

知覚の仮説理論

— Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(8) —

筑波大学心理学系 金子隆芳

A review of F. H. Allport's criticism on the hypothesis theory of perception

Takayoshi Kaneko (*Institute of Psychology, University of Tsukuba, Ibaraki, 305*)

The hypothesis theory of perception as discussed and criticized by F. H. Allport in his *Theories of perception and the concepts of structure* (1955) was reviewed. The hypothesis theory was proposed by Postman and Bruner as an amendment to their own theory of directive states of perception. Perceptual process was seen as a kind of hypothesis-testing, a behavioral analogue of a zigsaw puzzle. The key concepts were confirmation and infirmation of either veridical or non-veridical hypothesis by stimulus information or deformation, schematized by the covariation theorem of hypothesis-strength and the amount of stimulus-input needed to attain the confirmation or infirmation of the hypothesis. Allport recognized improvements in the theory in explanation of experimental facts pertaining to the directive states of perception but criticized that the theory still embraced the *inside-outside* problem between the individual and collective perceptual aggregates. He also pointed out methodological limitations of the intervening variable of which the molar concept of hypothesis is not exception.

Key words: perception, hypothesis theory, directive states, covariation theorem, inside-outside problem.

知覚の仮説理論というと比較的最近の例では Gregory のいう対象仮説 object hypothesis が想起される。Gregory によれば網膜像刺激パターンは本来多義的なものであり、それがどのような視の対象に由来するものであるかは、経験的に蓋然性の高いものをもって仮説的に推論しているにすぎない。それが対象仮説であり、その仮説自体が即ち知覚の現象的内容となる。仮説には真偽があり得るから、さらにデータを得て仮説が修正されることがあれば、対象知覚もかわってくる。知覚は仮説検証過程であるといわれる所以である。

Gregory の対象仮説理論は Helmholtz のいわゆる無意識的推論説の踏襲であるが、これは Allport がすでに知覚の機能主義として批判したところである(文献参照)。さて Allport がここで仮説理論として提出しているのは Bruner-Postman のそれである。Postman, Bruner らは指向状態説の登場において主役を演じたのであったが、その前衛性がたちまち波紋と批判をよんだ(文献参照)。とくに識下知覚や知覚防衛のような特異な概念に問題があった。指向状態説では知覚における情動的要因が基調をなしていたのであったが、ここにおいて Bruner-Postman は知覚における認知的側面に回帰し、指向状態

説における事実構造の再体系化をはかったものである。それが彼らの仮説理論である。

まず Allport によれば指向状態説の問題点はつぎのように列挙される。

1. 指向状態関連実験には結果や解釈にあいまいな部分や矛盾が多い。

2. 指向状態は個人に特有のものであるから指向状態的知覚現象そのものがパーソナルなものである。その意味では問題は知覚の一般法則というよりもパーソナリティーの側面に依存している。実験命題の提出は明確ではあるが、実験の対象は個人の情動にある。

3. 知覚防衛はその主要概念であるが、それにもかかわらず十分操作的に規定されることがない。その知覚が真に防衛過程であるのか、あるいは単に選択的ないし交替的知覚であるのか、防衛であるとすれば何に対して、いかにしてか、これらの疑問は概念規定の不適切と方法的分析の失敗によるものである。

4. 指向状態説は欲求、動因、価値の変数を操作する。しかしこれらの変数群がどうして知覚過程に作用し得るのが全く明らかでない。

5. 知覚における認知的側面が軽んじられてい

る。価値には目的価値と方法価値があるが、その区別がなされていない。

6. 指向状態における個体の過去経験の主要性を認めながら、実験的にはほとんどこれを考慮していない。このことが結果の解釈を混乱させている。

7. 指向状態説は知覚理論として新しいメカニズムを提唱したが、これを恣意的に拡大適用した。もっと経済的概念が必要である。

仮説理論とジグソー・パズル・モデル

Bruner-Postman は指向状態説の認知論的改造において、知覚や思考などの認知過程の基本的性格を〈仮説〉hypothesis においた。普通は意識されることはすくないが、知覚のバックグラウンドに仮説過程がある。仮説は、これを肯定するにしても否定するにしても、〈答〉を必要とし、そのためにはさらに経験的データを必要とする。個体の環境適応はこのような仮説検証 confirmation あるいは仮説棄却 infirmation の過程で進行する。もしコンファームされれば、その仮説は知覚や記憶や観念として意識化される。知覚におけるこの検証過程は速度的にいえば瞬時の過程である。もし仮説がインファームされれば、明晰な知覚は形成されない。記憶は再生されない。仮説過程は継続し、新しい仮説をたて、さらに感覚・記憶データによってこれをテストする。

このような、仮説の形成、データの収集、仮説の検証、その確認あるいは棄却の過程は思考がもちろんそうであるが、知覚や記憶も同じである。この過程を具体的に説明するためには、行動をふくむ知覚的思考的過程として、ジグソー・パズルが丁度よいモデルとなる。ジグソー・パズルがほとんど完成に近づいて、あと数個のコマが残っているという状態を考えよう。プレイヤーが多分熟慮の末、一つのコマをとりあげるとき、彼はたしかに一つの仮説をもっている。つまりそのコマの形（データないし情報）は、ある目指すところのギャップ（仮説）に一致するであろうという推論である。そのコマについてたてた仮説を検証してみる。もし彼の仮説が正しければコマはあてはまり、仮説は支持される。行為は成就し、プレイヤーはつぎのコマにかかる。知覚論の用語でいえば仮説は真 veridical であった。コマがあわなければ仮説は偽 non-veridical である。そして仮説は棄却され、新しい仮説（つまり別のギャップ）をもとめる。あるいはその仮説にあうような新しいデータをもとめる。これは試行と検証 trial and check の系列である。

仮説の設定にはコマの形態の情報だけでなく、もっと認知的意味的要因が加わることもある。たと

えば空の色と陸上の物体らしい色のまじったコマがあれば、おそらく空の色と陸との境界上のギャップが仮説となるであろう。過去経験の影響もある。ある特徴のコマが特定のギャップと、これまで何度も成功していれば、たとえ一度や二度それが偽であっても、その仮説はつよい。あるいは他人が側で見ていて、〈そうだそうだ〉と同意すれば、そういう社会的一致によって仮説の動機づけ強化がなされる。最初の仮説が一度で正しいことがわかれば問題はないが、つぎつぎと仮説が否定されるようなときには、何らかの不適切な認知的動機的要因が一貫して作用して、誤った仮説を強化していると思われる。それが強い程、これをギブ・アップするのに多くの試行が必要となる。偽なる仮説が多い程、これをつぎつぎに棄却するのに多くの対立情報が必要である。

Bruner-Postman の知覚の仮説理論は、このようなジグソー・パズルの問題解決過程のアナロジーと考えてよいが、もちろん両者の相異もある。ジグソー・パズルではギャップやコマがテーブルの上に存在し、実際にコマを動かす。ギャップやコマの知覚や操作は思考過程の下部構造である。他方、知覚過程においては〈ギャップ〉、すなわち仮説のパターンは知覚者の内部にある。この仮説をチェックするのに外的対象を動かすということがない。すべてコマを動かしたり、ギャップと照合したりするデータ操作は知覚者の内部でおこなわれる。かくして知覚過程においては、(1)仮説も関連データもジグソー・パズルのギャップの物理的な形のように知覚者にとって denotable ではない。現象だけが彼の経験である。(2)このことから veridical な仮説ばかりでなく、non-veridical な仮説もコンファームされ得ることがあるという重要な結果となる。non-veridical な仮説をコンファームするために誤った知覚を必要とし、いわゆる錯覚となる。こういうことは外的行動による問題解決にはあり得ない。(3)知覚過程はパズルに比べれば一般に瞬時的である。

仮説の強度と共変則

われわれはいかなる場合も、事物を白紙の状態で見るということはない。We seldom perceive anything "out of blue" である。そこには構えがある。それが仮説であり、知覚の期待仮説である。仮説は、普通は刺激データをモメントして認知的動因の過程が喚起されることによって生ずる。それは無意識的かつ即時的であると同時に持続的である。ときとしてそれはすでにフル・オペレーションすれすれにあつて、そういう場合はちょっと〈一押し〉しただけで仮説がおこる。個体はつねにそうした期待と構

えをもって情報を選択し、体制化し、変換する。刺激情報は手がかりとなって仮説の範囲を拡大刺激し、それをコンファームし、あるいはインファームする。

手がかり情報が仮説をコンファームすれば安定した知覚となる。コンファームされなければ別の仮説をもとめる。このような試行と検証のサイクルの中で、仮説の強さはその認知的動因の根拠、可能な仮説の選択肢数と過去におけるコンファメーションの回数によってきまる。これはパズルの場合と同様である。仮説が強いほどその生起確率は大きく、これをコンファームするのに必要な刺激情報は少なくてよい。非常に強い仮説はこれを支持する外的情報すら要らない。仮説がそれだけで知覚となる。

仮説が弱いとこれをコンファームする多くの支持情報が必要である。逆に仮説が強いとこれをインファームするのに多くの対立情報が必要である。このように仮説強度と関連情報量との間に比例的共変関係あるいは反比例的共変関係がある。これが共変則 covariation theorem である。

仮説理論の一つの限界は、仮説が〈構え〉であるというだけで、生理学的視点からの説明がないことである。しかし現今の心理学の方法論的透念からいえば、一つの媒介変数概念あるいは仮説的構成概念として正当なステータスを与えることができる。すなわち刺激情報の入力パターンと被験者の反応が操作的に定義され、動因や過去経験などの変数をふくめて刺激反応の法則的關係が見出されれば、〈仮説〉は媒介変数として妥当な概念とみなされる。

仮説強度はこの法則的關係における主要因子である。それは一方において動因的認知的要因、知覚行為の反復、選択肢数など、客観的に決定可能な条件と関連し、他方においてその仮説の採否の決定に必要な刺激情報の量によって定義される。この仮説強度の定義において、例えば知覚を閾上閾下にあげたり下げたりするのに必要な刺激情報測定は、いまや実験の通常の手つづきになっている。かくして仮説強度とその決定条件との関連について実験的テストが可能であり、その前提に共変則がある。刺激情報の量については刺激呈示の回数、呈示時間あるいは刺激強度などにより規定できるが、ある刺激情報が所与の事物事象に関する仮説に対して有するであろう意味については、また別の実験が必要かもしれない。たとえば事物の大きさについての仮説にとって距離の手がかりが関連情報であるということは、別の実験で証明されるべきことである。

日常の知覚過程では必要な刺激情報は十分豊かで、知覚は直ちに成立する。ここにも仮説検証の過

程があるわけであるが、これがほとんど無意識的であることから、仮説理論もまた無意識的推論説のやきなおしてはいないかといわれたりする。そうするとまたマネキン・モデルの登場ということになる。しかし日常の veridical な知覚においてはあらゆる豊富な感覚要素が刺激情報の供与体となり、仮説はその刺激情報の蓄積の結果である。また個人はたとえば事物の大きさなどについてすでに恒常的に仮説をもっている。それらは現実の十分な知覚状態で一つ入力を与えられれば直ちにフル・パフォーマンスの水準に達するであろう。かくしてワン・トライアルで知覚が成立する。言い換えれば日常の知覚過程は Bruner-Postman 共変則の極端なケースであるにすぎず、刺激情報の一つの追加で仮説がコンファームされるのである。タキストスコープによってすこしずつ情報が与えられるような実験室的情况に限って、仮説の閾下水準とコンファメーションの水準とを分離できるのである。日常生活では仮説の経験的形成、現状におけるその喚起、刺激情報によるそのコンファメーションが一緒におこるように見えるにすぎない。この(常識的な)解釈には、マネキン・モデル介入の余地はないように思われる。

仮説の規定要因とコンセンサス効果

ジグソー・パズルとのアナロジーでも述べたように仮説の強さは過去におけるその仮説のコンファメーションの回数その他、いくつかの条件がある。

(1) 過去において何度もコンファームされた仮説は、そのための関連情報は少なくともすむ。ただしそれを立証するには、刺激情報をすこしずつ提供しながら、いくつかの選択肢の中で起った当該仮説がこれまでもっとも回数が多かったものであることを示す必要がある。Blake and Vanderplas (1950-1951) の実験はその例である。

(2) 可能な仮説の数が多ければ、個々の仮説は弱くなり、そのコンファメーションにはより多くの刺激情報が必要である。仮説は互いに排反的なこともあり、もっとも強いものが支持される。教示の効果もある。

(3) 仮説の動因的裏づけが強ければ、関連刺激は少なくともすむ。逆にこれをインファームするには多くの対立情報が必要である。賞罰が仮説を強化し、必要情報量は低減する。これはいわゆる希望的観測や欲求、価値の効果ではない。快-不快のヘドニスティック・トーンにかかわらず、動因的情動的作用が仮説を強化する。Postman は動因の道具説 instrumental view をとるが、その意味では道具的仮説は非道具的仮説より強い。価値や欲求関連知覚、

つまり動因的に支持された仮説は到達がはやいが、マイナス強化や罰を随伴する事象についても仮説の強化あるいは感度上昇 sensitization がある。

(4) 仮説がより大きな認知的体制の一部であればコンファメーションがはやい。より大きな認知体制とは慣行や原則によって一貫した関連仮説の一つ一つのシステムである。たとえば文章の標題は一つの一貫した認知的文脈の中でいろいろな特定の仮説を強化する。また文の中ではミスプリントに気がつきにくいのは文脈に埋めこまれているためである。認知的支持が強ければ、これをインフォームするのに多くの対立情報が必要である。たまたま黒いハートのランプがあったとしても、それになかなか気づかない。ハートは赤いものだという認知的文脈のせいである。刺激情報が稀薄ならば仮説が知覚を決定する。たとえばリンゴの形をきりぬいた灰色紙を青い紙の上におくと、その対比色は本物の黄色よりも赤に偏る。実際に黄色の紙できりぬいたのでは刺激情報は決定的すぎて、仮説の効果は現われない。

コンセンサス効果というのは Postman が社会的一致による仮説の妥当性 consensual validation と呼んだものをいう。知覚は個体内に限定されるものではなくて、より包括的な社会的現象である。適切な情報に欠けるときは、グループ・メンバーのコンセンサスが仮説を妥当ならしめるのである。Sherif の〈自動運動視における社会的規準〉が一例である。社会的一致は仮説を妥当ならしめると同時に、またその仮説形成の原因でもある。しかしそのような外的な仮説設定とそのチェック機構が知覚過程にいかにか作用するのか。その modus operandi は Postman にかぎらず、全て不明である。

社会的一致則は共変則とはちがった種類のものである。これまで述べた過去経験、動因的認知的要因、仮説選択肢の数などはみな個体の内部過程である。しかしコンセンサス効果は個体内拘束的な心理学的領域から個体間構造の場に、いつの間にか議論が移っている。これは現象的ヒエラルキーの別の次元である。もし仮説の検証が、感覚入力によって個体の大脳に形成される意味によって成立するものとするれば、他者の中にすでに確立された言語という記号によって入力される意味による仮説のコンファメーションの過程をいかに理解すべきであろうか。

知覚防衛の議論でもそうであったが、個人の知覚環境の中に集団構造 collective aggregate が介入してくると理論が錯綜する。知覚者の内的活動と、彼もそのメンバーであるところの外的構造との間に何らかの関係があり、それが彼の外的行動に決定的な効果をもち、その知覚にも影響を与える。Sherif の

実験におけるように、暗黒の中で刺激の場が確立した定着点をもたないときにとくにそうである。社会心理学者が知覚における社会的関係について若干言いつぎの批判もあるかもしれないが、行動の集団パターンと個体の内的過程の関係がたしかにある。すくなくとも現象的水準において、これは inside-outside problem の核心である。

刺激情報の変形と知覚のダイナミックス

指向状態説では欲求、価値、動因が中心概念であったが、いまや仮説が知覚の決定要因となった。しかもそれは(仮説や構えの)強さという一次元の変数にすぎない。指向状態説において動因的因子が知覚に影響するということは、動因的因子が仮説に影響するということである。

仮説は認知的体制であるから、直接には欲求や動因ではない。しかしそのコンファメーションの場合を考えると、仮説が強ければ関連情報量は縮減するからその極限の状態においては、これは指向状態説の実験的論拠の一つとなった臨界条件における知覚と同じことになる。強い動因性仮説はわずかの情報を十分役立てることができる。しかしその情報はあいまいであるから、仮説の方が優位にたつて、情報はそれに迎合するようにしばしば変形 transform される。そこで臨界条件においては欲求や動因によって強化された non-veridical な仮説が、ミスパセプションや前認知的反応の形でコンファームされるのである。

臨界条件における仮説の変形過程では、インフォーメーションによる仮説の試行と検証というよりは、仮説による刺激のデフォーメーションがおこる。情報よりも仮説の方が上位にある。これはゲスタルト説における場の体制化とかくかこみ closure などにむしろ類似している。かくして仮説が veridical であればもちろんであるが、non-veridical な仮説もコンファームされることになる。veridical の場合は刺激入力刺激パターンの 1対1対応で大脳皮質における変形をうけない。もし変形があるとしても遠隔対象の真実性を回復する方向に変形する。つまり恒常現象である。これは近接刺激の non-veridicality を是正するようにはたらく。

non-veridical な仮説がコンファームされるのは刺激入力刺激のデフォーメーションによる。情報の伝達ないし変形が veridical な仮説-対象関係の方向にあるときは、その入力刺激はインフォーメーションであり、non-veridical な仮説をコンファームするのはデフォーメーションである。インフォーメーションは non-veridical な仮説をインフォームし、デフォーメ

イションは veridical な仮説をインファームする。veridical な仮説は刺激入力をデフォームすることはない。刺激入力の変形が non-veridical な仮説をインファームすることもある。たとえばままでゴーストに見えた白い紙がこんどは白鳥となって見えるようになる。つまりデフォーメーションがゴースト仮説をインファームし、白鳥仮説をコンファームした。しかし白鳥仮説も non-veridical である。刺激入力のインフォーメーションとデフォーメーション、仮説の veridicality と non-veridicality, そのコンファメーションとインファメーションの関係は複雑であるが、以上の図式は知覚ダイナミックスの理論にとって有意義と思われる。

指向状態説の修正と仮説理論の実験例

冒頭に述べたように仮説理論は指向状態説を救済するためにとられたが、それでは指向状態説の根拠となった諸実験はどのように見直されるであろうか。

(1) まず第一のタイプとして〈何が知覚されるか〉型の実験がある。Levine, Chein and Murphy の自閉的知覚実験の被験者は食物に対する動因性仮説をもっていることになる。刺激情報は極めて弱く、強い動因性仮説が知覚を決定する。ぼやけた刺激入力にデフォーメーションがおり、〈食べ物〉という non-veridical な仮説がコンファームされる。

Mintern and Bruner (1951) の実験はもっと認知的な仮説で、まず被験者に 2 桁数字とアルファベット大文字から成る刺激系列を呈示して一定の認知的構えを形成した後、B とも 13 ともとれる文字を示すと、アルファベットに構えづけられた被験者は B とよみ、数字に構えづけられた被験者は 13 とよむ。これはあいまいな刺激入力をデフォームして仮説をコンファームした明らかな例証である。たゞしこのとき被験者が実験者の期待に調子をあわせた（個体の反応構造の集団性規定の効果）のではないことを前提として話である。

(2) つぎのタイプの実験は知覚の速度、つまり認知時間測定で、知覚防衛実験におけるように感覚入力が縮減される。指向状態説はこのような場合の語の認知において、プラスの価値の語は仮説の速度をあげ、マイナス価値の語（不快語やタブー語）は速度を下げると思った。しかし Postman and Leytham (1950-51) によると、反価値語の認知閾は上がることもあれば下がることもある。アクセント accentuation はマイナス価値に対してもあり得る。結局 Postman は希望的観測とか

ビジランス、あるいは防衛という指向状態概念を放棄し、(賞罰、プラス・マイナスにかかわらず) いかなる動因性根拠も仮説を強めるものと解する。つまり仮説理論をとったのであるが、これは実験結果の説明という点で、たしかに一つの改善であった。この説明は指向状態説におけるような目的論的な偏向がない。ヘドニスティック・トーンにかかわらず動因性を単にエネルギー的な変数とみなしている。動因性の程度を一定とすれば、過去経験回数が主たる要因となる。

Postman-Leytham の実験は実際には刺激語の明るさを縮減して認知閾を測定した。刺激語は望ましい人格特性と望ましくない人格特性の諸用語である。これは被験者にとって好悪が対立するが、そのヘドニスティックな方向は知覚効果には関係ないと仮定された。しかし実際には反価値語の方が認知がはやい傾向があった。このことはかならずしも知覚が指向状態説がいうようには要求実現的仮定ではないということである。過去経験回数の効果はつぎのようにしてチェックされた。被験者の人格特性の自己評価と他者評価に差があるとすれば、それはその特性項目が過去において他者からあまりコンファームされたことがない（いゝかえれば被験者の一人よがりであった）ことを意味している。そして事実そのような特性の刺激語の認知閾は高かったというのである。知覚が要求実現的あるいは防衛的に見えるのは、過去における仮説のコンファメーションの回数に依存する。このように Postman は動因の作用を固持しながらも刺激語における回数や親近性要因をくみこんで、Solomon and Howes の批判に対し、巧みに理論を修正した。

Blake and Vanderplas (1950-51) は刺激語の聴覚的な認知閾を刺激強度により測定したものであるが、単に刺激情報の増加による veridical な仮説のコンファメーションというのではなく、non-veridical な仮説が対立情報の増加によってインファームされる過程を扱っているのが特異的である。つまり共変則の一つで、誤った仮説が強い程、これをインファームするのに多くの情報が必要となる。たとえば〈feeble〉という語に対して〈steam boat〉と答えたりするようであれば、これを是正するのにより強い刺激強度を必要とする。〈steam boat〉仮説にすこしでも関連する刺激入力は独占され、そうでない刺激入力は無視される。極めて微細な刺激入力によって〈steam boat〉仮説はコンファームされつづける。これは刺激のデフォーメーションである。

なお先の Mintern and Bruner の場合もそうであ

るが、Bとか13とか、あるいは feeble とか steam boat などは被験者の過去の知覚においても何度となく仮説としてたてられ、コンファームあるいはインファームされてきたことであろう。それに比べれば過去経験とはいってもそれは一つの実験過程にほとんど限定されており、過去の回数効果というよりは新近性の効果ともいべきものである。

(3) つぎは知覚防衛の問題である。ここでも仮説理論は常識的な線で事態を処理しようとしている。すなわち不快語やタブー語の認知のおくれについて、仮説理論はこれを抑制によるものとは考えず、むしろより強い持続的な仮説選択肢の優位性によって説明する。社会的に承認された、ただしこの場合は non-veridical であろうが、そういう仮説が強い。それは実際に社会活動でよく使われ、たびたびコンファームされてきた。実験状況の中でたまたまそれが non-veridical であっても刺激入力にデフォームされてコンファームされる。ただしその結果はミスパーセプションである。タブー語は社会生活の中で、会話や印刷物でたしかに使用が控えられており、出現回数は少ない。したがって選択肢の一つとして可能ではあっても、これをコンファームするには多量の関連情報を必要とする。他方、non-veridical ではあっても強い仮説はそれをインファームするのにまた多くの情報を必要とする。

このように知覚防衛の問題は解消し、もはや前知覚者やユダの眼には依存しないが、まだ問題がないわけではない。ここに可能な二つの仮説は単に可能な選択肢というだけでなく、拮抗的であることが十分認識されていないように思われる。葛藤という用語は好まないけれども、これは知覚や行動一般に重要な事態である。何故二つの知覚行為が拮抗的であるのか。そしてそれが等しく可能であったとしても結果的にはやはり一方は実現し、他方は抑制される。実現するのは社会的に承認される方である。それが社会的に使用度数が多いから仮説としてより多くコンファームされるとしても、それではそれは何故であろうか。

タブー語を口にするのは個人の社会関係を構成する現代の集団構造にはなじまない negatively relevant な行動であるとはすでに指向状態説論(文献参照)において述べたことである。これが何故かといいたすと、さらに問題が拡大してしまうのであるが、すくなくともそのように考えれば言語的行動パターンの抑制を理解する可能性は与えられる。集団規準とか慣習などの non-denotable な実体概念に依存することもない。いずれにせよここには再び人間行動の内的構造と外的構造の問題がある。そし

て個体と集団機序における構造関係の一般的類似性と緊密性が結果として個体の社会的行動と、強いては知覚過程に効果を及ぼすものである。このような解釈は単なる選択肢ではない仮説の競合のダイナミックスを要請するものである。こうした問題点は残るにしても、仮説理論が知覚防衛説を改善したことはまちがいない。

(4) つぎは大きさのアクセントエーションの問題である。たとえばコイン・サイズの過大評価であるが、Bruner は二重仮説論 dual hypothesis theory でこれを説明した。コイン・サイズに対して、一つの仮説は実際のコイン・サイズであり、これは veridical である。もう一つの仮説は〈サイズと価値とのリンケージ〉を予想するもので、Bruner によればこれはわれわれの生活文化においては一般的なことである。そして価値の高いものは大きく見える。この仮説が veridical というべきか non veridical かは問題であるが、サイズの強調という現象自体は non-veridical であるにはちがいないから、そのコンファメーションには刺激のデフォーメーションがあることになる。どちらにしても仮説は両方ともコンファームされる。これを Bruner はサイズ手がかりの〈joint maximization〉と称して知覚的サイズの強調を説明した。

この説明は期待的構えの例証としての仮説理論としてもっともらしいが、若干の疑問なしとしない。第1に刺激インフォーメーションと刺激デフォーメーションがいずれも同じ方向に作用すると考えねばならない論理的矛盾、第2にサイズと価値のリンケージのない異文化で、コイン・サイズの強調と類似の効果がないという証明がないことである。もし価値が知覚集合体のエネルギー的活性として強調現象をもたらすならば、価値対象の強調はすべての文化に普遍的であるといえる。第3に二重仮説論を食物対象の明るさの強調に適用することはできない。もし価値あるものがより明るいというならば、それは御都合主義 ad hoc も甚だしい。最後に文化的特異性を引きあいに出すことが行動の証明にとって真に有用であろうかという問題がある。〈文化〉というものについてわれわれの有する denotable な根拠といえ、そこにおいて個人がいかに行動し、話し、思考し、感ずるか等ということにつきる。文化的等質性によって行動を説明しようというのは、行動を行動で説明することである。もしも個人の行動パターンと、また〈文化〉の中に、サイズと価値とのリンケージがあるというなら、その理由が欲しい。そうでなければ心理学の問題を社会学者にたらいまわしにしただけのことになる。

(5) 最後はパーソナリティーの効果についてである。パーソナリティー指向理論は知覚の個人差について説明できなくてはならないが、仮説理論はこれを個人のそれぞれ習慣化した仮説のちがいによって説明する。被験者の知覚体験の中でどのような仮説がいつもコンファームされているかによって、その個人について知ることができる。Brunerはこのようなパーソナリティー関連手がかりについて、サイズや明るさなどからさらに個体的社会的適応へと論をすすめた。かくして人の〈暖かみ〉や〈冷たさ〉、知性や誠実の知覚、人種的固有性の知覚などがすべて知覚者のパーソナリティーに特有な仮説のコンファメーションに関係がある。あるいはまたアナル・サジスティックな、行動的な、またはナルシスティックな人は、特有な強い仮説の持ち主で、普通の人なら見逃してしまう些細な刺激によって敏感にコンファームされると同時に、より veridical な知覚のための正常な刺激変換ができない。自己概念も対象対人知覚における仮説の問題である。仮説理論はここにおいても有用と思われる。

仮説理論の一般的評価

指向状態説の救済手段として登場した仮説理論は、指向状態説のはらむ問題点を是正した。それはつぎのような点である。

(1) 動因を仮説強化体としてふくむことによって指向状態説の本来の趣旨を失っていない。

(2) コンファメーションの回数を仮説強度の一条件とすることによって、仮説理論における過去経験と学習に妥当な位置づけを与えている。

(3) 認知要因をとり入れることによって、価値理論、ゲシタルト理論、社会心理学などにおいて重要な関係系の知覚に一つの位置づけをしている。

(4) 仮説選択肢を考えることによって、知覚ブロッキングと葛藤、知覚防衛についてより理解可能な解釈を与えた。

(5) 知覚、思考、記憶が一つの理論的枠組に入った。

(6) 知覚防衛やビジランスのような機能主義的推論の代りに、刺激情報量の次元上で仮説強度を定義し、これを知覚の背景条件において関連する実験的事実を説明した。仮説強度を定義する共変則は既知の心理学的原理をあえて逸脱するものではない。

かくして仮説理論は ad hoc な説明に依存することなく、これにかえるに広義の〈構え〉の概念をもってした。それは旧来の方法をより有効な概念的関係枠に生かしたもので、さらに研究を招来し、体制化し得べく概念的に整備されている。それは実験的事

実にもよくあっており、説明は論理的に一貫している。思考経済的にも改善された。仮説理論の額面価値における評価は以上の通りであるが、論理の内側に、あるいはまた知覚の一般理論として見るとき、いくつかの問題点がある。

ジグソー・パズルでその例を見たかぎりでは成程それは筋が通っているが、仮説をたて、それを検証するのは the man as a whole である。彼の神経や筋繊維が仮説を形成したり、コンファームしたりするわけではない。つまり仮説の形成と検証は巨視的過程である。問題はこの巨視的水準からいかにして知覚行動における個体内過程の説明に移ることができるかということである。しかもこれは説明が知覚過程における明確かつ denotable な実体に到るために必要なことである。仮説概念が巨視的水準においてとらえられている限り、われわれがこれまで知り得なかったことについて、ほとんどそれ以上何も語らないというところに問題がある。パズルの外的操作とちがって知覚仮説の検証は内的過程である。神経回路網、受容器や筋線維およびそれらの複雑な結合パターンに入りこもうとするとときに、仮説という用語がよき指針であるとは思えない。

Bruner と Postman はこれに対して一つの答をもっている。それは〈構え〉の概念である。これによって知覚における仮説検証過程の実験的規定と説明への手がかりとした。しかし彼らはこの方略をそれ以上具体的にすすめたようには見えない。理論はこのような媒介概念について単に推論にとどまってはならない。刺激と反応の二つの観察可能なアンカーに〈両端をひっかけたまま〉であってはならない。もともと媒介変数論理は真の知識の概念的代用品として、われわれの無知の故の暫定的な道具として考案されたものである。もちろんわれわれは〈構え〉についてはよく心得ているが、それは Postman-Bruner が彼らの理論に組みこんだものとはいささかちがった。その違いの一つの理由は、彼らがその問題の energetic な側面ではなくて、〈インフォーメーション〉について論じているところにある。この点においては、知覚とは仮説のコンファメーションであるとか、生理学的構えの充足であるとか論ずることの中で、たとえ彼らがその有機的な詳細にまで立ち入ることがなかったとしても、そこには彼らの考える以上に知覚理論への貢献があったと思われる。しかし、そのように仮説理論が潜在的な説明力を包含するにしても現在の段階ではなお不明確な点があり、真に説明的というよりは擬人的である。残された問題は多い。

知覚現象のさらに広範な説明、つまり理論の完全

性についても仮説理論は未だしである。もっぱらそれは知覚の dimensionality を問題としているが、Postman によれば図形性の問題も本質的には同じだという。認知面ではゲスタルトを重視し、過去経験をとり入れては学習説もある。一般に心理学理論が多様になれば知覚理論も内部的に多岐に分かれてくる。その中で仮説理論が一般理論となるためには strange theoretical bedfellows と調和をはかなければならない。

しかしこのような完全性に関して、仮説理論にはもともとの指向状態説とも共通な一つの矛盾の制約がある。そもそも仮説理論は指向状態説と同じく、veridical な、標準的な知覚よりも non-veridical な特殊なケースが主である。その理論も実験も non-veridical な仮説がコンファームされたりインファームされたり、あるいは知覚が促進されたり遅滞したりする諸条件にもっぱら関心がある。そういうわけであるから、もっと生物学的適応の一つの形式としての veridical な知覚の, antochthonous な法則にそれをアジャストしようというなんの配慮もない。構えや仮説が知覚の基本原則として主張されるとはいつても、仮説は特定の個人の成育歴やその場の環境に依存するものとして選ばれ、実験の対象となる。そこでは刺激の〈デ〉フォーメーションが依然として主役である。仮説理論はそのような特殊な知覚については統一的に解釈するが、より広範な一般的課題にまで発展しないのである。

しかし仮説理論はそのような発展の可能性をもってはいる。non-veridical な仮説があれば veridical な仮説もあるわけであり、個人の固有の構えと同時に、生物の種として固有の構え特性がある。Postman, Bruner もたぶんその構想を個人や特殊ケースに限定はしていないはずである。non-veridical な仮説についてはばかりでなく、veridical な仮説とそのコンファメーションやインファメーションが、それ自身において研究できる。また特定の訓練手づぎによってできたばかりの構えに限定する必要はない。より持続的な構えも考えることができる。Postman や Bruner がこの可能性に気づかないとすれば、彼らが指向状態説の救済にばかりこだわりすぎたからである。かくして〈ランド・オブ・プロミス〉のふちにまで到って、なかなか境界をこえられないのである。

要 約

F. H. Allport *Theories of perception and the concept of structure* (1955) 第15章から知覚の仮説理論について抄訳した。この仮説理論は Postman と Bruner がその指向状態説の問題点の修正策として提出したものである。知覚を仮説検証過程としてモデル化し、刺激入力インフォーメーションまたはデフォーメーション、および veridical あるいは non-veridical な仮説のコンファメーションあるいはインファメーションの関係を仮説強度と刺激入力情報量との共変則を軸として図式化した。それによって指向状態説の根拠となる諸実験を説明した。Allport は指向状態説の問題点の解消に仮説理論の改善を認めながらも、個体と集団構造との関係における inside-outside problem および仮説の媒介変数概念としての方法論的問題を指摘した。この2点は Allport の知覚諸学説批判に一貫してみられる批判的方法である。

引用文献

- Allport, F. H. 1955 *Theories of perception and the concept of structure*. New York: Wiley.
- 金子隆芳 1970 Allport の知覚諸学説批判とその構造学説 東京教育大学教育学部紀要, 16, 63-69.
- 金子隆芳 1972 知覚論における形態主義——Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(続) 東京教育大学教育学部紀要, 18, 91-98.
- 金子隆芳 1974 知覚論における要素連合主義——Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(続) 東京教育大学教育学部紀要, 20, 61-66.
- 金子隆芳 1967 知覚論における機能主義——Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(続) 東京教育大学教育学部紀要, 22, 101-108.
- 金子隆芳 1979 知覚における運動的要素——Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(5) 筑波大学心理学研究, 1, 3-10.
- 金子隆芳 1980 知覚における意味の問題——Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(6) 筑波大学心理学研究, 2, 1-11.
- 金子隆芳 1983 知覚の指向状態説——Allport の知覚諸学説批判とその構造学説(7) 筑波大学心理学研究, 5, 1-10.

— 1983.9.30 受稿 —