

# 2023年度 イリュージョンライブ活動報告 (オープンキャンパス・キャンドルナイト参加報告)

## イリュージョンライブの紹介

人間科学部 吉澤達也

人間科学部イリュージョンライブは、人間科学部が新設された2006年に発足しました。メンバーは、人間科学部に所属する有志の学生と教員により構成されています。心理学の一分野である錯視や錯覚のおもしろさを伝える活動を主としており、オープンキャンパスや地域のイベントで、錯視・錯覚の体験イベントを開催してきました。体験イベントでは、来場者に錯視・錯覚を体験してもらいます。また来場者の方々は様々な錯視・錯覚を体験し、その仕組みに関する説明を聞くことができます。イリュージョンライブに参加している学生メンバーは、週1、2回程度の活動の中で、自身が様々な錯視・錯覚を学ぶだけでなく、来場者の方々により興味を持っていただけるような体験の仕方や説明の仕方を検討しています。来場者の方々に楽しんでいただくことはもちろんですが、私たちも楽しみながら活動をしています。



オープンキャンパス後にイリュージョンライブメンバーで

人間科学部 人間科学科 イリュージョンライブ有志

## オープンキャンパス・

### キャンドルナイトへの参加報告

人間科学部 小原健一郎

2023年度の活動報告といたしまして、オープンキャンパスとキャンドルナイトへの参加報告をいたします。本年度は新入生が16名増えたこともあり、どちらのイベントも例年に比べ、より手の込んだ内容で開催することができました。特にNPO法人「まち×学生プロジェクト」主催の地域イベントであるキャンドルナイトでは、新しい作品を複数展示いたしました。イベントはおよそ3時間という限られた時間でしたが、お子様から高齢の方まで幅広い年齢層の方、400名以上がご来場されました。

## オープンキャンパス

人間科学部 立川風人(4年)

今年度は、昨年に引き続き対面でのオープンキャンパスとなり、私たちイリュージョンライブも参加いたしました。昨年以上に新型コロナウイルス

の規制が緩和されたことや、部活動等の課外活動が活発になったこともあり、私たちイリュージョンライブにも多くの1年生が新たにメンバーとして加わってくれました。そのため、昨年よりも大規模に錯視・錯覚体験イベントを開催することができました。体験できる錯視・錯覚として15個のブース（幾何学錯視、メイク・ファッショ、奥行き錯視、逆さメガネ、エイムズの部屋、色のない部屋、ベクシオン、運動・色残効、鏡映描写、手と眼と勝負、大きさ・重さ、灼熱痛錯覚、ペンハムのコマ、縦しま・横しま、座標の部屋）を設置しました。様々な懸念がありましたが、多くの方が来場してくださり、楽しんでいただくことができました。

イリュージョンライブの会場に足を運んでくださった方の中には、昨年開催されたオープンキャンパスでイリュージョンライブを体験して興味を持ってくださった方もいらっしゃいました。今回来場された高校生やその保護者の皆様には錯視・錯覚を楽しんでいただくだけではなく、イリュージョンライブの活動を通して、神奈川大学の学生の雰囲気や大学で楽しく学べる機会があることを伝えることができたかと自負しております。特に、今年は新メンバーとして1年生が多く参加していたので、高校生の方々にとってはより身近に神奈川大学での活動の雰囲気を感じていただけたかと思えます。

今年のオープンキャンパスは、イリュージョン

ライブの学生メンバーにとっても多くのことを学ぶ機会となり、特別な体験となりました。誌面の関係もあり、全員の感想を掲載することはできませんが、以下に参加した学生の中から数名の感想を掲載いたします。

#### 手と眼と勝負ブースを担当して

人間科学部 鎌倉聖（1年）

私はオープンキャンパスでは手と眼と勝負というブースを担当しました。このブースでは来場者の方々に手と眼の違いやそれぞれが得意とする感覚（視覚と触覚）を体験していただけるよう、2つの問題を提示しました。その内の1つとして出題した問題では、ツルツルあるいはザラザラした、それぞれ肌理が異なる5枚のカードを提示し、来場者の方々には視覚のみ、触覚のみの計2回、肌理が粗いと思う順に順位をつけてもらいました。順位付け後、視覚のみで肌理を判断したときと、触覚のみで肌理を判断したときに、どのような違いがあるか感想を伺ったところ、「触ったほうがわかりやすかった」、「眼で見ただけではほとんど違いがわからなかった」と答えられた方が多く、物の肌理を判断する際には、視覚よりも触覚がより適していると多くの方々に伝えることができました。どちらの問題でも、来場者の方々は友人や親子同士で結果の比べ合いやヒントの出し合いなどをされていて、体験を楽しんでいただけでした。

私にとってオープンキャンパスでの初活動とい

うこともあり、始めはしどろもどろで稚拙な説明になってしまいましたが、何度も説明の回数を重ねるうちに徐々に説明に慣れてきて、より丁寧で相手に伝わりやすい言葉選びをしようとする心の余裕が生まれました。

#### オープンキャンパスの感想

人間科学部 立川風人（4年）

自身にとっては2度目のオープンキャンパスでの体験イベントとなりました。今年は最上級生ということや1年生の方が多く入団してくれたこともあり、来場者の方々に満足していただく体験イベントが行えるのかという運営の面で不安が募りました。当日は昨年よりも多くの方に来場していただきましたが、イリュージョンライブの学生メンバーや先生方の助けにより、賑やかな体験イベントになりました。

私個人としては、昨年よりもより高校生やその保護者の皆様に対して錯視や錯覚を通して人間科学部や神奈川大学に対して興味を持っていただけるような説明を行うことと1年生、2年生の方が安心して説明が行える様にフォロワーをすることを目標としていました。当日は、錯視・錯覚を楽しんでいただけでなく、心理学や人間科学部での学びについて多く質問をいただき、興味を持っていただける様な説明を行えたと自負しております。また1年生、2年生に対しては来場者の方への説明を一緒に行い、説明が終わった後に声をかけることによって不安を払拭できたと確信し



イリュージョンライブのチラシを配布



オープンキャンパスの様子

ております。こうした1、2年生へのフォローを通じて、マネジメントを学ぶ貴重な機会となりました。



アイメイクに使われている錯覚



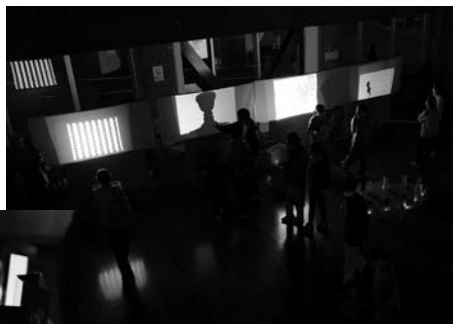
ルビンの盃を観察する来場者



縦縞横縞どちらが痩せて見える？



色の錯覚



キャンドルナイトの様子



キャンドルホルダー

### キャンドルナイト

人間科学部 小原健一郎

キャンドルナイトでは、ペクシオン、こちらを  
向くお面（ホロウマスク）、影絵、スクリーン展  
示（エッシャータイル、シルエット錯視、おしゃ  
べりする壺、カフェウォール錯視）、逆さ眼鏡の  
5つのブースを展示しました。今年度は2回目の  
参加となり、昨年度の様子もわかっていましたため、

来場された方に、より興味を持っていただけるような新しい錯視ブースを展示しました。ベクション、こちらを向くお面（ホロウマスク）、影絵、スクリーン展示（エッシャータイル、シルエット錯視）については、新たに制作した展示です。また展示方法にも様々な工夫をしました。キャンドルナイトへ参加した学生の内、数名の感想を以下に記載いたします。

### ベクションブース

人間科学部

翁川 千季（1年）・米田 琴美（1年）

私は、キャンドルナイトでベクションブースを担当しました。ベクションとは、一方方向に動く景色を見続けることで、実際は自分が動いていないにも関わらず、動いているように錯覚する現象です。オープンキャンパスでもベクションを担当していました。キャンドルナイトでは、「宇宙になりたい」という抽象的なイメージをもとに、一から新しい装置を制作することになりました。制作の過程では、多くの方に宇宙を浮遊しているような錯覚体験していただけるように、どのような装置で提示したらよいかや、上を向く、寝転がって体験するなど様々な体験の方法について、試行錯誤しました。最終的に、暗室内で多数の光の点を投影し、その点を動かせる装置を制作し、その点を観察しているとベクションが起こるようにしました。体験方法については回転の良さや体験のしやすさを考慮し、椅子に座って体験する形式にしました。個人で椅子に座って観察できる、少し

回転が速いプラネタリウムをイメージしていただとわかりやすいかと思えます。当日は、多くの方に宇宙を体験していただけたものと思います。私は、元々ベクションに興味があったため、今回の装置を制作することができ、とても楽しかったです。機会があれば別のスタイルで体験できる装置も作ってみたいと思いました。（翁川）

正直言うと、1Lに入った当初はベクションという錯覚にそこまで興味はありませんでした。しかし、翁川と共に装置作成に取り組んでいるうちにベクションにも興味が湧いてきて、いつの間にか楽しめるようになっていました。私自身興味を持つところから始まった錯覚について、大勢の方に体験していただけて嬉しかったです。（米田）

こちらを向くお面（ホロウマスク） 人間科学部

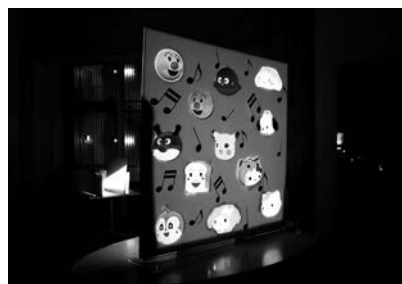
大星 紗希（4年）・的場 美遼（1年）

奥行き反転錯視とは、実際にへこんでいる箇所が飛び出して見えたり、自分が動くとその方向に追いかけてくるように見えたりする錯視のことです。これまでのオープンキャンパスやキャンドルナイトにおいては、街並み錯視やドラゴンイリュージョンのジンくんVerを展示してきましたが、今年度は初めての試みとして、お面を利用した奥行き反転錯視を用意しました。この展示では、「ホロウマスク錯視」を応用し、お面の凸部分から光を当てて、来場者には凹部分から観察してもらいました。顔の部分が実際はへこんでいるものの、じっと見ていると出っ張っているように

知覚されます。知覚された顔は別の角度から見ても、こちらを見ているように見えます。写真左上のアンパンマンとハロウィンVerのキティちゃんのお面は出っ張っているのですが、そっぽを向いているように見えますが、他のお面は凹んでいるので、こちらを向いているように見えます。

（大星）

キャンドルナイトには初めて参加しましたが、当日は想像以上に多くの方に来ていただき



ホロウマスク

キャンドルナイトのために制作した錯視を多くの方に体験していただけて嬉しかったです。使用したお面は多くの方に興味を持っていただけるように幅広い年齢層の方々から親しみのあるキャラクターのお面にしました。その甲斐もあつてか、お子様から高齢の方までが展示に興味を持ってくださり、錯視を体験していただくきっかけとなりました。また、展示したお面を近くで見ると実際に触れられるようでしたことで錯視の仕組みを知っていただくことができました。来場者の方々の反応をいただけたため、やりがいを感じる貴重な経験になりました。

（的場）

## 影絵ブース「あ、か、りの中からKUを探せ！」

人間科学部 高井 琉華（1年）

私はキャンドルナイトで影絵ブースを担当しました。影絵を作ろうと思ったきっかけは、インターネットで光を使った錯視を調べていた時、ふいに影アートというものが目に入って気になったからです。影絵を作成するにあたって、今回のキャンドルナイトのテーマ「まち×学生」なりた未来（あかり）にちなんで「あ」「か」「り」の文字をスチレンボードで切り出し、KUという文字が浮かび上がるように配置しました。来場者により楽しんでもらうために、スイッチで光源を切り替えることができるようにし、3つのスイッチのうち、正しい光源のスイッチが入った時だけ「KU」という影が浮かび上がるように工夫しました。間違いのスイッチで光源を点灯すると「KU」という文字は浮かばず、よく分からない図形の集合体の影が浮かび上がってしまう仕組みになっています。

初めての試みで不安がありましたが、小さなお子様から大人の方まで楽しんで下さり、嬉しかったです。今度は、日常にあるものを使った影絵にも挑戦してみたいと思います。



KUを探せ！

## エッシャータイルのスクリーン展示 人間科学部

稗村晴花（1年）・加藤梨花（1年）

私たちはスクリーン展示の一つとしてエッシャータイルを作成しました。エッシャータイルとは、同じ1枚のイラストを隙間なく平面上に敷き詰められたものです。エッシャータイルのイラストの作成の仕方としては、まず正四面体の展開図をもとにイラストを描きます。正四面体の展開図は平行四辺形であり、平行四辺形であれば、平面上を隙間なく敷き詰められるという性質を利用して作成します。ポイントは、一つのイラストを組み立てたときに凸が凹みにぴったりはまり、正四面体になることです。展開図が正四面体になるイラストであれば、他のイラストともびつたりはまり、複数のイラストを隙間なく並べることができま

す。（稗村）

製作の際は、まずどのような絵にするかについて、話し合いました。その結果、カエルをモチーフにすることにしました。正四面体展開図をもとに、Adobe Illustratorを使って、正四面体を作成し、図形に当てはまるように液晶タブレットでイラストを描いていきました。



エッシャータイル

た。誰が見てもカエルだとわかるようなデフォルメを意識し、表情もかわいくなるようにこだわりました。また、上手く組み合わせるために凸凹を作らないといけないのですが、カエルに関連させて傘と紫陽花を一緒に取り入れて作ってみました。作成にかなりの時間を要し、大変でしたが、様々な年代の方に見ていただき、笑顔になっていただけのがとても嬉しかったです。（加藤）

## エイムズの部屋 人間科学部 池永彩音（2年）

私はエイムズの部屋を担当しました。キャンドルナイトでは、エイムズの部屋の窓に蝋燭を置き、左右どちらの蝋燭が大きく見えるかを体験していただきました。エイムズの部屋は大きなブースにも関わらず、見た目では光っておらず地味なブースになってしまったので、途中から看板を立てるなどして少しでも多くの方に体験していただけるように努力しました。キャンドルナイトは主に子ども中心で賑わっていたので、小さな子どもであっても体験できるように、椅子を用意しました。私は積極的に声をかけてより多くの人に体験していただけるよう努力しました。また、エイムズの部屋の仕組みを知ってびっくりされた方や、興味を持っていただいた方や、もうすでに仕組みを知っていて逆に私に仕組みを教えてくださいました。私はどのイベントでも主にエイムズの部屋を担当しているのですが、今回のキャンドルナイトは例年よりも盛況で、仕組みを説明している時間がとても楽しかったです。