The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	対話するピクトグラム
Author(s)	曽，品転
Citation	デザイン理論. 2022, 79, p. 74-75
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/86320
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

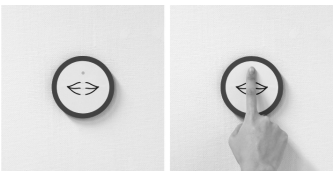
対話するピクトグラム

曽　品耘　京都芸術大学大学院在学

ピクトグラムは現代のグローバル社会におけるコミュニケーションツールとして欠かせない視覚言語である。これまでピクトグラムには「わかりやすく理解されるための造形的な表現」が求められてきた。図形言語としてのピクトグラムは意味内容がわかりにくければ，その役目が発揮できなくなるが，社会に溢れる閉塞感を打ち破るために，あえてその「わかりやすい」機能から少し離れ，視覚造形的な楽しさに注目することによって，見る人が情報をより効果的に体験できる可能性があるのではないかと考えた。そのため，私は心のゆとりを創出し，人がささやかな楽しさを感じることを期待して公共の空間で使用されることを前提に 5 種類の「対話するピクトグラム」を提案する。

身体で図形（ピクトグラム）の意味を補う

まず，見る人が自分の身体のどこかを図形の前や間に置き，その形と意味を補うピクトグラムである。「人差し指を赤い点に置いてください」（図 1）では，赤い点に人差し指を置くと，「静かにしてください」という表示が完成する。「マスクの位置を合わせてください」（図 2）では，自分のマスクを鏡に描いてあるマスクの位置を合わせると，「マスクを着用していますか？」というメッセージがより強くなる。「右手で透明な棒を触ってください」（図 3）では，右手の指先が透明な棒に軽く触ると，「ポイ捨て禁止」というピクトグラムになる。



（図1）

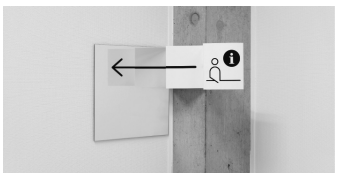
（図2）

（図3）

身体の動きによって図形が認識される

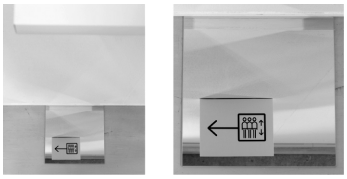
「鏡の中から外へ」（図 4）では，錯視を使って鏡から外への空間の延長を表現している。「鏡で補う」（図 5）では，対称図形の原理を使い，鏡を通してその図形を補う。「映ると正しい」（図 6）では，鏡を見る角度や立つ場所により，正しい情報や隠れた指示が現れてくる。

以上の 2 種類は，身体を通して「伝える情報を補う」というインタラクティビティと，仕掛けを



（図4）

（図5）

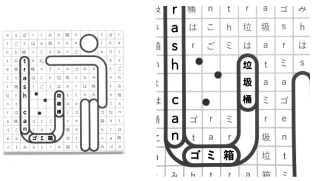


（図6）

通して「答えを探す」というアクションが人とピクトグラムとの対話性を生み出していると考えられる。

ピクトグラムとの距離による新しい発見（遠くで見たときの機能性・近くで見たときの遊戯性）

見る人がピクトグラムに近づくことによって新たなメッセージが見えるというものである。目的の場所を表示するピクトグラムは遠くから見る場合，その機能性が重要になる。そのため，ピクトグラムの輪郭を赤線で表し，はっきり見えるようにしている。さらに，近づいてよく見れば見るほど色々な情報が含まれていることがわかる。

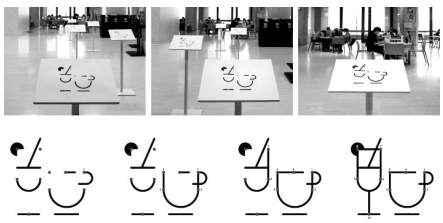


（図7）

目的地との距離によるピクトグラムの補完

「点と点をつなげて図形を補う」（図 8）

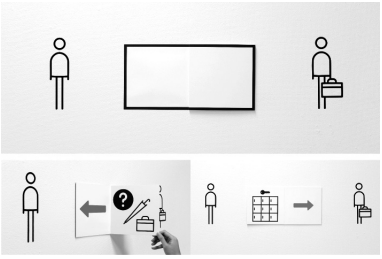
目的地との距離がまだ遠い時には，人が最初の図を見ると，「これは何だろう？」と思う。目的地へとだんだん近づくと，点が順番に連結されて情報が多くなり，さらに見る人の想像力が加わって，ピクトグラムの情報がわかりやすく伝わると推察される。



（図8）

図形の見る順番によりストーリーが展開する

最後は，図形を見る方向と順番によって異なる解釈を誘発するピクトグラムである。壁面にカバンを持つ人の図形と「枠」と何も持っていない人の図形が並んでいる。左から見ると，何も持っていない人が何かがあってカバンを持つことになる。逆に，右から見ると，カバンを持つ人は何かがあってカバンを持たなくなる。真ん中の「枠」の内側には二つの可能性が描かれている。それは「忘れ物取扱所」と「コインロッカー」である。矢印はその2つ場所の方向を指している。フラップによって右方向，左方向それぞれに異なる意味が生じる。空白の枠内に隠されたストーリーを見る人が自分で想像する。



（図9）

以上の 3 種類は，複数の図形を見る時間の差に注目し，視覚的補完の現象を用いて制作したものである。その「差」で生まれた意味は人とピクトグラムとの対話性だと考えている。

対話性をもつピクトグラムは時間に余裕がある前提で作られたサインである。見る人が自分の身体と想像力を通し，図形と相互的に作用するものである。人がピクトグラムを見るために，視点を探す，距離を置く，脳で補完するなど，身体の動きと想像とのかかわりによって新たな体験がもたらされる。

「対話するピクトグラム」は図形が見る人に働き掛けるというインタラクションを生じさせることによって，人に心地よい空間体験をもたらす。ピクトグラムが世界共通言語として定着した現状を踏まえて，この提案が人々のピクトグラムに対する意識と新しい体験を呼び覚まし，心に余裕がある豊かな社会づくりに貢献することを期待している。