

# イラストレーション制作のアイデア創発に関する一考察

## A research about creating ideas for illustration

坂本 牧葉

Makiba SAKAMOTO

### Abstract

This paper discusses how to create ideas for illustration creation. By giving the drawing person an abstract hint or a concrete hint, we examined how the influence is exerted on the pleasure and the quality of ideas that he feels. In the experiment subjects were asked to draw 5 pictures on papers on which an abstract (a circle) was drawn or a figure with a concrete shape (an apple). After that, subjects evaluated by SD method how they felt when drawing. Result of the experiment, subjects drawn on paper on which abstract shapes were drawn felt that ideas were easier to dispatch. However, the quality of their ideas tended to be somewhat lightly. On the other hand, subjects who drew pictures on paper with specific motifs tended to be little highly satisfied.

Keywords: 絵, イラストレーション, 制約, アイディア創発

### 1. はじめに

イラストレーションは『光を当てる』というラテン語が語源であり、直感的・非言語的に情報を伝えることができる。現在では書籍などの挿絵を示す言葉として広義に使われており、絵本や挿絵、ポスターや動画などメディアを問わず、幅広く用いられている。

絵を描くための重要な能力を、成富は八つに分類している[1]。例えば「対象の立体感を把握する力」、「多くの形を覚えている能力（見なくても描ける）」などがある。なかでもテーマに応じた新鮮な場面描写、表現手法に考えつく「発想力」に本稿では着目する。一般的なイラストレーションの制作手順では、まずは多くのラフスケッチを描き、アイデアを出す。ラフスケッチの過程では、描くものの形や構造など、必要に応じた調査も行われる。そして、出されたアイデアのなかから、より優れたものをブラッシュアップしていく[2]。このように優れた作品を制作するには、ラフスケッチの段階で優れたアイデアを出ることが望ましい。しかし、何の枠組みも無く多数のアイデアを出すことは、技術的にも精神的にもハードルが高いため、それを補助するシステムが必要であると考えられる。

近年、ビブリオバトル[3]という書評ゲームが知られるようになった。これは 5 分間で発表者が「面白いと思う本」を口頭で紹介する。すべての紹介とディスカッションが終わった後、参加者全員の投票によって、最も読みたくなった本を決める競技型の書評ゲームである。「面白いと思う本について語り合うこと」は、これまでも日常的に行われていた。しかし、「5 分間で発表する」「全員で投票する」

といった枠組みによって、自主的参加や聴衆の集中を促し、面白い本を探す機能が成立する。このように、イラストレーションのアイデア創出においても、枠組みの導入によって、楽しみながら効率的にアイデアを出す方法を探ることが本稿の目的である。

### 2. 先行研究

描く能力を向上させるための研究として、長谷川らの研究が知られている[4]。長谷川らは人物モデルの写真を逆さに提示して、被験者に似顔絵を描かせた。その結果、モデルを上下逆さまに提示した似顔絵のほうが、正位置で提示して描かせたものよりも、描画対象モデルから描画キャンバス間の 1 分当たりの視線を平行に動かす回数、および描画視線率が大きくなることを確認した。つまり、被験者は

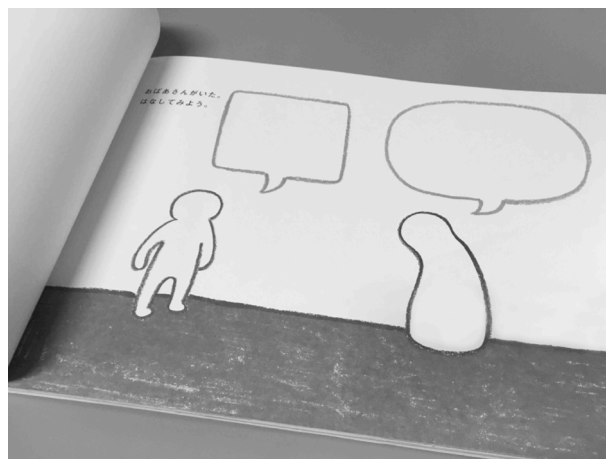


図 1 きみはひとりでどこかに行く[5]

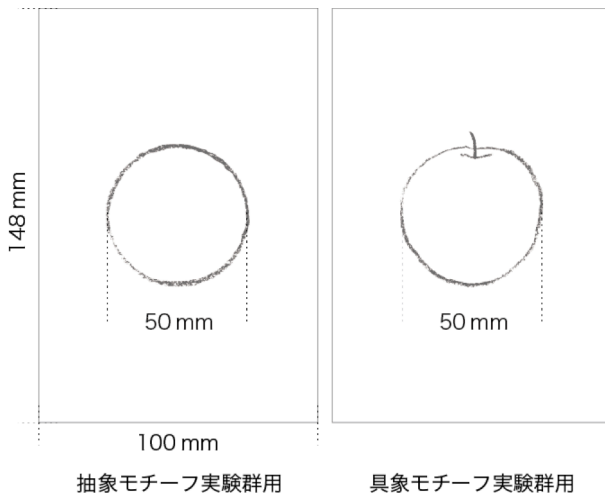


図2 実験用紙

逆位置にモデルを提示された方が、より集中して描画をしていたことが明らかになった。このように、絵を描く際に何かの制約を加えることによって、普段とは異なる意欲や集中力を引き出される可能性が示唆されている。

描く能力や意欲を引き出すために、用紙に工夫を施すことも試みられている。大塚らによる書き込み型の絵本『きみはひとりでどこかにいく』[5]は、クレヨンタッチで描かれたページに、読者自身がキャラクターや背景、セリフを描き込んでいく。「主人公（読者自身）が旅をする」という物語の流れは担保されるが、具体的な情景や、キャラクターの容姿、キャラクターの心情などのディテールは、読み手（描き手）が表現する。読み手は、描いたものを通して自身の心情を俯瞰的に理解し、作品の完成とともにカタルシスを得られる[5]。白紙の状態から1冊の絵本を創作することは困難でも、大筋の決まったストーリーに肉付けするため比較的容易に取り組みられる。ただしその一方で、画力の高い被験者には、この枠組みが窮屈に感じられた事例もみられたと著者らは指摘する。

このように「描き足す」ための制約は、制作者の描画に対する心的負担を軽減し、発想しやすくする側面がみられる。しかし、その制約がどの程度、具体的であればより良いアイデアが描けるかは明らかではない。そこで、被験者に抽象的なモチーフと具象的なモチーフとに描き足してもらい、アイデアの質や満足度などにみられる影響を調査した。

### 3. 実験

被験者は16名の18～21歳の女子短大生に依頼した。いずれもヴィジュアルデザインを専門的に学んでおり、デザインやイラストレーションなどの基礎的な描画技術を習得している。被験者は2群に分け、一方の被験者群には抽

象的なモチーフ（円）が描かれた用紙に描いてもらった。もう一方の被験者群は具象的（リンゴ）なモチーフの描かれた用紙に絵を描いてもらった。実験用紙を図2に示す。縦148mm×横100mmのサイズ（ポストカードサイズ）で、モチーフは直径50mm程度である。モチーフは70%グレーで印刷されており、鉛筆で上から描画しても違和感の少ないように配慮した。被験者1名あたり、5枚の用紙に絵を描いてもらった。集中してアイデアを表現してほしいため、1枚あたり1分間とした。被験者には「おもしろいと思うように、自由に描き足して良い」と指示した。

描画してもらった後、6段階評価のSD法で「描画の容易さ」（容易さ：簡単-難しい）、「描けたものへの満足度」（満足度：満足-不満）、「描画をどのように感じたか」（楽しさ：楽しい-つまらない）を評価してもらった。実験には説明を含めて全体で10分程度を要した。




## 4. 考察と考察

### 4-1. 印象評価の結果について

図2は、被験者の主観評価の平均値を示したグラフである。抽象モチーフ（円）と具象モチーフ（リンゴ）の「容易さ」をt検定で比較した結果、有意差（ $0.05 < p < .1$ ）が確認された。被験者は抽象モチーフの方が、具象よりもアイデアが出しやすいと感じる傾向があった。しかし、有意差が見られないものの、「満足度」は具象モチーフに描いた方がやや高かった。また描く「楽しさ」についてはほとんど差がみられなかった。無相関検定の結果、抽象モチーフ（円）の「容易さ」と「満足度」の間（ $p=0.756, .05 > p > .01$ ）、また「満足度」と「楽しさ」の間（ $p=0.830, .05 > p > .01$ ）に有意な正の相関関係が確認された。したがって、容易に描けると感じられたユーザは満足度も高く、さらに満足度の高いと楽しいと感じられた。この結果から、非常に短い時間で絵を描く場合、具象モチーフよりも抽象モチーフを与えた方が、描きやすく楽しいと感じる傾向があることがわかった。自由記述の結果では「簡単そうなモチーフ（リンゴ）だと思ったが、思ったより難しかった」、「1分間が意外と短かった」などのコメントが得られた。

### 4-2. 創発されたアイデアの質について

表1は抽象モチーフに描きたされたもの、表2は具象モチーフに描き足されたもののうち、下記の3データにマーキングしている。

1.  円もしくはリンゴを輪郭として「顔」を表現
2.  描き足しによって「既存キャラクター」を表現
3.  被験者自身が最も満足した絵

抽象モチーフ、具象モチーフ、どちらの被験者群においても、実験用紙には画面の中心に丸いモチーフが描かれて

## イラストレーション制作のアイデア創発に関する一考察

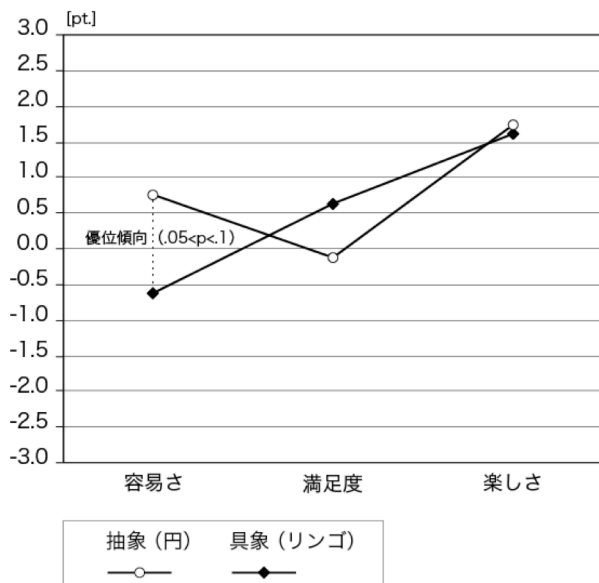


図3 実験結果 被験者の印象評価

いることから「顔」を発想する被験者が多かった。抽象モチーフの被験者群においては、既存キャラクターと重複しているものも含め、40 サンプル中 21 サンプルで「顔」が描かれた。具象モチーフでは 10 サンプルで「顔」が描かれた。

表1の抽象モチーフ(円)には既存のアニメキャラクターなどを描いたものが、7 サンプルみられた。一方、表2の具象モチーフ(リンゴ)では既存キャラクターは見られなかった。これは、抽象モチーフは発想できる幅が広いため、制限時間のなかで、安易に思いついた既存キャラクターを描いたのではないかと考えられる。被験者自身が最も満足したサンプルは、抽象モチーフの場合は4-5 番目など、実験終盤に制作したものに偏った。一方で具象モチーフの方は、順番による偏りが少なかった。抽象モチーフでは、前半のサンプルが安易な発想になる傾向があったため、後半で独自性が発揮され、満足度が高まったと推測される。

## 5. まとめ

イラストレーションの効率的で楽しいアイデア創発のための手法を探るために、「描き足し」による効果を検証した。被験者には抽象モチーフ(円)と具象モチーフ(リンゴ)が描かれた用紙に自由に描き足して5枚の絵を描いてもらった。制限時間は1枚あたり1分間である。その結果、抽象モチーフの方が具象モチーフよりも有意に発想が容易であるとの評価が得られた。また被験者に描いてもらったサンプルを比較したところ、抽象モチーフでは、発想できる幅が広いが、それだけに目にする機会の多い「既存キャラクター」を描いてしまう傾向があった。具象モチーフでは、安易に既存の表現ができないため、アイデア創

表1 抽象モチーフを使って描かれたもの

被験者/順番	1	2	3	4	5
被験者 A	😊	⊙		■	⊙
被験者 B	😊		😊		■
被験者 C	⊙	😊	😊		
被験者 D	😊	😊	😊	😊	😊
被験者 E	😊		⊙	😊	😊
被験者 F	⊙		⊙	⊙	
被験者 G	😊			■	
被験者 H	■				

表2 具象モチーフを使って描かれたもの

被験者/順番	1	2	3	4	5
被験者 A'		😊		😊	
被験者 B'					■
被験者 C'		😊			
被験者 D'			■		
被験者 E'	😊			■	
被験者 F'	■	😊		😊	
被験者 G'			😊	■	😊
被験者 H'	😊	😊			

😊 円・リンゴの輪郭を用いた顔表現 ⊙ 既存キャラクター ■ 被験者が最も満足した絵

出の難易度が上がったようだった。しかし、その分アイデアの独自性につながるため「容易さ」が低く「満足度」がやや高い傾向にあった。今後は構図や制限時間などを変化させたり、被験者同士で評価させたりするなどのプロセスを取り入れることによって、さらにゲーム性を取り入れた枠組みに発展できるのではないかと考えている。

## [参考文献]

- [1]成富ミヲリ, 絵はすぐに上手にならない-デッサン・トレーニングの思考法-, 彩流社 (2015)
- [2]中村佑介, みんなのイラスト教室, 飛鳥新社 (2015)
- [3]谷口忠大, ビブリアバトル 本を知り人を知る書評ゲーム, 文藝春秋 (2013)
- [4]長谷川輝, 依藤周, 河内綾香, 大西巖, 注視点計測による似顔絵の描画技術向上手法についての一考察, 第18回日本感性工学会大会論文集, P14 (2016)
- [5]大塚英志, 七字由布, きみはひとりでもどこかにいく, 太田出版 (2010)

(提出日 平成 29 年 1 月 10 日)