錯視の魅惑

行 場 次 朗

(東北大学)

錯視研究の歴史は古く、特に単純な図形を使った幾何学的錯視については、代表的なものは19世紀や20世紀はじめに発見された。概説としては、「錯視の科学ハンドブック」(2005)¹⁾を参照してほしい。このような錯視図形は容易に描くことができたためか、視覚心理学の領域でも古くから盛んに研究が進められてきた。しかし、錯視のバリエーションは非常に多様であり、そのメカニズム解明も諸説紛糾し、見かけの容易さに惑わされて予想外の悪戦苦闘を強いられてきた研究分野ともいえる。

しばしば、物理世界から心理世界がずれを起こした典型例として錯視がとりあげられるが、むしろ「錯視ではない視覚はない」ともいわれるように、物理世界から視覚意識は常に乖離しているとみなすこともできる。したがって錯視は氷山の一角であり、視覚処理の特有の方式(癖)が顕著にあらわれ、しかも比較的測定が容易なものだけがピックアップされているにすぎないとも考えることもできる。それだけに錯視の問題は裾野が広く、多くは暗い海のなかに沈んでいるので、メカニズム解明が思いのほか困難であることもうなずけよう。

癖がわかれば本人を同定できるように、錯視現象を視覚の本質を推定するツールとして活用する巧妙な研究がある。Eagelman (2001)²⁾をみると、錯視現象の諸発見がいに神経科学の進展に寄与してきたかを年表的に知ることができるし、最近の進展は、本特集の村上論文、北岡論文、一川論文、栗木論文にみることができよう。

また、視覚情報処理の癖を逆手にとったり、錯視を折り込み済みにした環境設定を準備すれば、本特集の志堂寺論文に示されているように、アクティブにヒューマンエラーを防止することができよう。

「最大の錯視量をもたらす刺激は美しい」として、錯視と美の関係を理論化しようとしたのは故・野口薫氏であるが、今日のコンピューターグラフィクスやアート表現の多様性から、錯視を芸術メディアとして楽しみ理解するアプローチも活発になり、本特集の北岡論文や渡邊論文にもその先端が示されている。錯視の魅惑は尽きることはない。

文 献

- 1) 後藤倬男・田中平八(編): 錯視の科学ハンドブック(東京大学出版会, 2005).
- 2) D. M. Eagleman: "Visual illusion and neurobiology," *Nat. Rev. Neurosci.*, **2** (2001) 920-926.