
不規則性のある水玉模様の視覚評価



伊丸岡研究室 4IP1-50
原 あづさ



背景

顧客の目を引く効果



なぜデザインが施されるのか？



形体・色彩は、人間の視覚生理に直接訴えかけ、
感覚を与え覚醒させる効果を持っており、
様々な要因があると考えられている。

(小野・三井,2001)

背景

今回の実験で用いるデザインパターン

水玉模様



簡単な形で視覚的に
影響の高いデザイン

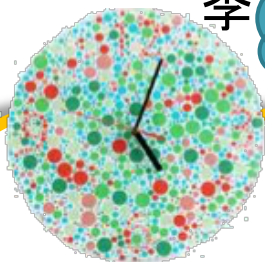
長年に渡り使い続けられ、
アートとしても評価が高い



背景

不規則な水玉は
日常的に存在する

李, 積 (2001)



一様な水玉模様

不規則性を伴った実験は
まだ行われていない

目的

色・大きさの不規則な
水玉模様の効果の要因を調べる。

方法

実験

- ▶ 色と大きさそれぞれ不規則性を持つ水玉模様の実験



色



大きさ



方法

▶ 被験者

金沢工業大学の学生21人
(男子12人、女子9人)

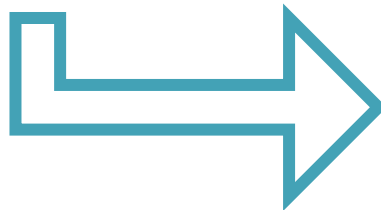
▶ 装置

DELL E248 WFP(24インチ)
のモニター

DELL SK-8115のキーボード

▶ 評価項目

李・成瀬(2001)の**11項目**を使用
(SD法5段階評価)



暗い	明るい
静かな	騒がしい
鈍重な	軽快な
不調和	調和
若者向け	大人向け
今っぽい	昔っぽい
好きな	嫌いな
健康的な	病的な
心地悪い	心地よい
汚い	きれい

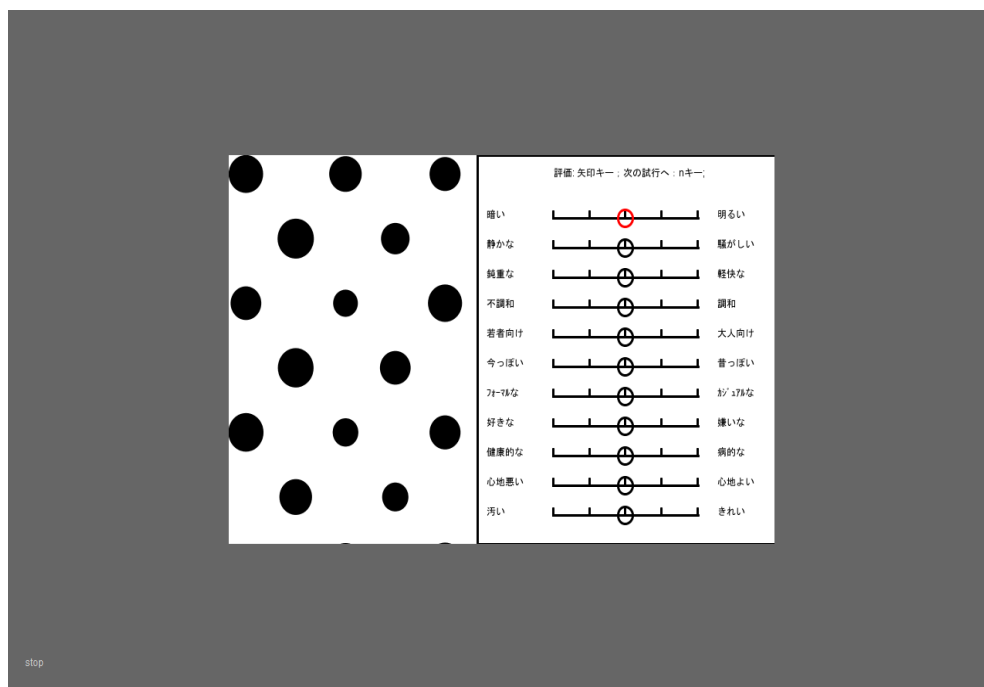
方法

▶ 手続き

被験者に装置が置いてある個室に入ってもらい、モニターから目まで約50cm離れた位置でモニターを見て刺激を評価。

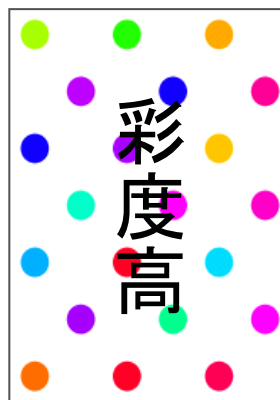
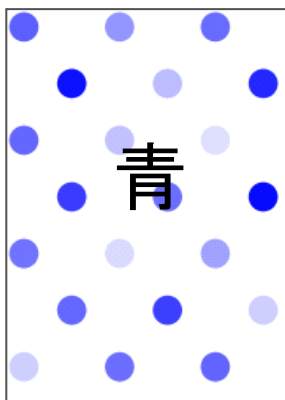
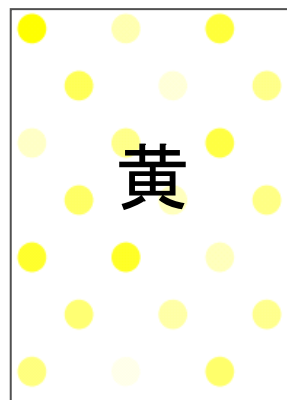
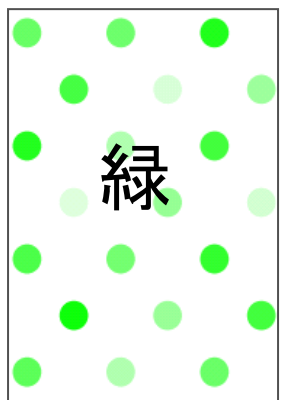
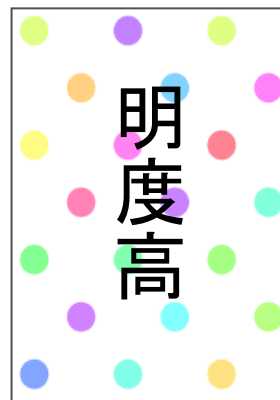
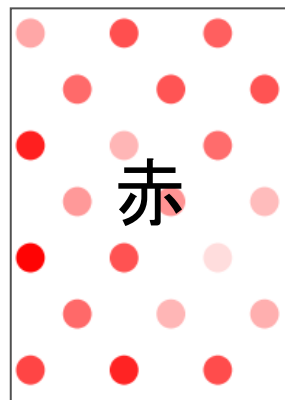
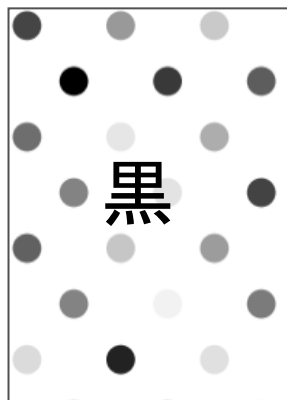
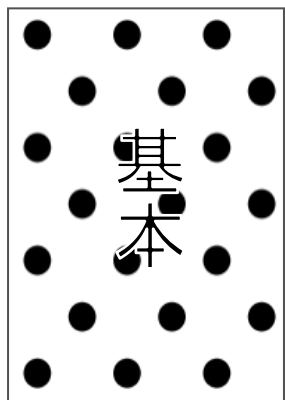
(各刺激×3を呈示)

実験時
画面



方法

▶ 色不規則刺激

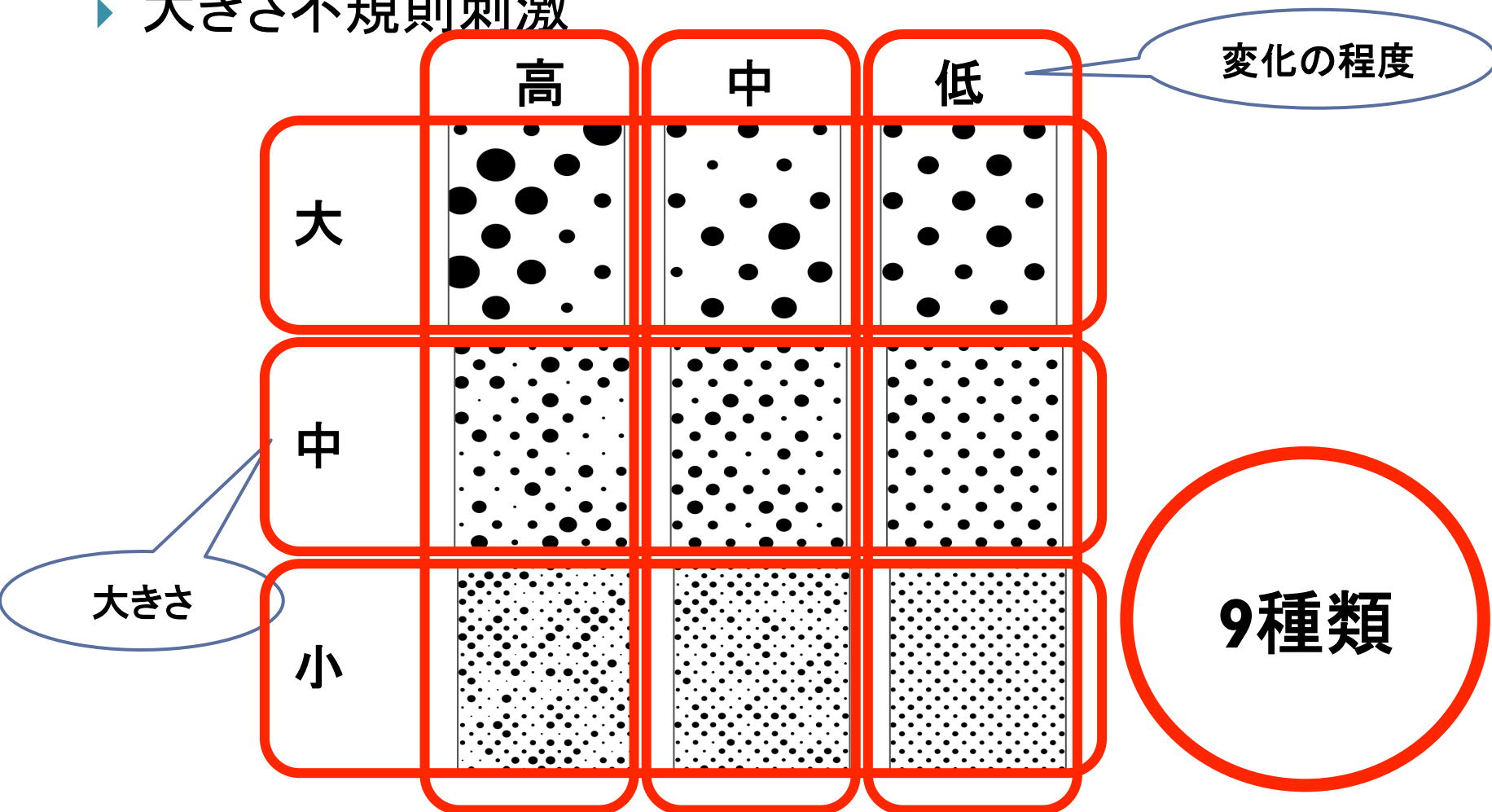


9種類



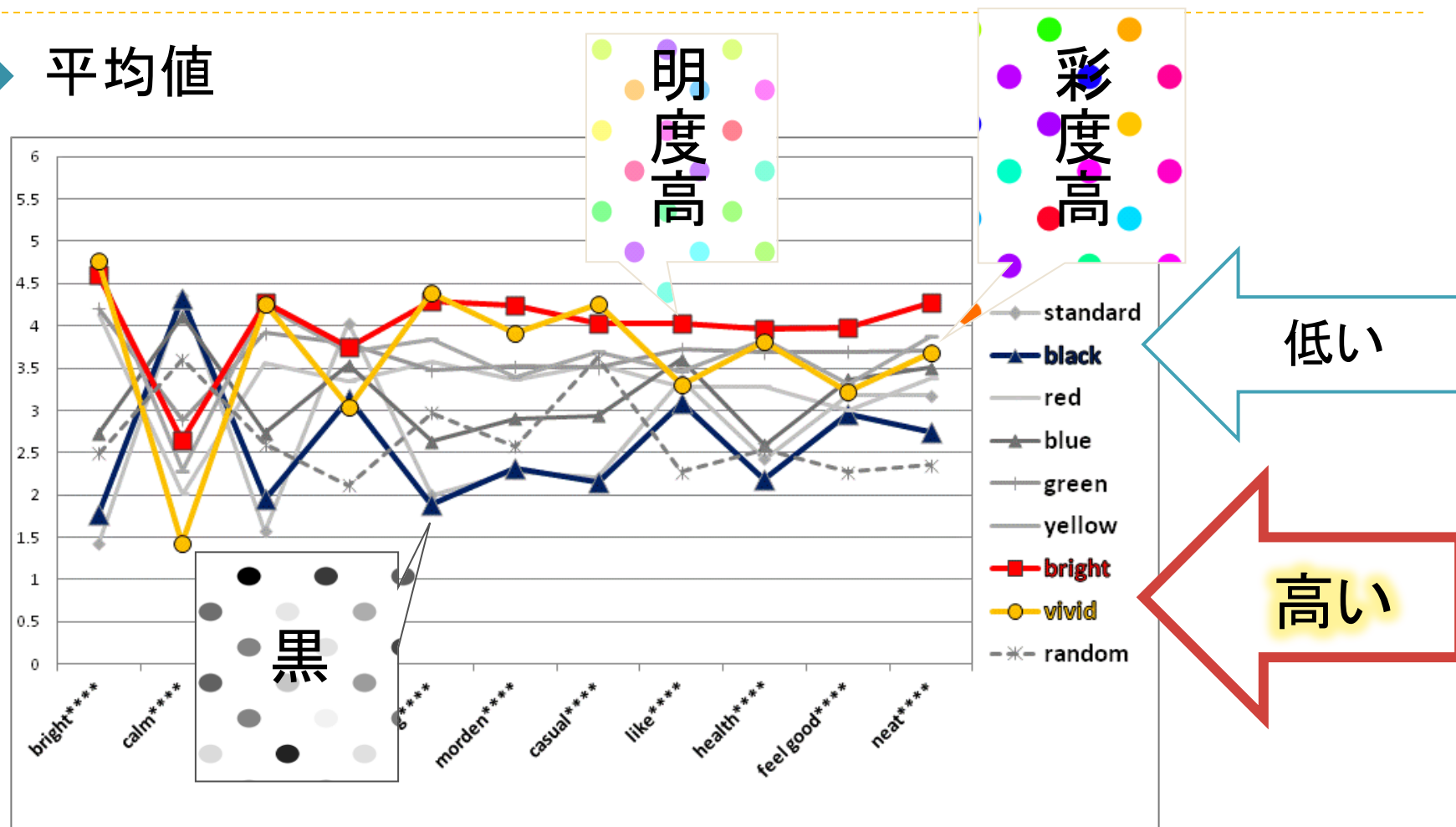
方法

▶ 大きさ不規則刺激



結果：色不規則

▶ 平均値



結果：色不規則

▶ 因子分析

	因子	
	1	2
bright	. 873	. 323
light	. 835	. 352
young	. 803	. 269
casual	. 675	. 158
calm	-. 655	. 089
health	. 645	. 505
morden	. 634	. 436
feel good	. 266	. 870
like	. 242	. 769
neat	. 478	. 762
harmony	. 054	. 623

因子1

「明るい」「軽快な」「若者向け」
「カジュアル」「騒がしい」「健康
的な」「モダンな」より

「活発さ」

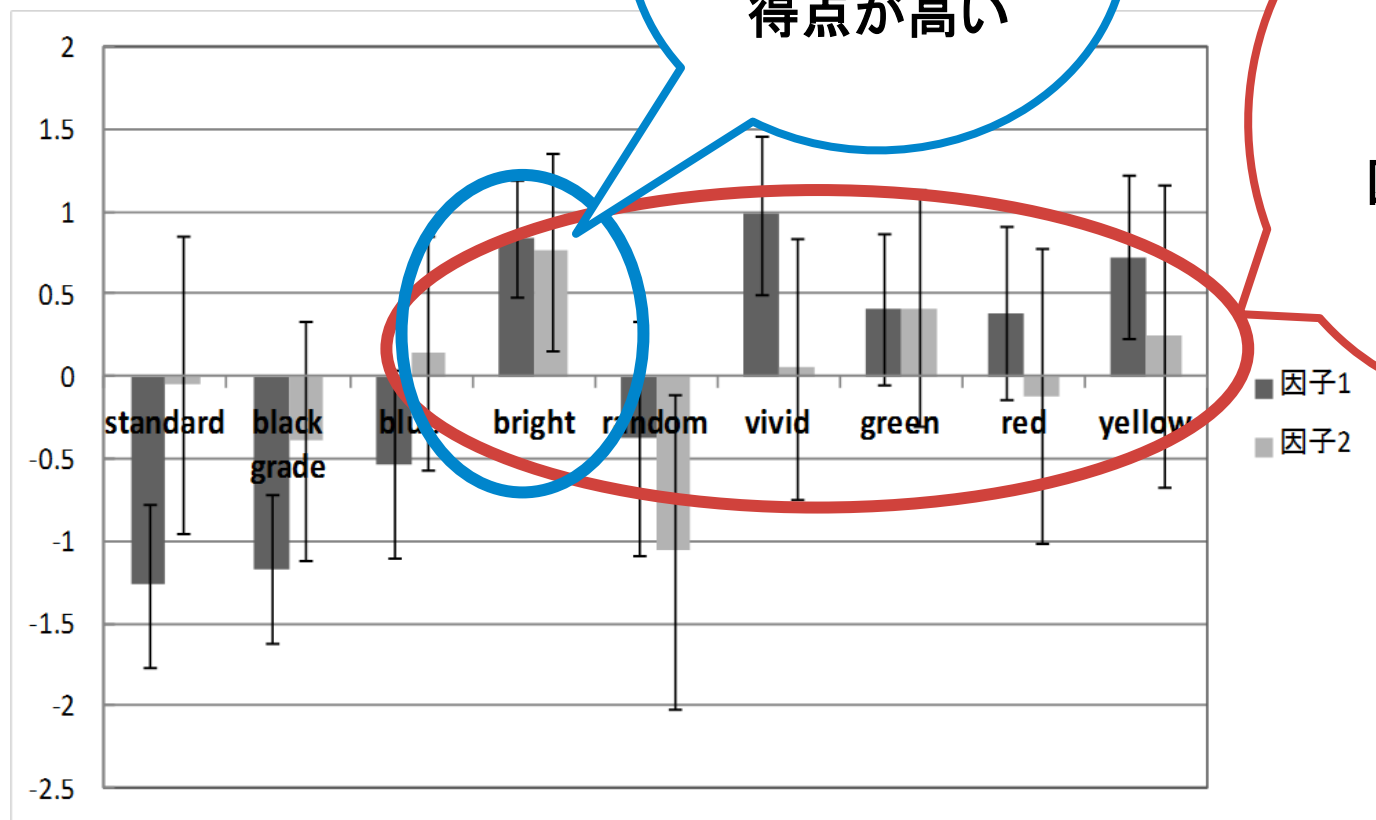
因子2

「心地よい」「好き」「きれい」
「調和」より

「快適さ」

結果：色不規則

▶ 因子得点

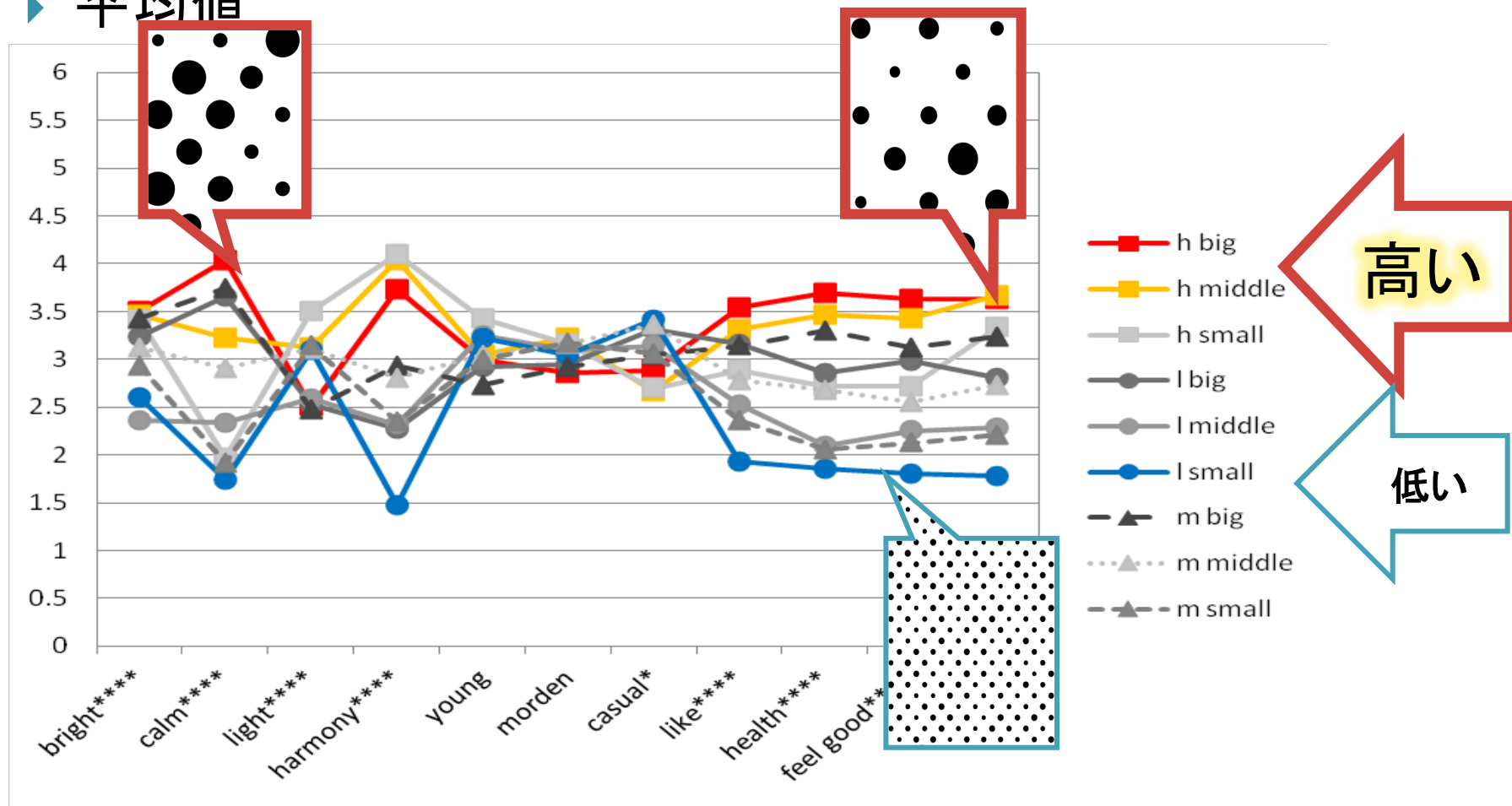


明度高
は2つの因子
得点が高い

明度高
有彩色
因子得点が高い

結果：大きさ不規則

▶ 平均値



結果：大きさ不規則

▶ 因子分析

	因子		
	快適さ	活発さ	新しさ
feel good	.886	.004	.057
neat	.849	.194	-.143
like	.806	.083	.037
health	.749	.113	-.037
harmony	.640	.193	-.277
light	.114	.594	.228
bright	.387	.455	.039
calm	.414	-.422	-.224
young	-.017	.369	.326
casual	-.129	.203	.642
morden	.195	.294	.419

因子1

「心地よい」「きれい」「好き」
「健康的」「調和」より

「快適さ」

因子2

「軽快な」「明るい」
「カジュアル」より

「活発さ」

因子3

「カジュアルな」
「モダンな」より

「新しさ」

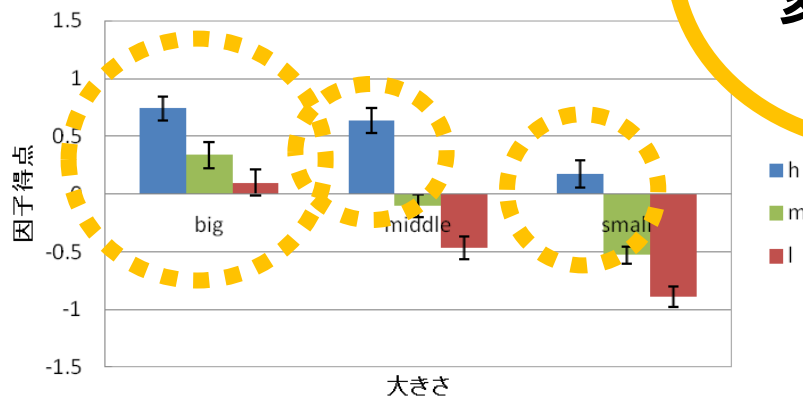
結果

大きさ大
変化 高

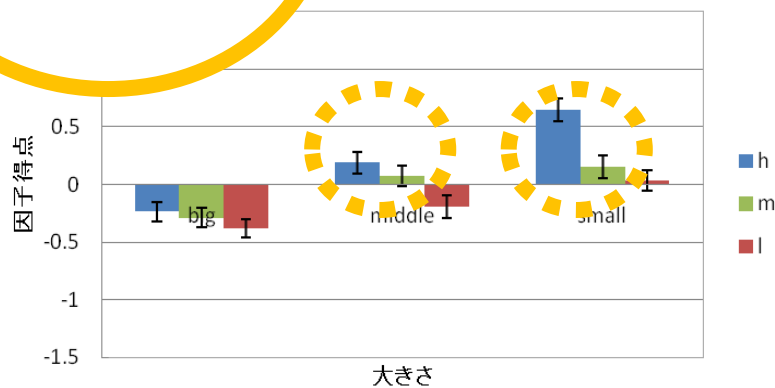
大きさ小
変化 高

変化
低

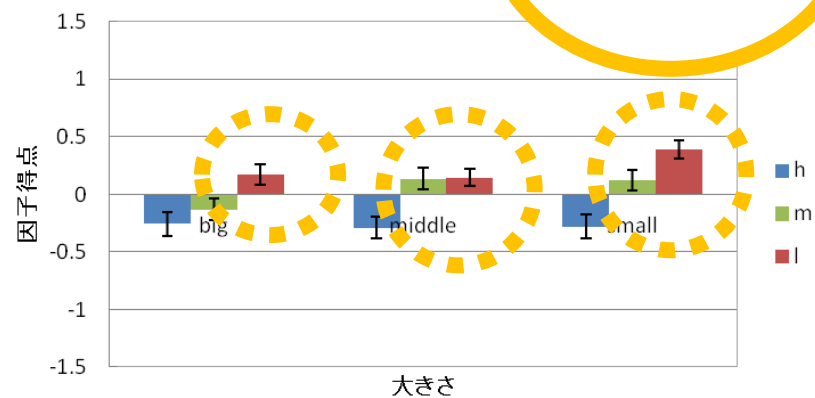
快適さ



活発さ



新しさ



考察

結果から...

- ▶ 有彩色で、色が混在しているものが良い
- ▶ 明度が高い色が高評価
- ▶ 大きさの変化が高いものが良い
- ▶ 水玉面積が小さければは大きさ変化にかかわらず低評価

色

大きさ

ご静聴ありがとうございました。



考察

結果から...

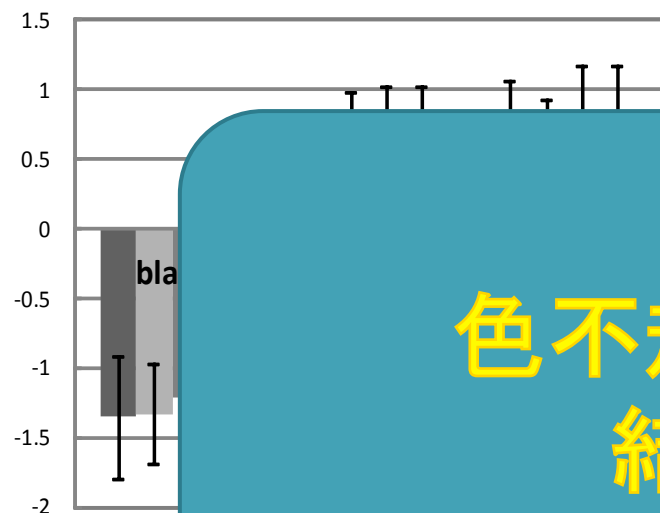
活発さという因子
明るい色





結果

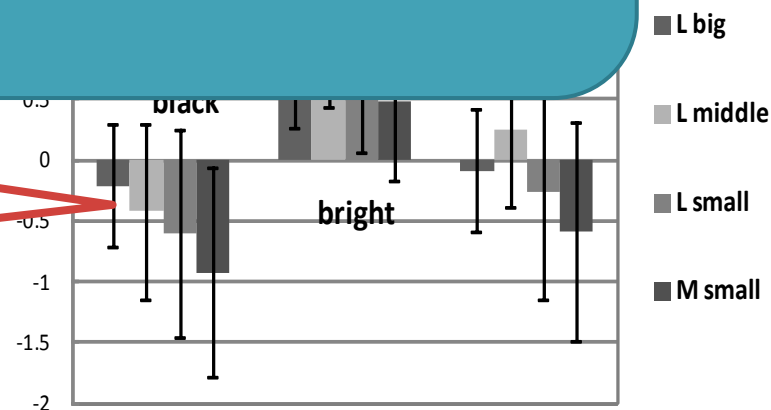
▶ (実験2) 因子分析



活発さ
色についての

色不規則刺激と似た
結果となった。

大きさについ
ての負荷が高
い



考察

結果から...

- ▶ 有彩色で、色が混在しているものが良い
- ▶ 彩度の高い刺激はどの大きさでも良い
- ▶ 大きさよりも色に対する印象が強い