

理解しやすく、見ていて楽しいピクトグラムを作るには？

より良い学校ピクトグラムを目指して

渋谷教育学園渋谷高等学校

山本 珠里

第1章 はじめに

筆者は、理解しやすく見ていて楽しいピクトグラムはどのような条件を満たしているのかについて関心を持ち、更なるピクトグラムの改良に向けて、身近である学校を題材とし、筆者自らがピクトグラムを考案・描画し、そこに比較要素を盛り込むことにより調査を行い、その結果について考察した。

第2章 先行研究の分析

ピクトグラムとは、言語と同質の情報を伝達する機能を持つ象徴化、定型化された絵や図のことである。ピクトグラムが登場する背景となった歴史は長いが、ピクトグラム自体の歴史は短いとされる。また、文字が歴史をつくるようになってからも、多分野において図解や図示を行うため、ピクトグラムは文字を補う立場から、重要なコミュニケーション上の役割を果たすと考えられている。

第3章 方法と対象

本校の19カ所に3パターンずつの計57個のピクトグラムを掲示した。そして、本校の生徒・教職員全員と来校者に、3パターンのうち一番理解しやすいと思ったピクトグラムに緑色のシール、一番見ていて楽しいと思ったピクトグラムに赤色のシールを、1人それぞれ1枚ずつ貼ってもらうという投票形式のアンケートを行った。

第4章 リサーチ・論証

調査結果によると、デザインの複雑さの程度、デザイン中に表現される人の数のいずれもシンプルなピクトグラムの方が理解しやすいという結果が導かれた。また、静的状態よりも動作を表現する方が理解しやすい、ただし、動作の程度についてもシンプルな方が理解しやすいとの結果になった。また、色彩の違いにおいては、奇抜さを狙って白抜きや明るい色を用いると反って理解しづらく、逆に一般的に使用されている色と濃い色を用いると理解しやすいと分かった。さらに、理解しやすさと見た目の楽しさの両者には基本的に相関関係はないことが分かった。

第5章 考察

シンプルさと動作の要件は、見て直ぐに理解できることがピクトグラムの要求条件に適合するものと考えられる。ピクトグラムに描かれている動作は、ピクトグラムを見るほとんどの人に当てはまる経験と合致することが非常に重要なことであるのだと考える。

ピクトグラムのデザインの色は、白抜きにしても、明るい色にしても、ピクトグラム全体の存在は目立たせることができても、本来注目して欲しいピクトグラムのデザイン本体の視認性を劣化させてしまうため、これらはピクトグラムには向かないと考えられる。色自体に性別や注意などの意味がある場合は、意味がある色を用いることが適当である一方、色に意味がない場合には、落ち着いた標準色に

統一させる方が理解されやすいと考えられる。

第6章 結論

ピクトグラムの理解しやすさには、シンプルさの度合い・色彩・描かれているものの3つが深く関係していると考えられる。考察で得たいくつかの基本的な指針に基づいてピクトグラムを作成すれば、学校内だけでなく、現代の様々な用途で掲示されているピクトグラムも改善できるのではないだろうか。

文献・資料

太田幸夫 (1995年) 「ピクトグラムのおはなし」財団法人日本規格協会
村越愛策 (2014年) 「絵で表す言葉の世界ーピクトグラムは語るー」株式会社交通新聞社