

## 錯視とは何か

蘆 田 宏  
(京都大学)

錯覚は私たちの感覚・知覚の理解に役立つと考えられ、古くから研究が行われてきた。特に「目の錯覚」である錯視は、SNSなどを通じて一般にも人気を集めている。本誌では2010年にも「錯視が解き明かす視覚メカニズム」という特集が組まれており、今回の特集では錯視の理解とともに社会的応用の視点が加わっている。ここではあえて基本に立ち返り、錯視とは何かを再考してみたい。

錯覚とは知覚が対象の真の姿から乖離することを指すが、では真の姿とはいったい何だろうか。紙数があれば懐疑論などの哲学的な議論にも触れたいところであるが、プラグマティズムに基礎をおく実験心理学者としては、ナイーブに外界の物理的な実体を認めてもよいと思う。しかし、実世界ではなく写真や動画を見る場合には、何が実体なのかという問題は、少なくとも映像そのものと実世界における対象という二重性をもつことになる。

最近このことをあらためて実感させてくれたのが、本特集の解説の執筆者でもある北岡明佳氏が発表した、ズーム動画における電車の速度知覚の変化（「知覚速度自由自在」）であった<sup>1)</sup>。走る電車の先頭から進行方向の動画を撮影しながら、ズームを望遠にすると進行速度が遅く、広角にすると速くなったように感じるというもので、新たな錯覚動画として注目を集めた。しかし、撮影倍率を変えると画面中の速さは実際に変化するため、動画だけを考えると速度知覚の変化は錯視ではない。一方、動画を通して実世界を見ていると考えると錯視だともいえる。ただし、速度知覚の恒常性を保つには絶対距離情報が必要であり、それはズーム動画では難しいだろう。逆に、有名なチェッカーシャドウ錯視<sup>2)</sup>では、画像上で同じ明るさの部分が光景の解釈によって異なる明るさに見え、これも錯視でなく正常な知覚だと考えられることもある。

このように、私たちは錯視における真の姿を外界基準と映像基準の間でかなり恣意的に選んでおり、個人差もあるかもしれない。錯視を楽しむ上ではあまり気にしなくてもよいが、錯視を理解し応用する場合には考慮すべき問題であろう。

### 文 献

- 1) H. Ashida and A. Kitaoka: i-Perception, **14** (4) (2023) 1-4. (doi: 10.1177/20416695231187800).
- 2) E. H. Adelson: Checker Shadow Illusion (1995). (<http://persci.mit.edu/gallery/checkershadow>).