

## 高齢者の色彩と図柄の好み(2) - 図柄の考え方 -

○伊藤紀之\* 今井弥生\*\* 橋喬子\*<sup>3</sup> 成田巳代子\*<sup>4</sup> 田岡洋子\*<sup>5</sup> 吉田千恵子\*<sup>6</sup>  
 (\*粒大 \*\* 棘家政学院大 \*<sup>3</sup> 別学院大 \*<sup>4</sup> 滋賀女大 \*<sup>5</sup> 京都大 \*<sup>6</sup> 昭和学院大)

目的 身近にある衣服や生活用具から室内空間や建造物に至るあらゆる領域において図柄は存在する。たとえ無柄であっても、そこには固有の色彩や質感が存在し、周辺との比較において、図と地の差があり、境界線は図形を構成し図柄になる。その図柄は、偶然に生み出される場合もあるが、多くは意図的にデザインされる。現在においても、日々、新たに創作されている。図柄はいつの時代であっても、どの民族においても、特徴あるものを生みだしている。その意味において、図柄は歴史と文化の反映であり、その嗜好はその人自身の価値観の反映でもある。色彩・意匠学部会では、1997年度の高齢者の色彩と図柄の好みの調査にあたり、アンケートに用いる刺激の図柄設定を検討した。

方法 古今東西の文様資料を収集し、モチーフの種類と展開方法の分類を試みた。

結果 図柄はモチーフ別に見ると、自然界の再現から出発した植物文様、動物文様、自然現象文様のような具象文様と、元来意味のない直線と曲線の配列や組み合わせ、分割など人為的に構成された幾何学文様に分けられた。モチーフの展開方法としては、連続文様としてシンメトリーの移動、反射、回転、拡大・縮小の4つの基本操作およびその組み合わせと、非連続としてワンポイント(単独、紋章)と自由構成が認められた。

それらを基に図柄のもつイメージに偏りがないようにSOFT, HARD, WARM, COOLのイメージ・マップ上に平均して分布し、かつ具象文様と幾何学文様、各展開方法が含まれるような25の刺激を設定した。なお、いずれの刺激も色彩感情によるイメージを取り除くために、モノトーンの図形とした。