

イラストの見え方の調査

美術班：青山暉 大西伶伺 水野秀太

1. はじめに

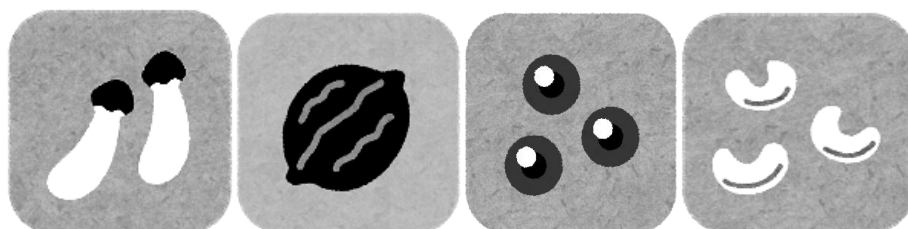
私たちは2020年に開催される東京オリンピックにあわせ、日本を訪れる外国人が増加することを予想しました。日本の既存の食品のアレルギー表示が日本語での表示のみだったので、日本語のわからない外国人がアレルギー表示を正確に把握するために、アレルギー表示を伝える方法について調査しました。

また、言語によって情報を伝えるには限度があると考えたので、イラストによって情報を伝える手段を考えました。

2. 研究過程

(1) 高津高校二年生 360 人にアンケート(以下のイラストが何に見えるか)を実施し、イラストの正誤についての傾向を調査しました。

(2) アンケートには、食品のイラストをもとに、食品パッケージに掲載することを考慮して、モノクロかつ簡素なイラストで行いました。



まつたけ

くるみ

いくら

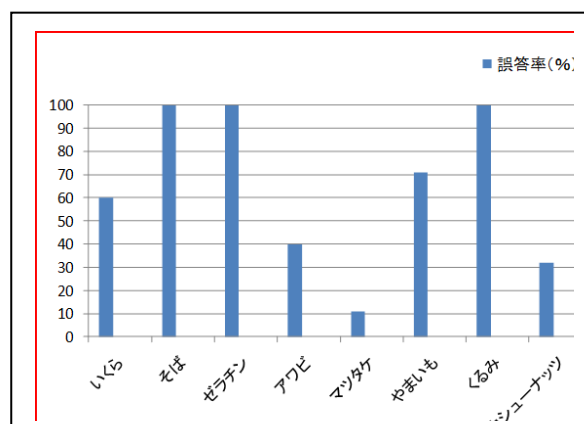
カシューナッツ

↑実際に使用したイラスト

3. アンケート結果

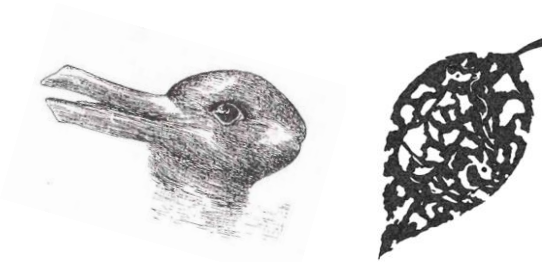
(1) アンケート結果を下図のグラフにしました。マツタケの誤答率が一番低く、10%程度でした。一方、そば、ゼラチン、くるみは誤答率が100%でした。

(2) また、アンケート実施に合わせ多数の解釈が可能なイラストの具体例としてだまし絵について調べたあと、アンケートの考察を行いました。(右図)



4. だまし絵についての調査

- (1) だまし絵とはトリックアートの一種で、描かれているものが主に目の錯覚によって別のものに見える絵のことで、異なる見え方が意図的に隠されています。
- (2) イラストが人によって違って認識されるのは思い込みによるものだと分かりました。
- (3) 人間の脳は自分が知っているものの型にあてはめて解釈することで情報処理の手間を減らしています。



(←だまし絵の例)

5. 思い込みに関する考察

- (1) 脳は複数の見え方のうち一つを選びます。片方の意識が頭に浮かび上がっているとき、もう一方は消えていて、脳は二つの見え方を同時に見ることはできないのです。
- (2) ひとつのイラスト内の曖昧な部分を脳が勝手に決める、また実際のものがイラスト化されるときに細かい情報が欠落したことによって、人によって異なる複数の解釈を可能にしています。

6. アンケートの考察と表示方法の改善案

- (1) 実施したアンケートについて、誤答率が高かった素材に関しては、素材そのものを知らない、別の素材と勘違いしてしまう、色の特徴がないのでわからなくなる、などの理由が考えられました。
- (2) このことから表示方法の改善案として、素材そのものではなく加工された食品、連想されるものを描く、カラーのイラストにする、細かく特徴をもっと掴んで描く、といったことを考えました。

7. 課題・展望

国際化が進む社会において、安全・安心のためにアレルギーに関する情報などを正確に伝えていくことがこの先求められるため、イラストなどを用いて言語の違いによらない情報の表示が実現すれば、安全で正確な情報伝達が可能になると考えられる。

8. 参考文献

参考：いらすとや <http://www.irasutoya.com/>