック制御（修正運動）：状態を常に調べて、誤った方向に動いたときには修正する
フィードフォワード制御（弾道運動）：運動途中での修正を行わない

運動学習

学習により、ごちない修正運動から、より正確な弾道運動に移行していく



フィードバック制御（上）と
フィードフォワード制御（下）

参考書

樋渡 涓二編著：視聴覚情報概論（昭晃堂）
星宮 望著：生体工学（昭晃堂）