

日本製品のピクトグラム

Japanese products pictogram

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 生活文化マネジメント研究室

安江 樹 指導教員 氏家 和彦

キーワード： ピクトグラム、日常製品、デザイン、情報

1. 研究動機

授業の一環でシンガポールに行った際に、設備の使い方がわからず結局我慢をして過ごすことになり苦勞し、また昔に日本に来た外国人の友人が日本製品の使い方がわからず破損させる、といった事案が起きたことも思い出し、延期になってしまったが東京オリンピックを境に海外交流を盛んにしていこうというのにこれでよいのだろうか、と思い立ち、解消すべく研究を開始しました。

2. 研究目的

本研究では、言語が通じない環境下でも使える意思伝達方法を調べ、日本を知らない外国人の方も見ただけで大まかな使い方がわかる標識を作ることを目的としています。

3. 調査内容

現段階での情報伝達方法を調査し、言葉を使わない意思伝達の方法として手話、アイコンタクト、イラストなどが見つかりました、その中でとっかかりが作りやすいと判断し、イラストを起用することに決めました。イラストを起用しようと思ったのち、イラストといってもどのようなものが適しているのかを知るために調査を続けたところ、様々なものに一つ一つイラストをつけていくとなるとコスト、手間ともにかかりすぎると判断し、手早くつくれるものとしてピクトグラムが最適であるという思考に至りました。

ピクトグラムを作るにあたってまずピクトグラムについて知るためにピクトグラムの歴史や制作

過程について調べました。

まずピクトグラムが作られた理由は1959年に1964年東京オリンピックの開催が決定し、それに際しやってくる外国人との意思疎通が目的で作られたことがわかり、語源は絵を意味する *pictus* と書いたものを意味する *gram* を合わせた造語であることがわかりました。

また、ピクトグラムの制作過程は伝えたい物事をイラストにし、それを簡略化させる、ということが特徴だということもわかりました。

4. 仮制作

ここまでの調査を元にして一つ作品を制作してみることにしました。政策をするにあたり考えたことが、結局のところ一つ一つ製品にピクトグラムを作ると労力がかかってしまう。

一つに絞って考えるとかえってわかってもらえなくなる可能性がある。あくまで仮制作なのでこれで完結してしまうものでなく、発展できる余地がなければならない。ということを考えました、労働力に関する問題の解決法としてあらかじめパーツをピクトグラムで作っておき、それを組み合わせて説明する。という案を作りました。

方向



位置



動作



このパーツをシールか何かにして商品に貼り付け
れば商品の使い方を理解してもらえるのではな
いかというのが今回の提案です例として次のよう
にに張り付けてみました。



5. 今後の展開

今想定している今後の展開として、まだ人に見
せていないため、人（理想としては外国人）
に見せてわかりやすいかどうかを確かめる、
別の視点から案を出してみる。
海外の方は何に困っているのかを調査する。
ということを想定しています。

6. 参考資料

井上 智義 著

ピクトグラムによるわかりやすいメッセージの伝
達

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jkg/65/11/65_KJ00010079451/article-char/ja/ 2020.7.04

中村 正和 著

ピクトグラムによる情報交換

<https://iss.ndl.go.jp/books/R000000004-I4422699-00> 2020.7.15

ネット資料

ピクトグラムとは？インバウンド対策にも有効

<https://globalize.lifepepper.co.jp/pictogram-inbound/> 2020.8.08