

# まじまじドッキリ! トリックアイズ

1

## カーリング

きたおかあきよし  
北岡明佳  
(立命館大学教授)

カーリングは、トリノオリンピックで一躍有名になった、氷上で行なわれる  
ウインタースポーツの一つ。四人ずつ二チームに分かれ、ストーンと呼ばれる  
円形の石を滑らせて、ストーンを目標の円の中心により近づけたチームが得点  
を得ます。歴史は古く、十五世紀にスコットランドで発祥したとされています。  
今月の作品「カーリング」は、ストーンをイメージしたものです。ただ見てい  
るだけで回転して見えてきませんか？ ストーンが渦巻き状に見えるのも錯  
視で、実際には中心が同じ円を数個重ねて描かれているのです。



# まじまじドッキリ! トリックアイズ

終

## 海底

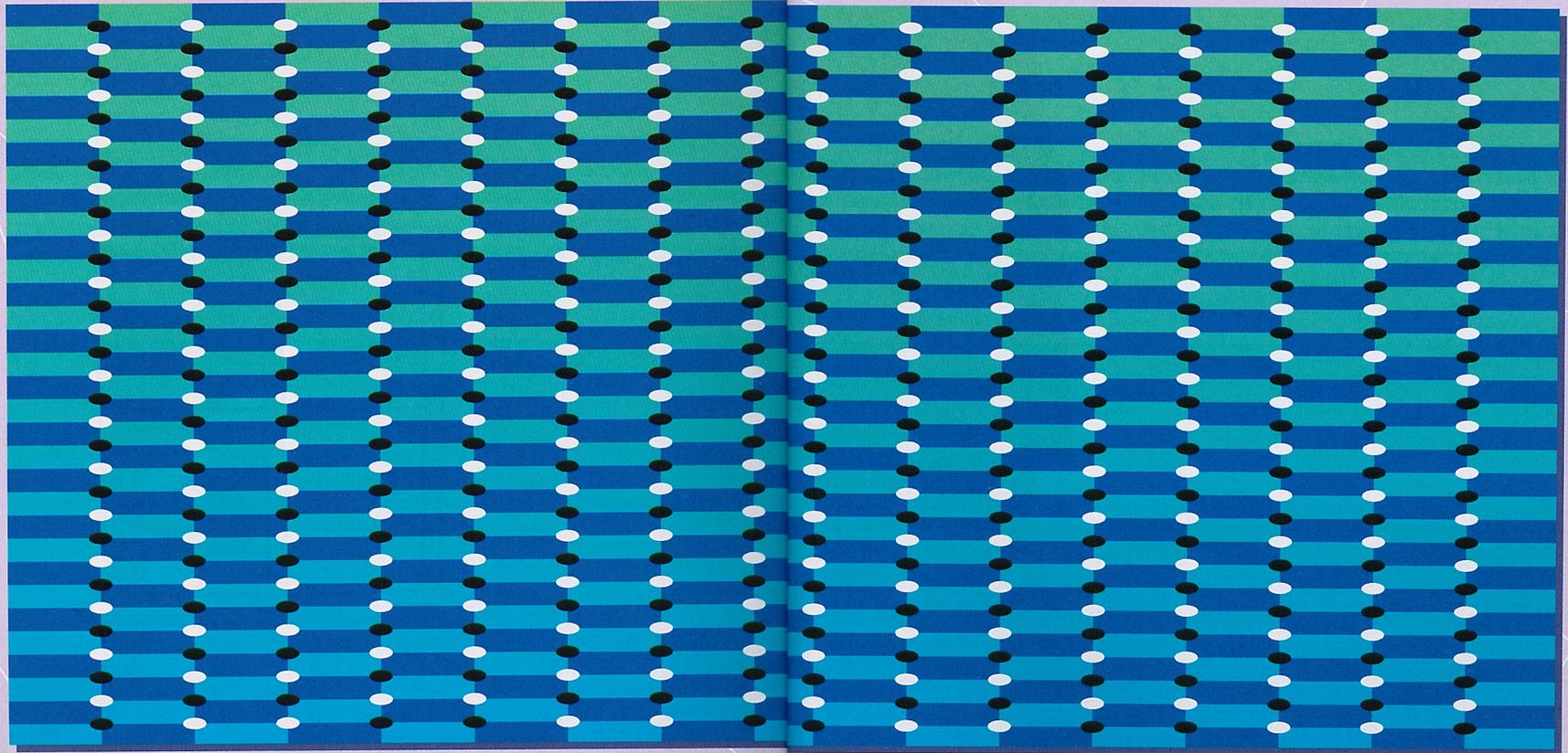
きたおかあきよし  
北岡明佳  
(立命館大学教授)

「ご好評いただきました当連載も今回が最終回。麻雀では、最後に自分が持ってきた牌であることを「海底（ハイテイ）」と言います。というわけで、今月の作品は「海底」。ただし、読みはカイテイ。

この図を眺めていると、楕円模様が左右に揺れて見えます。目に映った像がゆっくり上下に動いた時、模様は動いて見えます。メガネをかけている人は、メガネを上下に動かすと確認しやすいでしょう。

このことから、人間の目は意識することなく上下に動いていることがわかります。逆に言えば、この錯視が起きない人は、目が動いていないわけです。どちらが正しいということはありませんが……。

では、みなさん、ごきげんよう。



# まじまじドッキリ! トリックアイズ

5

## サクラソウの畑

きたおかあきよし  
北岡明佳  
(立命館大学教授)

サクラソウはサクラソウ科の多年草で、日本では北海道南部、本州、九州の高原や原野に分布しています。江戸時代から愛好されている園芸植物でもあります。最近では開墾や開発によって、自生地は減少しているといわれています。今月の作品「サクラソウの畑」は、二種類の波の錯視を組み合わせたものです。

一つは垂直・水平の市松模様が立体的に曲がって見える「形」の錯視。もう一つは図が波打って見える「動き」の錯視です。

可憐で美しいサクラソウが高原に自生している様子をイメージしました。

# まじまじドッキリ! トリックアイズ

4

## カメの回転

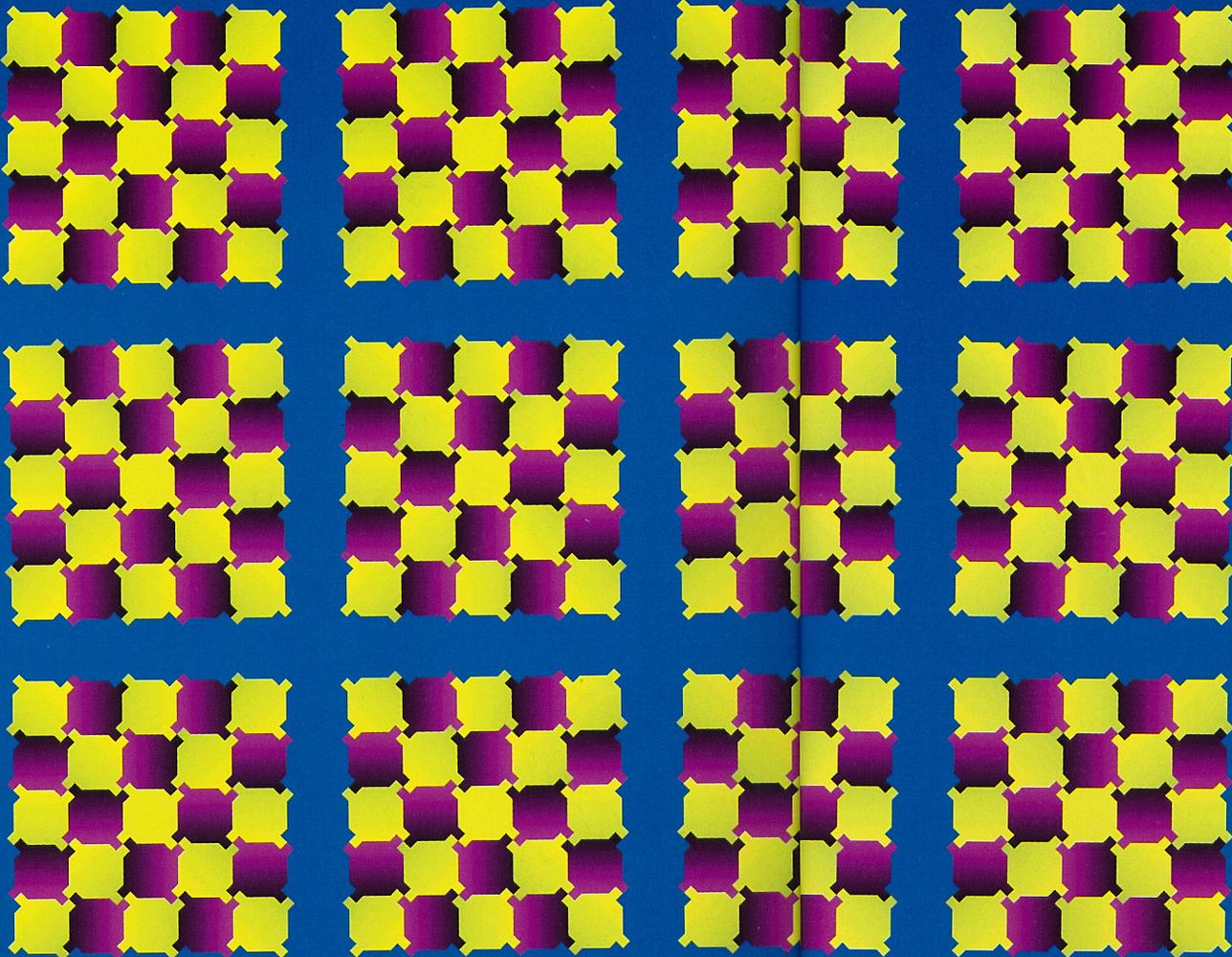
きたおかあきよし  
北岡明佳  
(立命館大学教授)

今月の作品「カメの回転」は、二十五匹のカメでできた十二個のブロックが、それぞれ回転して見えるという趣向の錯視です。しかし、錯視は心理現象なので必ず個人差があり、この錯視は見えにくいという人も多いもの。そこで、この図に含まれている他の錯視も紹介したいと思います。

①垂直・水平に描かれたカメのブロックが傾いて見える。これは見える人が多いでしょう。②この図を上下に動かすと、ブロックが左右に動いて見える。これは見えない人が多いかもしれません。

以上、錯視の個人差は、カメの寿命と同じで謎なのです。

©Akiyoshi Kitaoka 2006 ©KANZEN



# まじまじドッキリ! トリックアイズ

3

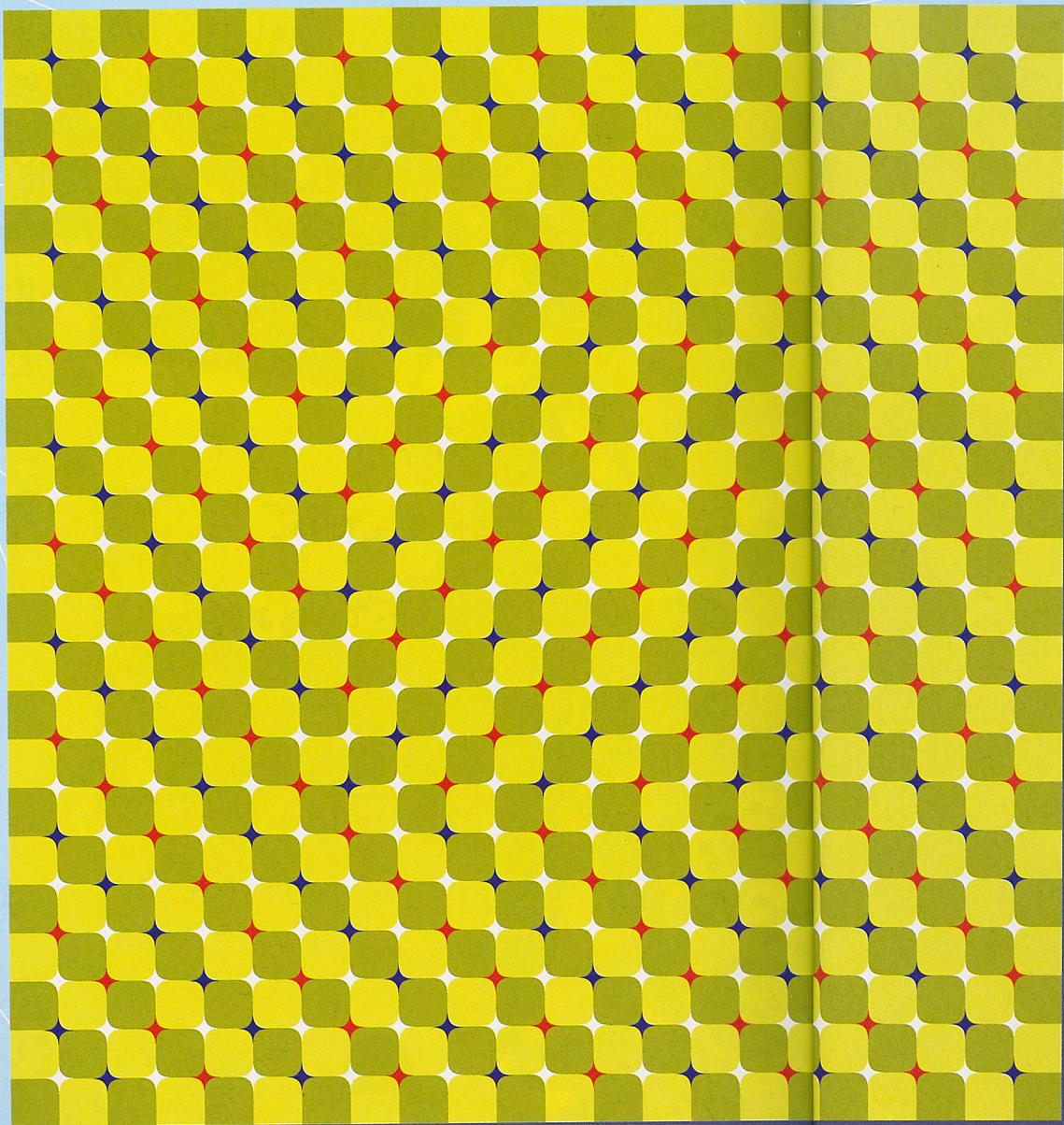
## 保護色

きたおかあきよし  
北岡明佳  
(立命館大学教授)

動物が天敵から身を守る手段として、自分の姿を環境に似せて発見されにくくするというやり方があります。これをカムフラージュと呼び、環境に似せた色彩を「保護色」といいます。

保護色の色彩は地味であることが多いのですが、それは隠れるべき自然環境には地味な色彩が多いから。では、環境の色彩が派手な場合、保護色をそれに合わせて派手にすればよいかというと、そうではありません。

今月の作品「保護色」は、内側の正方形が動いて見える錯視です。派手な色彩は錯視の宝庫なので、天敵からすぐ見破られてしまう可能性があるので。静止していても、天敵に動いて見えてしまつては、カムフラージュにならないですね。



# まじまじドッキリ! トリックアイズ

2

## 宝の山に目がくらむ

きたおかあきよし  
北岡明佳

(立命館大学教授)

「宝物」というと正倉院を連想しますが、「宝」というと海賊が狙う宝石や貴金属でしょうか。その他、骨董品は「お宝」と呼ばれたりします。いずれにしても、宝とは希少なもので、しかも人々が価値を感じるもののこと。

今月の作品「宝の山に目がくらむ」は、二種類の「動く錯視」と二種類の「形の錯視」が使われており、錯視の宝の山といえます。自然界にほとんど錯視が見られないのは、錯視の起こる条件が非常に限られているため。この作品は、その希少なところを突いているのですが、果たしてその価値は？