総ページ数：49p

2022 年度

発酵メディア研究ゼミ論文

指導教員：チェン ドミニク

題目

「描き手と被写体双方の満足度を高める新たな似顔絵制作方法の研究」

早稲田大学文化構想学部
表象・メディア論系
学籍番号：1T190386-5

小林玉輝

概要（アブストラクト）

筆者は大学の漫画サークルで似顔絵を学び、1 人 5 分で描く速さを売りにした似顔絵をのべ 400 人以上描いてきた。しかし速度・外見重視の似顔絵は流れ作業になりやすく、被写体と深い会話ができない。そのため描き手の記憶に残りづらく、被写体にとっては制作過程が居心地の悪い時間になる場合があった。また似顔絵と被写体の自己イメージは一致しないことがあり、外見重視の似顔絵には一定の限界があった。そこで本論では、描き手と被写体の会話をより活発にし、双方の満足度を高めるような新しい似顔絵の方法『インタビュー似顔絵』を提案した。『インタビュー似顔絵』では被写体の嗜好についてアンケートをとり、インタビューで掘り下げ、被写体の似顔絵の周囲に会話に出てきた言葉や事物の絵を散りばめて作品を制作した。実験では、従来の似顔絵と『インタビュー似顔絵』の２つのメソッドを描き手と被写体双方に体験、評価してもらった。結果、『インタビュー似顔絵』の方が従来の似顔絵よりも会話が活発になり、描き手と被写体双方の体験の満足度が高まり、共作した感覚が強いことがわかった。そして描き手と被写体の記憶に残りやすく、速度が求められない状況であれば、より描き手のモチベーションを高めるメソッドであることが確認できた。

目次

1. はじめに 1

1.1. 研究の背景と動機 1

1.1.1. 漫画研究会の似顔絵の特徴 1

1.1.2. 従来の似顔絵メソッドの問題点と研究の動機 2

1.2. 論文の構成 2

2. 関連動向 4

2.1. 『肖像コラージュ』 4

2.1.1. 『肖像コラージュ』の制作の流れ 5

2.1.2. 被写体の話を聞くことの喜び 6

2.2. 『Portrait Therapy』 6

2.2.1. 「Rose」の肖像：『Bohemian Rhapsody』) 7

2.3. 『似顔絵セラピー』 10

2.3.1. 『似顔絵セラピー』の制作の流れ 10

2.3.2.『似顔絵セラピー』の被写体に対する効能 11

2.4. 関連動向の評価 12

3. 提案 13

3.1. 自分の似顔絵を SNS のアイコンにしている人へのアンケート 13

3.2. 従来の似顔絵の問題点の整理 14

3.3. 『インタビュー似顔絵』の提案 15

3.3.1.『インタビュー似顔絵』の手順 15

3.3.2.『おはなしのタネ』の狙い 17

3.3.3. インタビューの流れ 18

3.4. 実験 20

3.4.1. 実験方法 20

3.4.2. 実験参加者 20

3.4.3. 実験に使った道具 21

3.5. 評価方法 22

3.6. 実験後アンケートと追加アンケート 22
3.6.1. 実験後アンケート 22
3.6.2. 追加アンケート 25
4. 評価 27
4.1. 被写体から見た『インタビュー似顔絵』の利点 27
4.1.1. 被写体アンケートによる 2 つのメソッドの比較（選択式の回答） 27
4.1.1. 『インタビュー似顔絵』の想定していなかった作品受容の仕方 34
4.2. 『インタビュー似顔絵』の改善点 35
4.2.1. 被写体アンケートによる『おはなしのタネ』とインタビューの評価 35
4.2.2. 被写体アンケートによる『インタビュー似顔絵』の欠点と「従来の似顔絵」の利点 37
4.2.3. 被写体における仮説の検証 38
4.3. 描き手アンケート 38
4.3.1. コミュニケーションについての評価 38
4.3.2. 描き手の負担についての評価 41
4.3.3. 総合評価 42
4.3.4. 描き手における仮説の検証 44
5. まとめ 46
5.1. 本論のまとめ 46
5.2. 研究の反省点と今後の展望 46
6. 謝辞 48
7. 参考文献 49

図目次

図 1. 漫画研究会の似顔絵の例（筆者作成） 2
図 2. 肖像コラージュ：『Mrs.Sonhi』[1] 4
図 3. 「Rose」の肖像：『Bohemian Rhapsody』 7
図 4. 『似顔絵セラピー』の作例 10
図 5. 『おはなしのタネ』の記入例 16

図 6.『インタビュー似顔絵』の完成例 17
図 7.「あかね」さんの『おはなしのタネ』 18
図 8.「あかね」さんの『インタビュー似顔絵』 19
図 9. 似顔絵の制作に使う道具 21
図 10.「似顔絵を描かれる時、緊張しましたか」に対する回答 28
図 11.「コミュニケーションの量は充分だったと思いますか」に対する回答 28
図 12.「似顔絵を描かれている間、退屈になったり、時間がかかると思いましたか」に対する回答 29
図 13.「他人に見せたいと思いますか」に対する回答 30
図 14.「人に見せることで、話が膨らみ、自分のことについて話しやすくなると思いますか」に対する回答 31
図 15.「似顔絵を体験する中でのコミュニケーションに満足しましたか」に対する回答 32
図 16.「似顔絵を一緒に作ったという感覚はありましたか」に対する回答 32
図 17.「総合的に、この似顔絵という体験に満足しましたか」に対する回答 33
図 18. 似顔絵の記憶についての被写体の回答 34
図 19.「インタビューでは、充分に自分のことが話せたと思いますか」に対する回答 36
図 20.「内面的な自分らしさを書けたと思いますか」に対する回答 36
図 21.「インタビュー中の会話は楽しかったですか」に対する回答 37
図 22.「従来の似顔絵の会話に比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にしたインタビューはその人について質問しやすいですか」に対する回答 39
図 23.「従来の似顔絵の会話に比べ、よりその人の内面について知ることができたと思いますか」に対する回答 40
図 24.「従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』のコミュニケーションの方が描き手として満足できると思いますか」に対する回答 40
図 25.「顔以外の要素を描くことは負担になりましたか」に対する回答 41
図 26.「従来の似顔絵の会話と比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にした会話は負担に感じましたか」に対する回答 41
図 27.「従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方が被写体と一緒に作った感覚

がありましたか」に対する回答 42
図 28.「総合的に『インタビュー似顔絵』に満足しましたか」に対する回答 43
図 29. 今後似顔絵を描く際に時間に余裕があった場合、従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方がやってみたいと思いますか」に対する回答 43
図 30. 似顔絵の記憶についての描き手の回答 44

1. はじめに

1.1. 研究の背景と動機

似顔絵は、一期一会の出会いのなかで被写体とコミュニケーションを取りながら、描き手の視点と技術を通して表される顔である。筆者は大学生になって入った漫画サークルで半世紀の伝統を持った似顔絵の技法を教わり、以来 4 年間、文化祭や学校のイベント、公園や路上でのべ 400 人以上の似顔絵を描いてきた。その技法についてまず詳細に説明する。

1.1.1. 漫画研究会の似顔絵の特徴

「うまい、早い、面白い」が特徴とされる漫画研究会の似顔絵は、1 人あたり 5 分で描く即興の芸という側面が強い。この速度を実現するために、下書きをせずにいきなりマジックペンで被写体の輪郭を描き始める。顔を描き終えたら、顔よりもひとまわり小さく肩から胸のあたりまでの上半身を描いて被写体の服装を描写する。線画が描き終わったら、クーピーペンシルを使って色を塗っていく。色塗りにも速度が求められるため、紙の白地を残して一部しか肌は塗らない。絵具を用いた一般的な似顔絵では顔全体を肌色に塗るのに対し、肌色よりも濃いオレンジ色のクーピーで要所だけを塗る。こうすることで全体の印象が肌色に見えるようにしている。塗る箇所は、顔の血色の良さを表す頬や耳と、影の落ちる鼻の下や首のみである。頬や額など塗る面積の大きい部分はグラデーションのように薄く塗っていく。こうすることで制作の時間が短縮されると同時に、ふんわりとした軽いタッチの似顔絵になる。髪の毛もハイライトの当たる部分は白地を残して塗らずにおき、唇や頬にピンク色を重ねてさらに顔の血色を良くする。最後に背景を被写体の好きな色でデコレーションし、名前と日付などを書いて完成となる。



図 1. 漫画研究会の似顔絵の例（筆者作成）

1.1.2. 従来の似顔絵メソッドの問題点と研究の動機

筆者はこのメソッドを学び、多くの被写体を描ける魅力を実感してきた。しかし一方で、その方法的限界も感じていた。そもそも似顔絵は描写する対象が人の外見というセンシティブなもののために、絵が被写体に似ていることと、被写体が満足することの両立が難しい。また、このメソッドで行うコミュニケーションは表情を引き出すための会話になるので、被写体にとっては受け身な会話となることが多く、描き手もあまり相手について深掘りができない。そのため描き手にとっては作業になりやすく、似顔絵を渡してしまった後にその人の記憶が残りづらかった。それはたとえ時間をかけた似顔絵であっても、被写体とのコミュニケーションが盛り上がらなければ依頼された絵を完成させるという一方的な行為に陥ってしまう。筆者の経験から考えると、描き手の思い出として残るものは、顔よりも会話であることが多いと思われる。筆者の似顔絵を描くモチベーションとは、被写体が自分の絵に喜んでくれることはもちろんだが、会話を通しその日たまたま出会った被写体の人柄や人生について触れられることである。本研究の動機は、そのように被写体の内面を知ることで描き手がより制作に満足でき、さらに外見中心の似顔絵を脱し、その人全体のイメージを表現できる可能性があるのではないかと考えたことがきっかけであった。

1.2. 論文の構成

筆者は、以上に述べた速度・外見重視の似顔絵の問題点を解消する新たな似顔絵の制

作方法として、描き手と被写体のコミュニケーションをより活発にし、被写体の内面まで似顔絵に映した、描き手と被写体双方の満足度を高めるメソッドを開発しようと考えた。そしてそれは筆者だけが可能なメソッドではなく、他の描き手にとっても再現性の高いメソッドにしたいと考えた。その参考として第 2 章では、描き手が被写体の内面を深掘りし、出てきた要素を外見と共に表現した肖像作品を調査する。第 3 章では、第 2 章を踏まえて考案した『インタビュー似顔絵』を提案する。そして 9 人の被写体と 7 人の漫画研究会の描き手に対し、『インタビュー似顔絵』を従来の似顔絵メソッドと比較させる形で実験を行う。第 4 章では、被写体と描き手双方から『インタビュー似顔絵』の評価を行ない、その結果を踏まえ、『インタビュー似顔絵』が新しい似顔絵メソッドとして従来の似顔絵メソッドの問題点を解消するかどうかを検証した。その結果、『インタビュー似顔絵』は、従来の速度・外見重視の似顔絵に比べ、被写体が受け身にならず、より似顔絵の過程を楽しみ、体験の記憶が残りやすくなる上、時間に余裕がある状況では描き手のモチベーションを高め、体験の記憶が残りやすくなる効果があることを概ね実証することができた。第 5 章では本論全体についてのまとめ、研究の反省点と今後の展望を述べる。また、本文では紹介しきれなかったデータとして、実験で描かれた従来の似顔絵と、アンケート用紙「おはなしのタネ」、『インタビュー似顔絵』を巻末に付録した。

2. 関連動向

この章では被写体の内面や記憶に焦点を当て制作された肖像作品を 3 つ紹介する。3 つの作品は全て被写体やその近親者にインタビューを行って制作されており、その制作時間やインタビューの密度に違いはあるものの、全てが親密なコミュニケーションを経て作られたオーダーメイド作品となっている。ここで被写体は単に制作の素材となるモデルではなく、積極的に制作に関わっていく能動的存在である。この描き手と被写体の共作的関係が、1 つ目の作品『肖像コラージュ』では描き手の喜びにつながっていることを、2 つ目の『Portrait Therapy』と 3 つ目の『似顔絵セラピー』では被写体の喜びにつながっていることを確認していく。

2.1. 『肖像コラージュ』

グラフィックデザイナーでコラージュアーティストの進藤絵里子は、顧客のポートレート写真と思い出の写真などを組み合わせ、『肖像コラージュ』[1)]という作品を制作している。



図 2. 肖像コラージュ：『Mrs.Sonhi』[1)]

[1)] camouCollage「肖像コラージュについて」：https://camou-collage.com/news/6027e829243860460f390957（最終アクセス 2022/12/12）

進藤は『肖像コラージュ』の制作のきっかけを以下のように語っている。

> 2020 年から始まった、COVID–19 をきっかけで生まれた、カモコラージュの新しいライン「肖像コラージュ」。非日常から得た気付き、それはとてもシンプルなものでした。「家族の大切さ」と「人との絆」——。その思いを一つのアート作品として納められないものかという個人的な思いから、自身の家族写真をコラージュしたのがきっかけで生まれました。[2)]

遠藤は依頼人のほとんどが人生の節目に立つ人[3)]だとし、結婚式や七五三、成人式などの特別な日、故人やペットとの思い出などがテーマとなると述べている[4)]。遠藤のホームページに『肖像コラージュ』制作の一例として、ピアノを習っている小学生の「リタさん」の母親から「ピアノの発表会」をテーマにした制作依頼が紹介されている[5)]。以下に、その概要を述べる。

2.1.1. 『肖像コラージュ』の制作の流れ

遠藤はまず、依頼者である「リタさん」の母親とオンラインでの打ち合わせ（30 分〜1 時間）を行い、以下のようなストーリーを聞き出している。「リタさん」は幼少期からピアノを習い続けており、一日何時間も練習を行っていた。母親はピアノの発表会のたびに「リタさん」のドレスを新調し続け、今では 20 着以上のドレスが家にある。しかし「リタさん」は今年受験に専念するため、ピアノに区切りをつけることになった。この節目を記念に残したいという母親の希望で、ピアノと「リタさん」の思い出を作品にしてほしいという。以上のような顧客への聞き取りから約 2 週間後にラフ案を提出する際、遠藤は「相手が作品をきちんとジャッジできるよう、２案以上のデザインをお見せする」[6)]としており、

> 肖像コラージュはアーティスト半分、デザイナー半分の精神で制作していて。絶対にエゴではダメですし、かといって相手に全て委ねても良いものはできません。そこが毎回醍醐味といいますか。呼吸を整え、自分との真剣勝負なのです。[7)]

[2)] 同上。

[3)] camouCollage「発表会にとびきりのドレスを（リタさんの肖像コラージュ）」：https://camou-collage.com/news/6352ae37f519734f5feb358（最終アクセス 2022/12/12）

[4)] 前掲（脚注 1）のリンク

[5)] 前掲（脚注 3）のリンク

[6)] 同上。

[7)] 同上。

と語っている。このことから、『肖像コラージュ』は自分の経験と判断を信じる創作活動であると同時に、作品をジャッジする立場にある依頼主の声に耳を傾ける行為であるといえるのではないだろうか。コラージュに使用するピアノにも依頼主の細かい希望が反映されており、「実際演奏会で弾くときに、今日のピアノが、ヤマハなのか、カワイなのか、スタインウェイなのか、は、絶対事前に確認する超重要事項」[8]だという依頼主のピアニストとしての視点を取り入れ、素材写真を何度も選び直して制作している。

2.1.2. 被写体の話を聞くことの喜び

遠藤は顧客の「人生の節目」に立ち会えることを「光栄」なことと捉えており、被写体の人生やそれに対する依頼主の思いに触れ「涙が溢れました。」と語っている[9]。被写体からの修正依頼を受けるたびに、自分の知らない知識や、被写体ならではのこだわりが見えてくることは、オーダーメイドならではのやりがいだといえるのではないだろうか。この例から、制作者と受け手による深いコミュニケーションが制作者のやりがいに作用することが示唆されている。

2.2. 『Portrait Therapy』

重篤な病気を抱える患者の心理的サポートを行う緩和ケア（palliative care）で 12 年の経験を持つ Susan M. D. Carr は、病気の前と以降で自己同一性を失い心理的な苦痛を抱えた患者を肖像画を用いた療法（本稿では『Portrait Therapy』と呼ぶ）でサポートしてきた[10]。治療法のない病気に苦しむ患者は自分の生きる意味を見失ってしまうことが多く、孤立感や無力感に苦しむという[11]。その解消のため Carr は患者の家に訪問し、3 ヶ月ほどの制作期間に患者がどのように描かれたいかを話し合い、患者の苦しみや願いを聞き取りながら作品を制作し、最終的に出来上がったものを展覧会で展示することで、「医療関係者を含め誰もが自分を見限っていると感じていた患者に、意味と声を与えることができた（筆者訳）」[12]という。

---

[8] 同上。

[9] 同上。

[10] 次の論文より引用：Susan M. D. Carr. Portrait Therapy: Supporting Client Voices of Self-Identity. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association. 2020;37(4): 177.

[11] 同上。

[12] 同上。

2.2.1. 「Rose」の肖像：『Bohemian Rhapsody』[13)]



図 3.「Rose」の肖像：『Bohemian Rhapsody』

上の画像の患者である「Rose」は、運動ニューロン疾患（MND）を患った、完全な治療法のない神経疾患と診断された 61 歳の女性だった[14)]。MND によって言語を操る筋肉、嚥下、顔の筋肉が麻痺したため、彼女は笑顔や表情を作ることができず、手で口を抑えないと自然に下唇が開いてしまう。彼女は歌手の Freddie Mercury の大ファンで、Freddie の写真で部屋は埋まるほどだったという。「Rose」という名前で作品に残ることを希望した彼女は、自分のヒーローである Freddie Mercury のアルバム『Bohemian Rhapsody』のジャケットと同じように自分を描いてほしいと Carr にオーダーした。彼女の言葉をもとに作られた以下の散文詩[15)]は肖像画と共に展示され、そこに彼女の人生と病気への向き合い方が込められている。

Rose said:

[13)] 同論文、p. 180

[14)] 同論文、p. 179

[15)] 同論文、pp. 179–180.

Paint me like Freddie Mercury in Bohemian Rhapsody

Strong and defiant

I'll wear his rings, I have copies you know

And a rose in my garden named after him,

Roses are sparky, like me

Like I've had to become

To survive the uncertainty

I used to visit Freddie's house every year

A kind of pilgrimage

To read the messages on the wall, to light a candle

Now it's all gone, there is nothing there

People complained it was too untidy

But then life is untidy

And I have learned

Not to complain...but to live...

ローズは言った

ボヘミアン・ラプソディーのフレディ・マーキュリーのように私を描いて

強く、反抗的に

私は彼の指輪をつける レプリカがあるから

庭には彼の名前の薔薇もある

薔薇は私のように生き生きとしている

私は不安の中で生き抜くために

そうならねばならなかった

昔は毎年フレディーの家に行った

巡礼みたいに

壁に書かれたメッセージを読み キャンドルを灯した

今や全てが過ぎ去って、もう何もない

あまりのままならなさに、みんな文句を言う

しかし、人生とはままならないものだ

そして私は学んだ

文句を言うのではなく……生きることを……　　（筆者訳）

この散文詩によって、被写体の思いがより直接的に肖像画に込められる効果があるといえるのではないだろうか。この散文詩と共に展示された同作を含む一連の『Portrait Therapy』作品は、2017 年にイギリスの Swindon Museum Art Gallery に展示された[16]。開催の前に「Rose」を含む大半の患者は亡くなってしまったが、患者たちは自分の肖像画が展示されることを楽しみにしており、鑑賞者によって作品が見られ、録音された彼らの物語が聴かれることを信じていたという[17]。同作を見た鑑賞者の反応としては、一部で作品を怖がった人もいたものの、鑑賞者が最も共感した肖像画の一つが『Bohemian Rhapsody』だった[18]といい、「ひどい病気にかかりながらも、パワフルで、高揚し、誇りに思える（筆者訳）」[19]という感想が鑑賞者からあがったという。Carr は『Portrait Therapy』は患者のためになるだけでなく、社会における病気や障害に対する理解を深めることに貢献することができるとしている[20]。

「Rose」は生前、作品制作を振り返って以下のように述べている。

> “It’s like someone took notice and, what to me was just an everyday thing, you’ve made it into something. Now, instead of being a nobody, this is as if I have done something with my life.” [21]

> 「まるで誰かに気づいてもらえたようでした。私にとってはただの日常だったものを、あなたが変えてくれたのです。今、私は何者でもないどころか、まるで自分の人生で何かを成し遂げたかのような気分です（筆者訳）。」

---

[16] 同論文、p. 179.

[17] 同論文、p. 182.

[18] 同上。

[19] 同上。

[20] 同論文、p. 183.

[21] 同論文、p. 181.

この発言から、『Portrait Therapy』は描き手が被写体の声を聞くことで患者の孤独を癒し、作品を共に制作し、展示することで、患者の無力感を和らげる効果があるといえるのではないだろうか。

2.3. 『似顔絵セラピー』

『似顔絵セラピー』とはイラストレーターの村岡ケンイチが 2006 年から始めた似顔絵による被写体の心の癒しを目的とした活動である[22)]。主な活動場所は医療施設や老人ホームなどであり、『似顔絵セラピー』において、描き手は「コミュニケーター」として患者との会話を自身のフィルターを通して似顔絵に託し、家族や医療関係者の中で「患者さんが主役」となるような「優しいコミュニケーションの空間」を作ることが重要だとしている[23)]。図 4 では、『似顔絵セラピー』の作例画像[24)]を紹介する。



図 4. 『似顔絵セラピー』の作例

2.3.1. 『似顔絵セラピー』の制作の流れ

緩和ケアに関わる医師の川出英行らは、『似顔絵セラピー』の制作過程を以下のように

[22)] 似顔絵セラピー「似顔絵セラピーとは」：http://www.nigaoe-therapy.jp/what.html（最終アクセス 2022/12/12）

[23)] 同上。

[24)] 似顔絵セラピー「活動実績」：http://www.nigaoe-therapy.jp/gallery.html（最終アクセス 2022/12/12）

説明する。

> 対象者と良好なコミュニケーションを取りながら、元気だった日々や趣味についてなど、過去現在を問わず、家族まで含めたエピソードを色紙の中に描いて行く。対象を中心にひとつの物語を書き込む手法である。所要時間は 1 名、15 分から 20 分程度である。対象はもちろん、場を共有する全ての人との似顔絵を通じて起こるコミュニケーションや笑い、喜びを中心とした一体感を重視している。[25)]

ホームページにある制作風景の動画[26)]からは、村岡が図 4 の似顔絵の制作中に、被写体が以前タクシー運転手だったことや、上野などをよく回っていたことなどを丁寧に聞き取っていることがわかる。村岡はそれらの情報から背景を描きこみ、被写体の元気だった頃の姿を想像しながら似顔絵を描いている。

2.3.2.『似顔絵セラピー』の被写体に対する効能

『似顔絵セラピー』の効能は POMS（Profile of Mood States）と呼ばれる自己の感情を主観的に評価する検査によって示唆されており、「受け手の気分を改善する効果があり、その場を共有する人にも立場に応じて気分の改善効果がある」[27)]うえ、「心のケアの選択肢であるとともに、グリーフケアとしても意味をなす可能性を持っている」[28)]とされている。川出らは、「似顔絵セラピー」の描き手と被写体の関係を以下のように分析している。

> この似顔絵セラピーの本質は、似顔絵セラピストという”ひと”がフィルターとしてのみ関わり、主役は受け手であることにある。つまり受け手にとって、セラピストは自分に関心を示し、受け止め、表現する他者であり、それが作品として創造され、手元に残り続けると捉えることができる。
>
> 似顔絵セラピーにおいては、受け手は単なる受動的存在ではない。仕事や趣味、

[25)] 次の論文より引用：川出 英行・山本 直人・大橋 洋平・日比野 美紀,似顔絵セラピーによる気分の変化: 新人看護師及び緩和ケア病棟における調査から,一般社団法人 日本農村医学会, 日本農村医学会雑誌, 2011;Vol.60(4), p. 536,

[26)] 日テレ NEWS「描かれた人が涙…ストレス低減効果があるとされる「似顔絵セラピー」とは（2019 年 8 月 2 日放送『the SOCIAL』より）」：https://www.youtube.com/watch?v=tl_Maz5c1dY（最終アクセス 2022/12/12）

[27)] 前掲書、川出ら、p. 535

[28)] 同上。

> 愛するひとのこと、これまでの人生の歩みなど、負担にならない範囲でセラピストに語り、伝える。そしてセラピストは自身のこころというフィルターを通し、技術をもって、それに応え、作品に集約する。受け手は製作過程で創造に関与すると捉えることができる。[29)]

以上の分析から、被写体が自分の内面について語ることで作品に能動的に関わる事ができ、そのことが被写体の喜びに繋がることが示唆されている。

2.4. 関連動向の評価

本章では、被写体の内面や記憶に焦点を当て制作された肖像作品を 3 つ見てきた。全ての作品に見られた制作者と被写体の共作的関係と深いコミュニケーションが、1 つ目の作品『肖像コラージュ』では描き手の喜びにつながっていることが、2 つ目の『Portrait Therapy』と 3 つ目の『似顔絵セラピー』では被写体の喜びにつながっていることが確認できた。しかし、これらの作品が制作されるのは人生の節目や、終末医療の現場など、特別な時期や状況において制作されたものであり、筆者の目指す日常的な似顔絵の現場で行われたものではなかった。よって 3 章では、関連動向から得られた描き手と被写体の共作的関係と深いコミュニケーションを新たな制作方法に取り入れつつ、より日常的な場面で似顔絵が描けるようなメソッドとして提案する。

[29)] 同論文、p. 540

3. 提案

2 章の関連動向を踏まえ、提案するメソッドの方向性が示されたが、ここでさらに予備調査として、似顔絵を SNS のアイコンにしている人を対象に行なった「似顔絵に伴う喜びについて」のアンケートを紹介したいと思う。筆者はこのアンケートから外見の持つセンシティブさを改めて考えるようになった。

3.1. 自分の似顔絵を SNS のアイコンにしている人へのアンケート

筆者はそれまで、似顔絵を自分のアイコンにしている人は単にその作品を気に入っているからアイコンにしているのだろうと推測していた。しかしアンケートによって分かったことは、自分の顔にコンプレックスを持つ方が意外に多く、その部分をデフォルメしてくれているから写真よりもアイコンにしやすいという理由が散見されたことだ。例えば「なぜ似顔絵をもらうと嬉しいのですか」という質問に対し以下のような回答が見られた。

> 回答者 A
>
> 自分がコンプレックスに感じてたところをかわいくデフォルメしてもらって、ネガティブなイメージを持ってた部分をポジティブに描いてくれるところですかねぇ。そういう見方、捉え方もあるのか！という発見にもなるし、鏡で自分の顔を見たときにちょっとだけコンプレックスも好きになれたり、許せたりしますねぇ。

> 回答者 B
>
> 写真だと自分の顔を直に見ることになるので個人的にちょっと抵抗感があるのですが、似顔絵だと「限りなく似てるけど完全に本人ではない」のとイラストでやわらかな印象が得られるのでアイコン等にしやすいのはあるかもです。

こういった回答を読んで、筆者は改めて外見を描くことのセンシティブさについて考えさせられた。これらの例はまだ似顔絵の「成功例」だが、筆者の経験を振り返ると実際には容姿のデフォルメは難しく、誇張しすぎてしまったり、逆に特徴を無効化してしまって本人に似ないという失敗もある。結局、外見だけでその人らしさを表し、かつ本人も満足するような似顔絵にするには余程の技術が求められると思われる。そこで、「顔以外の要素から」似顔絵という体験がもつ魅力について考える上で、アンケートから以下のような示唆が得られた。

回答者 C（「気にいる似顔絵の条件は？」についての回答から一部抜粋）

・動きがあって生き生きしてる(こういう感じのキャラに見えたんだなあという面白さがある）

・話した内容が反映されている(好きな食べ物が描かれてたり、メッセージが入ってたり）

回答者 A（「写りのいい写真との違いは？」についての回答から一部抜粋）

自分のために描きての方が時間を割いてくれて、自分のことを観察してくれて、描こうとしてくれてる過程に、ありがたみや嬉しさを感じるので写真にはない手作りのありがたさを感じます。普段人に観察されたり、特徴を捉えようとしたりしてもらう機会もないので貴重な時間を共有してる感覚があります。

つまりこのアンケートから考えると、喜ばれる似顔絵（の体験）とは、その人の「キャラ」が伝わるようなポーズで描かれていたり、描き手の手間ひまを感じられたり、その時の記録が作品に反映されたものであると思われる。このような顔以外の要素もまた、重要な似顔絵の魅力だと考えられる。また、複数の回答者から「自分のためだけに作られた一点もの」という似顔絵の価値が指摘された。つまりより被写体のオリジナリティが感じられる要素を似顔絵に含めることができれば、一層満足度が上がると考えられる。そのためには被写体の内面を深掘りし、その人ならではの特性が見えてくるような要素を抽出することが必要になると考えられる。

3.2. 従来の似顔絵の問題点の整理

筆者はここで改めて、従来の似顔絵メソッドの問題点を振り返ろうと思う。制作の速度と被写体の外見を重視する似顔絵に生じる問題点は以下のようなものである。

- 被写体との十分なコミュニケーションが取りづらい
- 時に被写体の自己イメージと異なってしまう

・　被写体の顔を上手にデフォルメすることは難しく、誇張しすぎず無効化もしないためには相応の技術が求められる

・ 描き手にとっては似顔絵が流れ作業のような単調な体験になりやすい

・　被写体にとっては似顔絵を描かれる時間が受け身な、「どうしていたらいいかわからない」居心地の悪い時間になってしまう場合がある

これらの問題点を解消するためには、

・ 時間をかける

・ 被写体と深いコミュニケーションをとる

・ 被写体の内面を深掘りする

・ 被写体も能動的に似顔絵に参加できるようにする

・ 被写体の内面の要素を作品に含める

ことが必要だと考えられる。

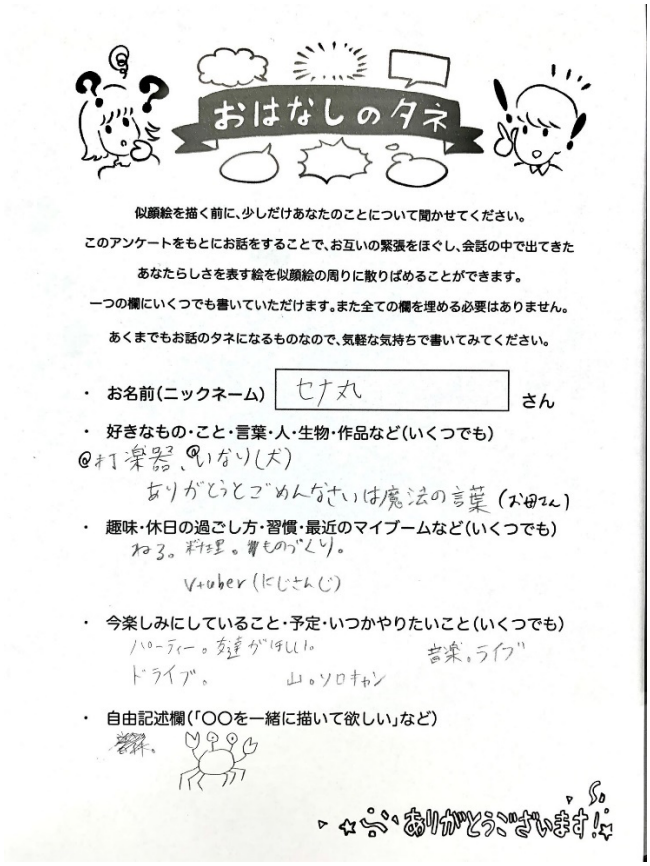
以上の要素を達成することを目指したのが、次に提案する『インタビュー似顔絵』メソッドである。

3.3. 『インタビュー似顔絵』の提案

3.3.1. 『インタビュー似顔絵』の手順

以下にインタビュー似顔絵の手順を紹介する。

1. 似顔絵を描く前に、被写体にアンケート用紙『おはなしのタネ』を記入してもらう（5分ほど)。その際、被写体に以下のようなサンプル画像を見せ、アンケートの過程と完成した似顔絵をイメージしてもらう。被写体はこのようにゴールをイメージすることでより安心して似顔絵に取り組めるようになると思われる。



おはなしのタネ

似顔絵を描く前に、少しだけあなたのことについて聞かせてください。
このアンケートをもとにお話をすることで、お互いの緊張をほぐし、会話の中で出てきた
あなたらしさを表す絵を似顔絵の周りに散りばめることができます。
一つの欄にいくつでも書いていただけます。また全ての欄を埋める必要はありません。
あくまでもお話のタネになるものなので、気軽な気持ちで書いてみてください。

・ お名前(ニックネーム) セナ丸 さん

・ 好きなもの・こと・言葉・人・生物・作品など(いくつでも)
@打楽器、いなり(犬)
ありがとうとごめんなさいは魔法の言葉(お母さん)

・ 趣味・休日の過ごし方・習慣・最近のマイブームなど(いくつでも)
ねる。料理。箱ものづくり。
Vtuber(にじさんじ)

・ 今楽しみにしていること・予定・いつかやりたいこと(いくつでも)
パーティー。友達がほしい。 音楽。ライブ
ドライブ。 山。ソロキャン

・ 自由記述欄(「○○を一緒に描いて欲しい」など)
森。

ありがとうございます!

図 5.『おはなしのタネ』の記入例



図 6.『インタビュー似顔絵』の完成例

2. 描き手は『おはなしのタネ』を見ながら、気になった要素をインタビューを通し掘り下げる。必要なら自分のスマホで画像を検索したり、被写体のスマホから写真を見せてもらう（15 分ほど）。

3. 似顔絵を描きつつ、手順 2 で出てきた要素を似顔絵の周囲に描く（30 分ほど）。

4. 被写体の名前と日付を書いて完成。

3.3.2.『おはなしのタネ』の狙い

絵を描く前に被写体の嗜好、生き方、将来の展望などを『おはなしのタネ』に書いてもらうことで、その後のインタビュー時にその人らしさについて掘り下げやすくすることを意図している。筆者はこのフェーズで被写体が能動的に自分の「内面」を表現できるのではないかと考えた。全ての欄を書いてもらう必要はないので、口頭で質問するよりも被写

体が自由に質問を選んで答えやすく、自分のペースで考え、内面を表現できるのではないかと考え、この形式となった。

3.3.3. インタビューの流れ

筆者が実際に『インタビュー似顔絵』を行なった際のインタビューの流れを説明する。

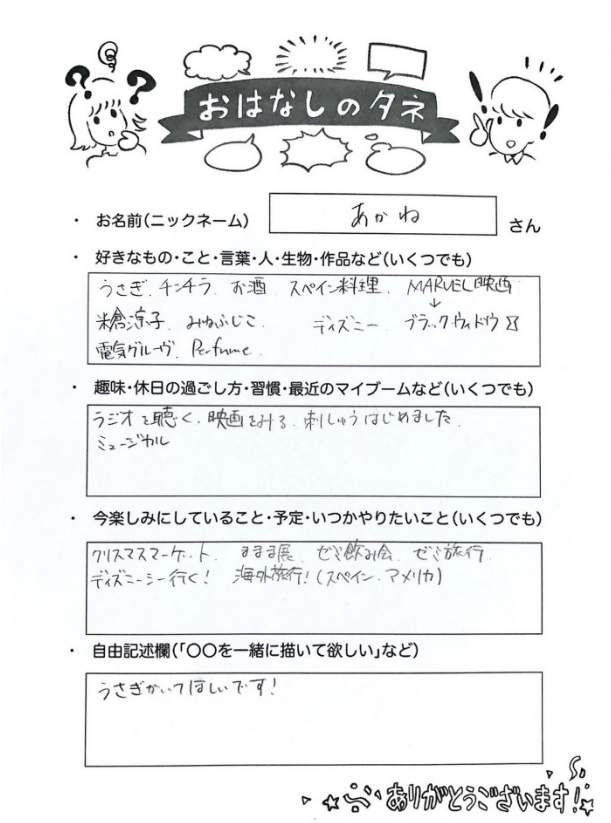


図 7.「あかね」さんの『おはなしのタネ』

例えば、図 7.のように「あかね」さん好きなものの欄に「MARVEL 作品」があった時には、以下のような会話がなされた。

筆者：特にどの作品が好きですか。

あかね：『ブラックウィドウ』が一番好きです。女ヒーローなんですけど、ムキムキの男たちをバッタバッタと倒していくのが爽快で。

（この際、被写体はまだペンを持っており、話しながら『ブラックウィドウ』とシンボルマークの情報をアンケートに書き加えてくれた。）

筆者：（スマホで画像を検索する）へえー。知らなかったです。かっこいいですね。ちなみに、他に好きな人物として「米倉涼子」「みねふじこ」がありますけど……。

あかね：私、強い女に憧れてるんですよね。

筆者：なるほど～。じゃあ、横に米倉涼子を描いて、あかねさんをブラックウィドウにして描きましょうか。

あかね：いいんですか？お願いします！

以上のようなインタビューを終えた後、完成した似顔絵が図８である。



図 8.「あかね」さんの『インタビュー似顔絵』

以上のやり取りのように、描き手は被写体が『おはなしのタネ』に書いた内面の要素をより具体的にしたり、「なぜ好きなのか」を掘り下げていくことで被写体の求める自己イメージを明らかにしようと努める。例えば「うさぎが好き」と書いてあった場合、「なんという種類が好きですか」と掘り下げることで、被写体は自分の関心がある話題をより詳しく語り出す。また被写体が具体的に語ってくれると書き手もスマートフォンでより明確な資料が検索できるので、完成した絵からもその人の個性が感じられるようになると考えられる。

3.4. 実験

このように設計した『インタビュー似顔絵』の効果について、次の仮説を立てた。

『インタビュー似顔絵』は、従来の速度・外見重視の似顔絵に比べ、

・ 被写体が受け身にならず、より似顔絵の過程を楽しみ、体験の記憶が残りやすくなる

・ 描き手のモチベーションを高め、体験の記憶が残りやすくなる

この効果が機能するかを以下の実験で検証した。

3.4.1. 実験方法

実験の方法は以下の通り。『インタビュー似顔絵』の効果を検証するために、描き手と被写体に対し第 1 章の 1.1.1 で述べたような従来の似顔絵メソッドと、『インタビュー似顔絵』の両方を 2 回のセッションで体験してもらった。まず 1 回目のセッションで従来の似顔絵メソッドを行ない、2 回目のセッションで、描き手と被写体の組み合わせを変えて『インタビュー似顔絵』メソッドを行なった。組み合わせを変えているのは、2 回目のセッションで描き手と被写体の関係性が 1 回目のセッションの延長になることを防ぐためである。

3.4.2. 実験参加者

9 人の被写体（大学生 7 人と 70 代の男女 2 人）と、筆者を含む 7 人の漫画研究会の描き手に協力してもらった。被写体は今までほとんど似顔絵を描かれた経験がなく、描き手は過去 50 人以上の被写体を描いてきた経験のある者を選んだ。

3.4.3. 実験に使った道具

本実験で似顔絵の制作に使用した道具を紹介する。

- クーピー（１２色）
- マジックペン（太字・細字）
- 画用紙（B5 程度）
- スマートフォン
- 『おはなしのタネ』アンケート用紙（『インタビュー似顔絵』でのみ使用）



図 9. 似顔絵の制作に使う道具

3.5. 評価方法

描き手と被写体に対し実験後アンケートを回答してもらい、体験した２つのメソッドを比較し、評価してもらった。さらに実験から一週間後、似顔絵の体験の記憶について追加アンケートを行なった。

3.6. 実験後アンケートと追加アンケート

実験後アンケートの質問の回答方法は選択式と記述式に分かれており、選択式は以下の６つの選択肢の内から回答してもらった。また、結果を棒グラフで比較しやすいよう、評価を点数式に直したものを括弧内に示す。

・とてもそう思う(６点)

・そう思う（５点）

・ 少しそう思う（４点）

・ どちらともいえない（３点）

・あまりそう思わない（２点）

・ 全くそう思わない（１点）

実験から 1 週間後に行った追加アンケートは 1 問で、従来の似顔絵メソッドと、『インタビュー似顔絵』のどちらがより記憶に残っているかを選択式で回答してもらった。以下にアンケートの詳細を記載する。実験後アンケートについては、「(記述式)」の注がある質問項目以外は全て選択式である。

3.6.1. 実験後アンケート

【被写体アンケート】

被写体には、3種類のアンケートに答えてもらった。従来の似顔絵についてのアンケート A、『インタビュー似顔絵』についてのアンケート B、以上2回のセッションを比較するアンケート C である。以下の表にその質問項目を示す。

・アンケート A（従来の似顔絵について）

似顔絵を描かれている時間について

似顔絵を描かれる時、緊張しましたか。
リラックスして、自然な表情ができていたと思いますか。
コミュニケーションの量は充分でしたか。
似顔絵を描かれている間、退屈になったり、時間がかかると思いましたか。

作品について

他人に見せたいと思いますか。
人に見せることで、話が膨らみ、自分のことについて話しやすくなると思いますか。

総合評価

似顔絵を体験する中でのコミュニケーションに満足しましたか。
似顔絵を一緒に作ったという感覚はありましたか。
総合的に、この似顔絵という体験に満足しましたか。
この似顔絵の体験としての問題点、改善点があれば教えてください。（記述式）
実験の感想などあれば。（記述式）

・アンケート B（『インタビュー似顔絵』について）

『おはなしのタネ』アンケートとインタビューについて

『おはなしのタネ』アンケートは書きやすかったですか。
書きにくいところがあった場合、それはどの欄ですか。（記述式）
内面的な自分らしさを書けたと思いますか。
インタビューでは、充分に自分のことが話せたと思いますか。
インタビュー中の会話は楽しかったですか。

似顔絵を描かれている時間について

似顔絵を描かれる時、緊張しましたか。
リラックスして、自然な表情ができていたと思いますか。
コミュニケーションの量は充分でしたか。
似顔絵を描かれている間、退屈になったり、時間がかかると思いましたか。

作品について

顔以外の要素を見て、自分の内面が表されていると思いますか。
他人に見せたいと思いますか。
人に見せることで、話が膨らみ、自分のことについて話しやすくなると思いますか。

総合評価

似顔絵を体験する中でのコミュニケーションに満足しましたか。
似顔絵を一緒に作ったという感覚はありましたか。
総合的に、この似顔絵という体験に満足しましたか。
『インタビュー似顔絵』の問題点、改善点があれば教えてください。(記述式)
実験の感想などあれば。(記述式)

・アンケートＣ（２回のセッションを比較）

『インタビュー似顔絵』と『従来の似顔絵』それぞれの良さや欠点として、思いつく点があれば記入をお願いいたします。(記述式)

【描き手アンケート】

次に、描き手に対し行ったアンケートを以下の表に示す。アンケートでは『インタビュー似顔絵』を従来の似顔絵と比較して評価してもらった。

・『おはなしのタネ』アンケートとインタビューについて

従来の似顔絵の会話と比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にした会話は楽しかったですか。
従来の似顔絵の会話と比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にした会話は負担に感じ

ましたか。
従来の似顔絵の会話に比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にしたインタビューはその人について質問しやすいですか。
従来の似顔絵の会話に比べ、よりその人の内面について知ることができたと思いますか。

・似顔絵を描いている時間について

従来の似顔絵に比べ、似顔絵を描くモチベーションは高まりましたか。
従来の似顔絵に比べ、描きながらのコミュニケーションは取りやすくなりましたか。
顔以外の要素を描くことは負担になりましたか。
顔以外の要素を描くことに忙しく、顔を描くことが疎かになりましたか。

・作品について

『インタビュー似顔絵』は従来の似顔絵と比べ、被写体が喜ぶ似顔絵になりやすいと感じますか。

・総合評価

従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』のコミュニケーションの方が描き手として満足できると思いますか。
従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方が描き手の記憶に残りやすいと思いますか。
従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方が被写体と一緒に作った感覚はありましたか。
総合的に『インタビュー似顔絵』に満足しましたか。
今後似顔絵を描く際に時間に余裕があった場合、従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方がやってみたいと思いますか。
『インタビュー似顔絵』の問題点、改善点があれば教えてください。(記述式)
実験の感想などあれば。(記述式)

3.6.2. 追加アンケート

実験から一週間後に行なった追加アンケートでは、被写体と描き手双方に以下の質問を行った。

実験後一週間が経ちましたが、似顔絵の体験の記憶がより残っているのはどちらでしょうか。

・従来の似顔絵

・インタビュー似顔絵

・どちらともいえない

4章では以上のアンケートの結果から、従来の似顔絵メソッドと、『インタビュー似顔絵』を比較して仮説を検証する。また実験後のグループ全体のディスカッションで得た示唆をもとに、『インタビュー似顔絵』の可能性について考察する。

4. 評価

この章ではまず、被写体の実験後のアンケート結果を踏まえて被写体から見た『インタビュー似顔絵』の利点を明らかにする。また、設計当初は想定していなかった被写体の作品受容の仕方について述べる。その後、『インタビュー似顔絵』の改善点を確認し、被写体から見た２つのメソッドそれぞれの長所と短所を考察したうえで、被写体に関する仮説が実証できたかを検証する。また描き手の実験後アンケート結果からは、『インタビュー似顔絵』を描き手の視点から考察し、描き手に関する仮説が実証できたかを検証する。

4.1. 被写体から見た『インタビュー似顔絵』の利点

4.1.1. 被写体アンケートによる２つのメソッドの比較（選択式の回答）

この小節では、被写体アンケートにおいて２つの似顔絵メソッドに共通する選択式の質問項目を取り上げ、回答を比較することで『インタビュー似顔絵』の利点を明らかにする。

下の図における左の棒グラフが従来の似顔絵、右の棒グラフが『インタビュー似顔絵』についての結果である。アンケート結果を比較しやすいよう、評価を以下の括弧内のように点数式に直している。

・とてもそう思う(６点)

・そう思う（５点）

・ 少しそう思う（４点）

・ どちらともいえない（３点）

・あまりそう思わない（２点）

・ 全くそう思わない（１点）

以下に、上記の回答の分析を述べる。その際、便宜上「従来の似顔絵」を①、『インタビュー似顔絵』を②とする。

・利点１：似顔絵を描かれている間、緊張しづらく、退屈しづらい。

「似顔絵を描かれる時、緊張しましたか」という質問について、①では 100%(９人)が「とてもそう思う」か「そう思う」か「少しそう思う」であったのに対し、②では 33.3%(３人)が「あまりそう思わない」と回答している（図 10）ことから、②は比較的緊張が和らぐことが示唆されている。

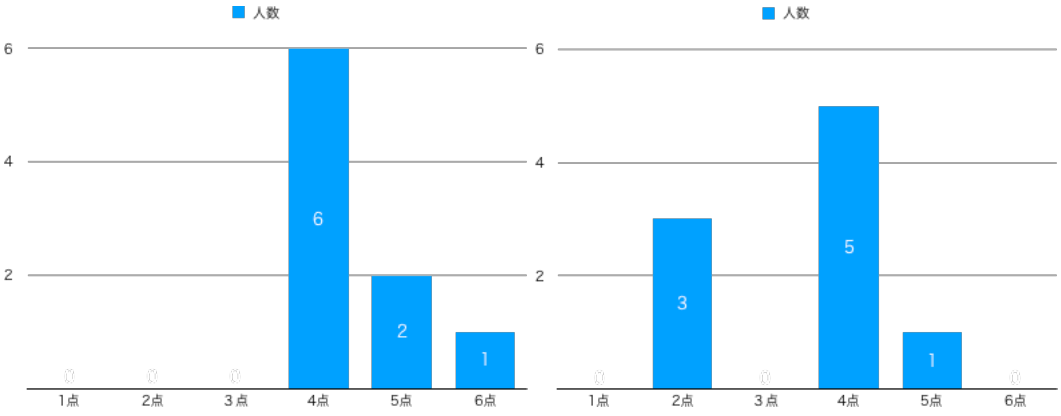


図 10.「似顔絵を描かれる時、緊張しましたか」に対する回答

その理由として考えられるのは、コミュニケーション量の違いである。「コミュニケーションの量は充分だったと思いますか」という質問に対し、①では「とてもそう思う」と回答したのが 11.1%(１人)だったが、②では 66.7%(６人)まで増えている（図 11)。

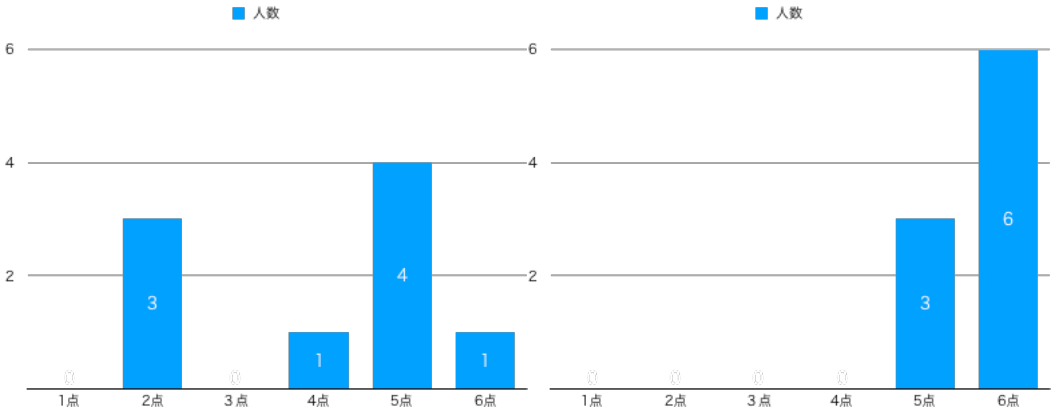


図 11.「コミュニケーションの量は充分だったと思いますか」に対する回答

記述式の回答で①についての問題点として挙がったのは、

「無言の時間の気まずさが若干ありました。」

「やっぱりほぼ初めての似顔絵は緊張しました。似顔絵が手に入ることは嬉しかったですが、どういう風にコミュニケーションしたらいいのか迷いました。」

「似顔絵という作品をもらえることの喜びはあるものの、やはり初対面同士がどの程度踏み込んだ会話をしていいのか等コミュニケーションにおいて悩ましい部分が多く、似顔絵を描くという目的しかないので、終始緊張気味でした。」

「話足りなかったです。」

といった回答であった。それに比べ②ではコミュニケーションの不足が解消されたのだと見ることができる。

また、「似顔絵を描かれている間、退屈になったり、時間がかかると思いましたか。」という質問に対し、①では「あまりそう思わない」「全くそう思わない」と回答したのが 44.4%(4 人)で、②ではそれが 88.8%(8 人)まで増えている（図 12）ことから、実際には時間のかかる②の方が、①より退屈しづらいことがわかった。

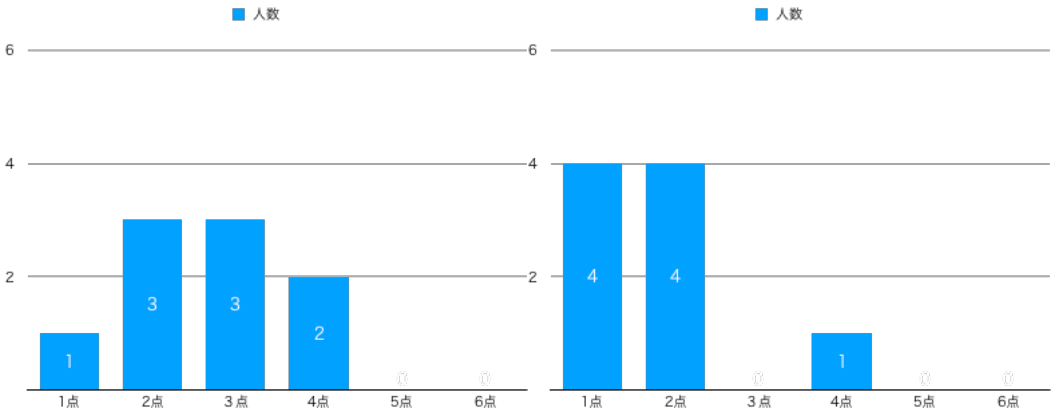


図 12.「似顔絵を描かれている間、退屈になったり、時間がかかると思いましたか」に対する回答

①と②を比較した回答の中には、リラックスできた理由として、以下のように語っているものがあった。

「(②は）本当に時間過ぎるのがあっという間で、自分の好きなことを語るのは楽しいなと再認識させられた。似顔絵を描かれているという感覚が抑えられ、リラックスできたように思います。」

また、アンケートやインタビューの過程が自己を顧みる機会になったという回答もあった。

「インタビュー：描いてほしいものを自分で考える時間があるので、自分についてしっかり振り返ることができる。カウンセリングっぽい効果？」

つまり、②では被写体が主体的に語ることができるために、カウンセリング的な穏やかな時間になりやすく、緊張しづらく、退屈しづらいと考えられるのではないだろうか。

・利点２：似顔絵をより人に見せたくなり、より自分について話しやすくなる。

似顔絵を「他人に見せたいと思いますか」という質問に対し、「とてもそう思う」と回答したのが①では 22.2%(２人)だったのに対し、②では 55.6%(５人)にまで増えている(図 13)。

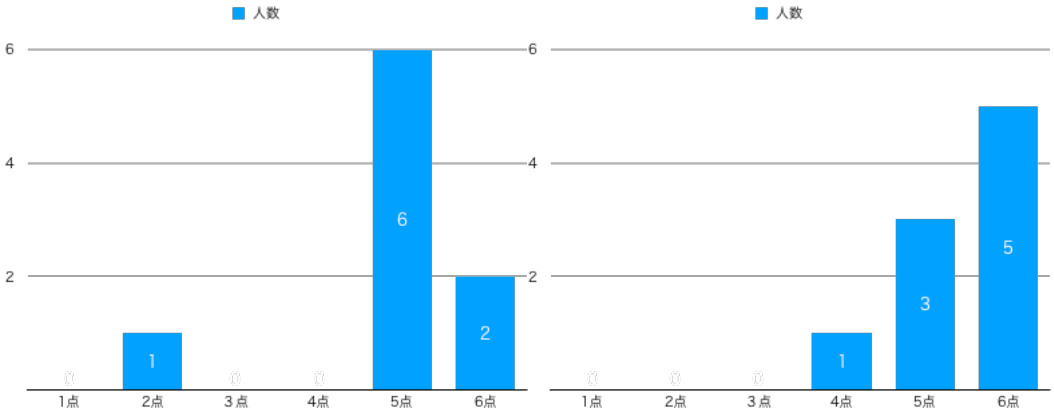


図 13.「他人に見せたいと思いますか」に対する回答

また、「人に見せることで、話が膨らみ、自分のことについて話しやすくなると思いますか。」という質問に対し、「とてもそう思う」と回答したのが①では 11.1%(１人)だったのに対し、②では 66.7%(６人)にまで増えている(図 14)。

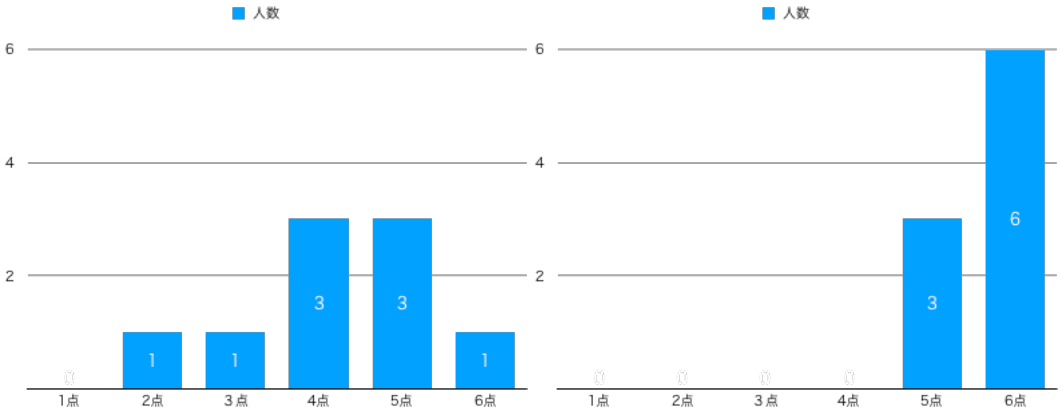


図 14.「人に見せることで、話が膨らみ、自分のことについて話しやすくなると思いますか」に対する回答

完成作品について①と②を比較した記述回答の中には、以下のような回答があった。

> 「イベントの思い出としては従来でも良いかもしれないが、物として飾っておきたくなるのは自分らしさがより出たインタビューの方だと思う。 インタビュー：好きなキャラクターと一緒の画面に描かれることで、同じ世界、同じ次元に存在しているかのような絵になっていて嬉しい。」

この回答から、作品に内面的な自分らしさが表れていることや、自分の好きなものに囲まれていることが満足度につながり、作品を家に飾る場合でも、②の似顔絵は来客に見せることで新たなコミュニケーションのきっかけになるのではないだろうか。

・利点３：コミュニケーションに満足でき、共作した実感があり、体験全体の満足度が高い。

「似顔絵を体験する中でのコミュニケーションに満足しましたか。」という質問に対し、「とてもそう思う」と回答したのが①では 0%だったのに対し、②では 66.7%(６人)にまで増えている（図 15)。

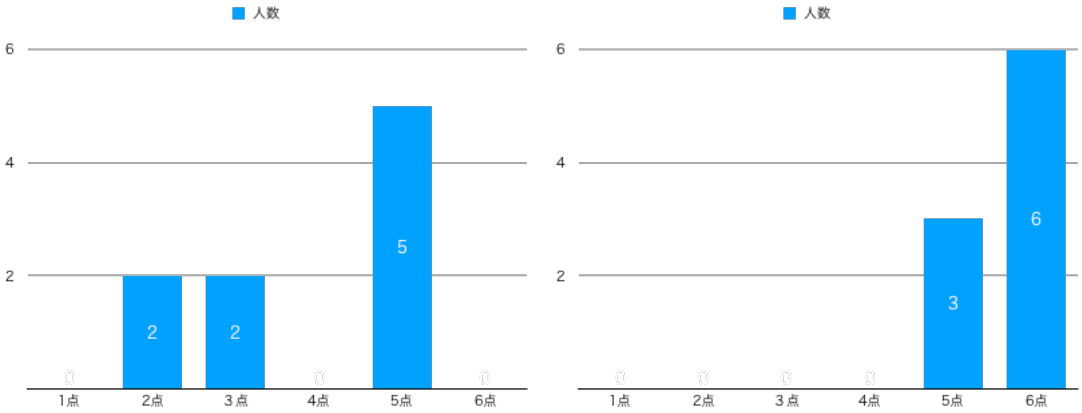


図 15.「似顔絵を体験する中でのコミュニケーションに満足しましたか」に対する回答

①と②を比較した記述回答には、以下のようなものが見られた。

> 「インタビューの方が自分の好きなことやものについて話せるのでコミュニケーションの楽しさやそれが絵として自分の周りに飾り付けられていく感覚が面白かった。」

このことから、好きなものについて話せることと、それが制作に繋がることが満足度を高めていると考えられるのではないだろうか。

共作的関係が強まることは選択式アンケートからも示唆された。「似顔絵を一緒に作ったという感覚はありましたか。」という質問に対し、「とてもそう思う」と回答したのが①では 0%だったのに対し、②では 44.4%(4 人)にまで増えている（図 16)。

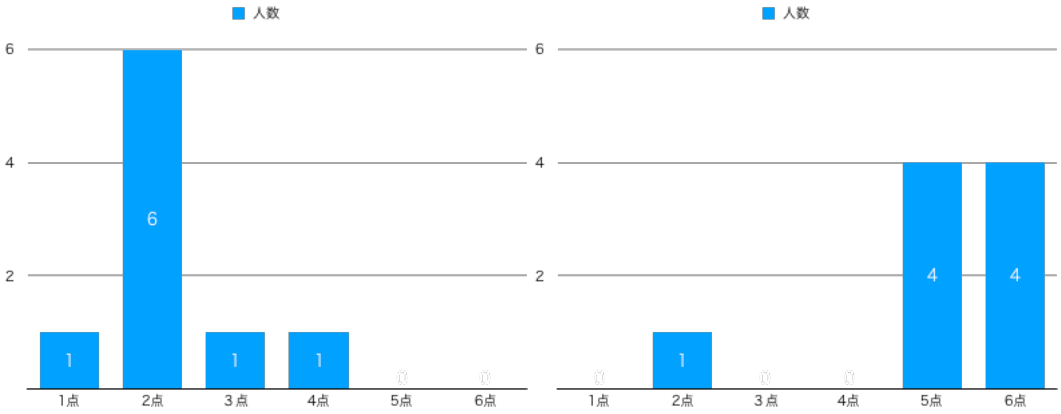


図 16.「似顔絵を一緒に作ったという感覚はありましたか」に対する回答

①と②を比較した記述回答には、以下のようなものもあった。

> 「インタビュー似顔絵の方が楽しかったです。一緒に作品作ってる感じで楽しかったです。」

このことから、描き手と被写体の共作的関係が満足度につながっていることが示唆されているのではないだろうか。

以上の考察を踏まえた上で、「総合的に、この似顔絵という体験に満足しましたか。」という質問の回答（図 17）を見てみる。「とてもそう思う」と回答したのが①では 22.2%(２人)だったのに対し、②では 88.9%(８人)にまで増えている。

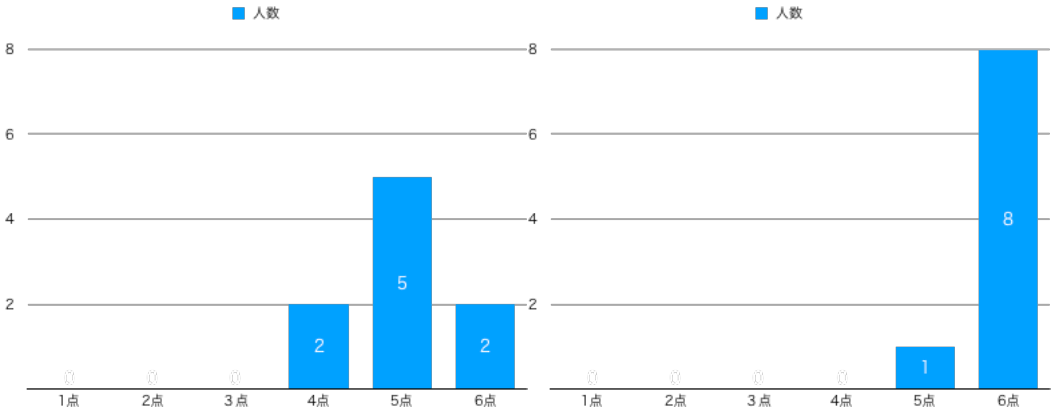


図 17.「総合的に、この似顔絵という体験に満足しましたか」に対する回答

このことから、描き手と被写体の間に充分なコミュニケーションと共作的関係が成り立ったことが、総合的な似顔絵の満足度を高めているのではないかと考えられる。また、実験から一週間後に行った追加アンケートでは、被写体の 100%が②の似顔絵の方が記憶に残っていると回答していた(図 18)。

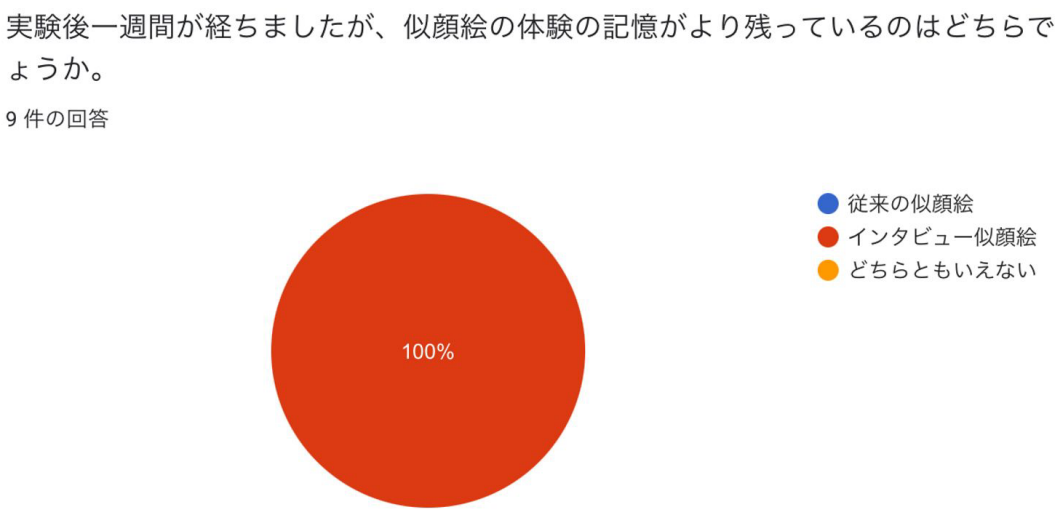


図 18. 似顔絵の記憶についての被写体の回答

従来の似顔絵よりも多くの時間をかけるのだから当然の結果ともいえるが、より思い出として残りやすいことが確認できた。

4.1.1. 『インタビュー似顔絵』の想定していなかった作品受容の仕方

完成作品について①と②を比較した記述回答からは、②の作品を持ち帰った被写体が、それを単に家で鑑賞し楽しむのではなく、他の受容の可能性があることが示唆された。例えば、図 8. の「あかね」さんからは以下のような回答が見られた。

> 「従来の似顔絵は『顔をかいてもらった』インタビュー似顔絵は『自分をアイコン化し、イメージをイラストにしてもらった』感覚がありました。(②は) 私が憧れるキャラクターに寄せて描いていただいたこともあり、自身の目標としての絵にもなったと思います。また、自己紹介に使えそうだと感じました。」

この回答から、②の作品が被写体の外見を超え、「将来像」にもなりうる可能性や、嗜好や願望を含んだ「アイコン」的自己イメージとして機能する可能性、内面の視覚的な説明として映像的な名刺のように機能する可能性などが考えられるのではないだろうか。

また、被写体の 60 代の女性は「従来の似顔絵は、描いてもらって嬉しい。 インタビュー似顔絵は、自分の人生を描いてもらった感じです。」と回答し、70 代の男性は「一生の記念　もしかしたら　遺影にさえも使える　と思いました」と回答したことから、高齢の被写体にとっては人生の振り返りとしての作品にもなる可能性が示唆された。

4.2. 『インタビュー似顔絵』の改善点

4.2.1. 被写体アンケートによる『おはなしのタネ』とインタビューの評価

事後アンケートで『おはなしのタネ』の書式的な書きにくさについて質問したところ、被写体 7 人中 3 人から、「今楽しみにしていること・予定・いつかやりたいと思っていること」の欄が書きにくかったと指摘された。筆者がこの欄を作成した理由は、被写体の将来の目標や夢などがこの欄から引き出せれば、より被写体の内面がわかるのではないかと考えた為だったが、将来について思いを巡らせるのは被写体にとって負担になる場合があるとわかった。また、描き手による説明が不足していたことも以下の記述から明らかになった。

> 「いつかやりたいことの項目に、なりたい自分を書いて良かったんだ〜とあとになって気づきました」
>
> 「導入部　躓かない最低限の説明が欲しい」

以上の問題点から改善案を考えると、描き手はアンケートについて「描きたい欄だけを書いてよいこと」と「アンケートによってより似顔絵が豪華になるので、楽しんで書いてほしいこと」などを伝えるとよりスムーズに進んだのではないだろうか。

インタビューにおいては、概ね被写体の満足できる会話になっていたと考えられる。「インタビューでは、充分に自分のことが話せたと思いますか」という質問では、44.4%(4 人)が「とてもそう思う」、55.6%(5 人)が「そう思う」と回答した（図 19)。

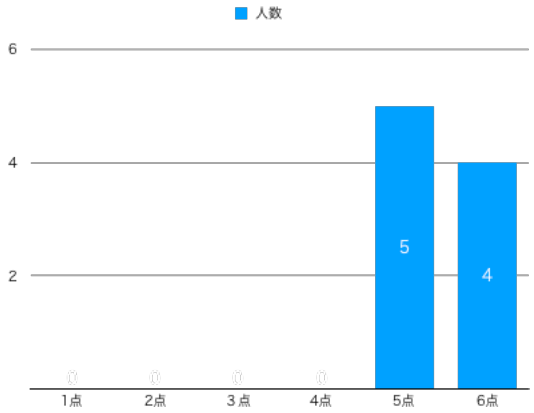


図 19.「インタビューでは、充分に自分のことが話せたと思いますか」に対する回答

「内面的な自分らしさを書けたと思いますか」という質問では 77.8%(7 人)が「そう思う」と回答した（図 20)。

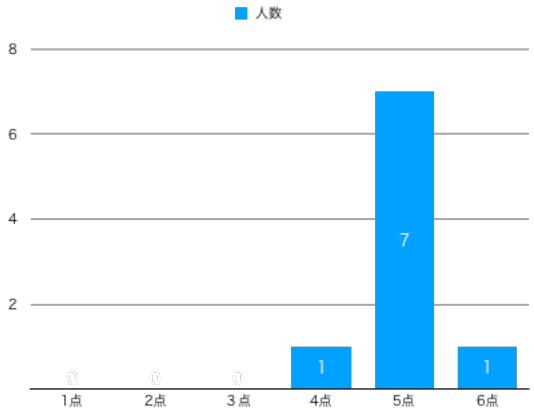


図 20.「内面的な自分らしさを書けたと思いますか」に対する回答

「インタビュー中の会話は楽しかったですか」という質問では、55.6%(5 人)が「とてもそう思う」、44.4%(4 人)が「そう思う」と回答していた（図 21)。

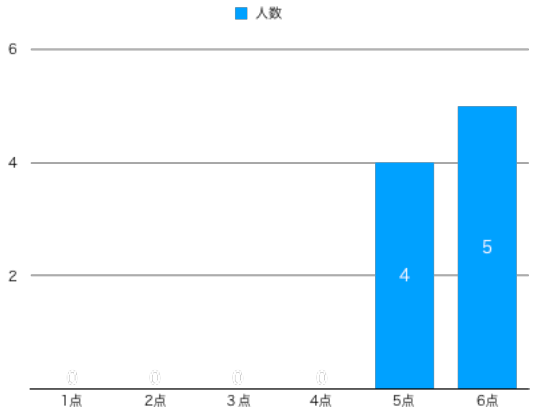


図 21.「インタビュー中の会話は楽しかったですか」に対する回答

4.2.2. 被写体アンケートによる『インタビュー似顔絵』の欠点と「従来の似顔絵」の利点

この小節では、被写体が 2 つのメソッドを比較して、それぞれのメリットとデメリットなどを記述したアンケート結果から、『インタビュー似顔絵』の欠点と「従来の似顔絵」の利点を考える。

【インタビュー似顔絵の欠点】

やはり従来の似顔絵の持つ「即興」的魅力は失われるようである。時間がかかる分、被写体が作品の完成度に期待しすぎたり、作品の予想がついてしまうことなどが以下の回答から確認できた。

> 「作品として完成度は高いですが、これを商売として売る時、スピードが足りない気がします。」
>
> 「従来のものは短時間なこともあり、そこまで期待値を持たずに描かれうるが、インタビューの方は時間がかかる分結果にも期待してしまう部分もあったかなと思いました。」
>
> 「インタビューは質問用紙に書くため、隠しながら描いたとしてもどうしてもある程度予想できてしまう。」

【従来の似顔絵の利点】

従来の似顔絵は緊張しやすいという点も、場合によっては不快な緊張ではなく、被写体を「ドキドキ」させ楽しませる効果が以下の回答から示唆された。また、手軽さも魅力だと指摘された。

「パフォーマンスとしては速さとこのドキドキがある従来の方も捨てがたい。」

「従来の描き方も被写体にとっては楽でもあり、効率的に満足感を与えるためには優れている方法だと思う。」

4.2.3. 被写体における仮説の検証

3 章で立てた仮説において、被写体に関わる部分は以下であった。

『インタビュー似顔絵』は、従来の速度・外見重視の似顔絵に比べ、

・ 被写体が受け身にならず、より似顔絵の過程を楽しみ、体験の記憶が残りやすくなる

4.1.1.で述べた『インタビュー似顔絵』の利点から以上の仮説を検証する。まず、利点 3：「コミュニケーションに満足でき、共作した実感があり、体験全体の満足度が高い」より、被写体は似顔絵に能動的にかかわることができ、受け身になりづらいと考えられる。次に、利点 1：「似顔絵を描かれている間、緊張しづらく、退屈しづらい」より、似顔絵の過程をより楽しめると考えられる。また追加アンケートの結果により、より体験の記憶が残りやすいことが確認できた。以上の検証によって、設計上の改善点はあるものの、仮説はおよそ実証できたと考えられるのではないだろうか。

4.3. 描き手アンケート

4.3.1. コミュニケーションについての評価

・より内面を深掘り出来、コミュニケーションの満足度が高い

「従来の似顔絵の会話に比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にしたインタビューは

その人について質問しやすいですか」という質問に対し、全体の 57.1%（4 人）が「とてもそう思う」、残りの 42.9%(3 人)が「そう思う」と回答した（図 22)。

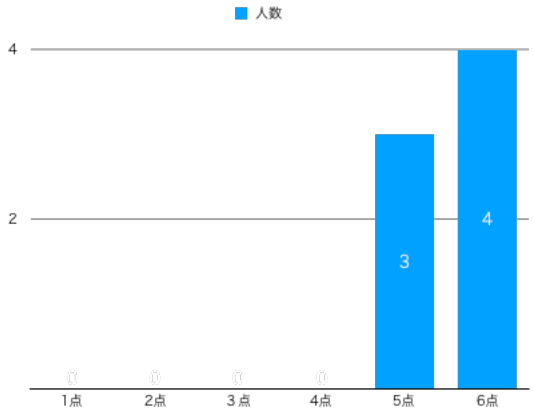


図 22.「従来の似顔絵の会話に比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にしたインタビューはその人について質問しやすいですか」に対する回答

記述回答の中には、以下のようにアンケートとインタビューによって会話しやすくなったことを示唆するものがあった。

「私は人見知りなので、早稲田祭のとき笑顔を引き出すような会話を考えるのが少し大変でしたが、インタビュー似顔絵はそれに比べて会話しやすかったです。」

「被写体の方のことをよく知ってから似顔絵を書いたのでコミュニケーションが取りやすかったですし、楽しかったです！」

他にも、「従来の似顔絵の会話に比べ、よりその人の内面について知ることができたと思いますか」という質問に対しては、71.4%(5 人)が「とてもそう思う」と回答したことから、①に比べ②では被写体の内面を深掘りできたことが示唆された(図 23)。

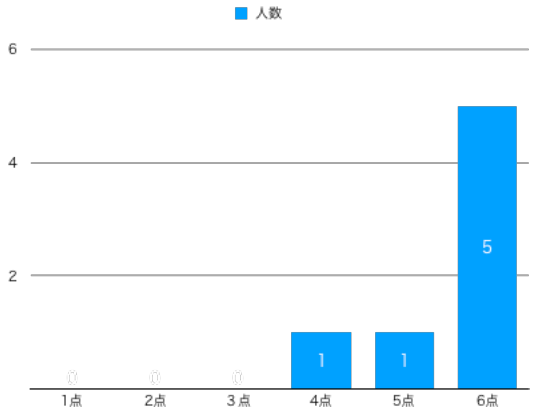


図 23.「従来の似顔絵の会話に比べ、よりその人の内面について知ることができたと思いますか」に対する回答

また、「従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』のコミュニケーションの方が描き手として満足できると思いますか」という質問に対しては 28.6%(２人)が「とてもそう思う」、57.1%(４人)が「そう思う」と回答した(図 24)。

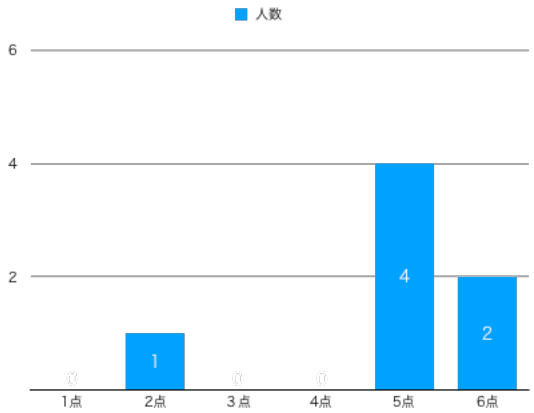


図 24.「従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』のコミュニケーションの方が描き手として満足できると思いますか」に対する回答

これらの結果から、②のメソッドは比較的深いコミュニケーションができ、描き手の満足度が高まると考えられるのではないだろうか。

4.3.2. 描き手の負担についての評価

・モノも描ける描き手にとっては、ハードルが高くはない。

「顔以外の要素を描くことは負担になりましたか」という質問に対し、描き手の 57.1%(4 人)が「全くそう思わない」、14.3%(1 人)が「あまりそう思わない」と回答した(図 25)。

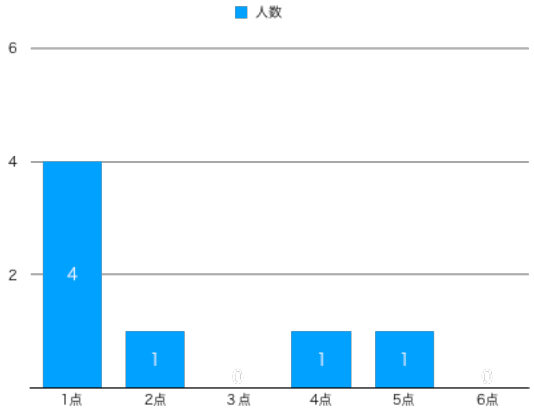


図 25.「顔以外の要素を描くことは負担になりましたか」に対する回答

「従来の似顔絵の会話と比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にした会話は負担に感じましたか」という質問に対しては、71.4%(5 人)が「全くそう思わない」と回答した(図 26)。

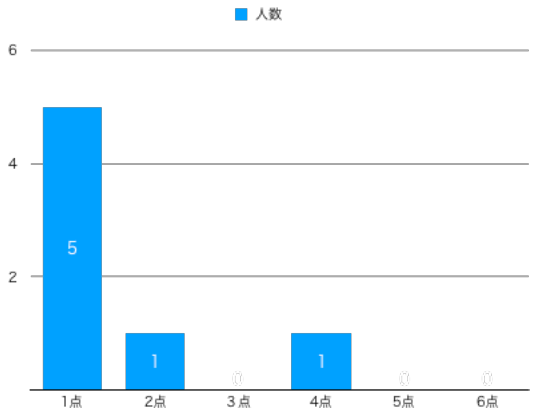


図 26.「従来の似顔絵の会話と比べ、『おはなしのタネ』アンケートを元にした会話は負担に感じましたか」に対する回答

このことから、顔以外の要素を描くことや、『おはなしのタネ』を用いた会話は②のメ

ソッドが初めての描き手にも大きな負担にはならないと考えられるのではないだろうか。ただし、今回の被験者となった描き手は、募集時点で顔以外のモノも描くことを知らされていたため、そもそもモノを描くことが苦手な描き手は参加しなかった可能性があり、全ての似顔絵の描き手にこの結果があてはまるわけではないと考えられる。

4.3.3. 総合評価

・共作した実感があり、被写体の内面を深掘り出来、比較的満足度が高く、記憶に残りやすい。

「従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方が被写体と一緒に作った感覚がありましたか」という質問に対しては、71.4%(5人)が「とてもそう思う」と回答しており(図27)、共作した実感が高いと考えられる。

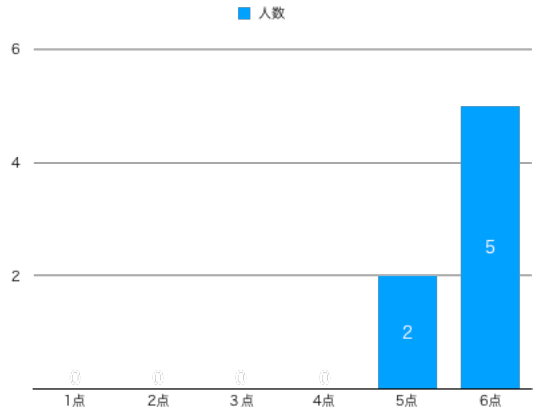


図 27.「従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方が被写体と一緒に作った感覚がありましたか」に対する回答

「総合的に『インタビュー似顔絵」に満足しましたか」という質問に対しては 57.1%(4人)が「とてもそう思う」、残りの 42.9%(3人)が「そう思う」と回答した(図 28)。

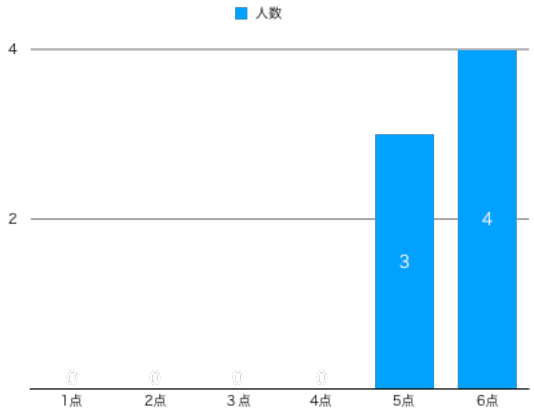


図 28.「総合的に『インタビュー似顔絵』に満足しましたか」に対する回答

「今後似顔絵を描く際に時間に余裕があった場合、従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方がやってみたいと思いますか」という質問に対しては 71.4%(５人)が「とてもそう思う」と回答している(図 29)ため、②は描き手の満足度とモチベーションを高める利点があると考えられるのではないだろうか。

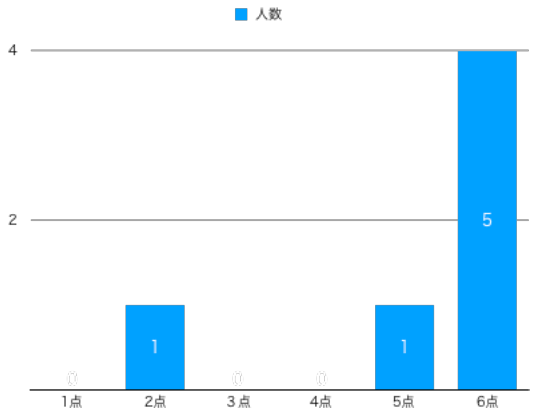


図 29. 今後似顔絵を描く際に時間に余裕があった場合、従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方がやってみたいと思いますか」に対する回答

以下の回答のように、絵よりもコミュニケーションの比重が高かったことを満足度の理由に挙げる者もいた。

「『似顔絵を描いた』というよりも『相手の内面についてコミュニケーションを取った』といった印象が強い。似顔絵がおまけに感じた。知らない人の話を深掘

りして聞くのは好きでかつ、似顔絵も喜んでもらえたので、結果的に満足度は非常に高くなった。」

また、実験一週間後の追加アンケートでは、描き手の 85.7%(６人)が②の似顔絵の方が記憶に残っていると回答した(図 30)。

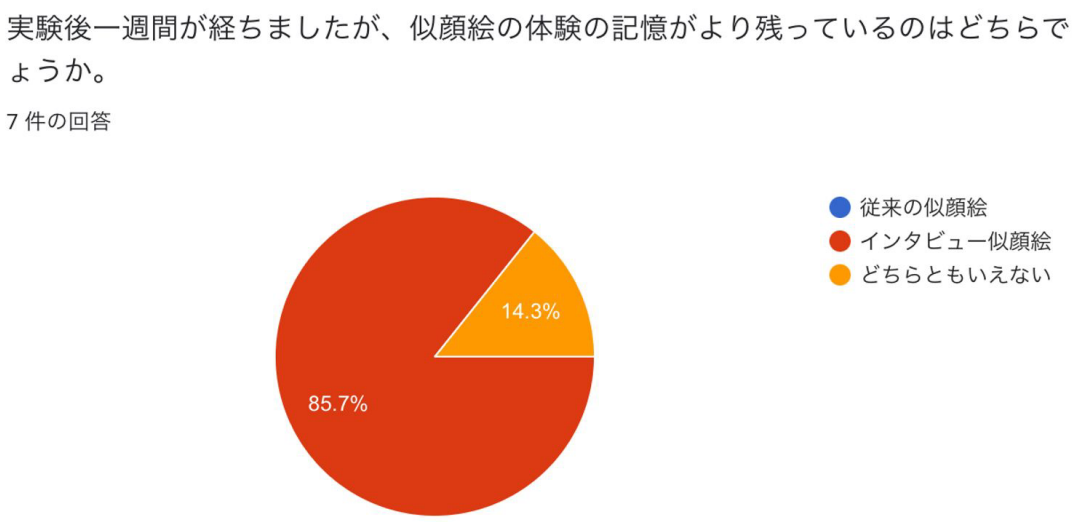


図 30. 似顔絵の記憶についての描き手の回答

従来の似顔絵よりも多くの時間をかけるのだから当然の結果ともいえるが、②は描き手にとってもより思い出として残りやすいことが確認できた。

4.3.4. 描き手における仮説の検証

3 章で立てた仮説において、描き手に関わる部分は以下であった。

『インタビュー似顔絵』は、従来の速度・外見重視の似顔絵に比べ、

・描き手のモチベーションを高め、体験の記憶が残りやすくなる

4.3.3.では、「今後似顔絵を描く際に時間に余裕があった場合、従来の似顔絵より『インタビュー似顔絵』の方がやってみたいと思いますか」という質問に対し描き手の 71.4%が「とてもそう思う」と回答したことを述べた。このことから、『インタビュー似顔絵』は時間に余裕があれば、描き手のモチベーションを高めることが示唆された。また、実験一週間後の追加アンケートでは、描き手の 85.7%が②の似顔絵の方が記憶に残っていると回答していた(図 30)。従来の似顔絵よりも多くの時間をかけるのだから当然の結果ともいえるが、このことから、『インタビュー似顔絵』は描き手にとってより思い出として残りやすいことが確認できた。以上の検証から、仮説は「時間に余裕がある場合」という条件付きで実証できたといえるのではないだろうか。

5. まとめ

5.1. 本論のまとめ

本論は、大学の漫画研究会に所属する筆者が慣れ親しんできた 1 人 5 分で描く即興的似顔絵の方法的限界を感じたことが研究のきっかけとなっている。「どうすればもっと被写体に喜んでもらえるのか」、「どうすれば描き手として満足できるのか」を考え、似顔絵を SNS のアイコンにしている人から予備アンケートを集めたり、先行研究を調べたりしながら、より被写体と描き手が満足できるような方法を提案することを目標に研究を行った。2 章の関連動向からは、描き手と被写体の共作的関係と深いコミュニケーションが双方の満足度に繋がっていることを確認した。3 章では予備アンケートをもとに似顔絵のセンシティブさを再考し、2 章の知見を踏まえたより被写体の内面を表せる方法として、『インタビュー似顔絵』を提案した。その後『インタビュー似顔絵』と従来の似顔絵メソッドを比較する実験を行った。4 章では 3 章の実験を、被写体と描き手双方のアンケートから評価した。その結果、『インタビュー似顔絵』は、従来の速度・外見重視の似顔絵に比べ、被写体が受け身にならず、より似顔絵の過程を楽しみ、体験の記憶が残りやすくなる上、時間に余裕がある状況では描き手のモチベーションを高め、体験の記憶が残りやすくなる効果があることを概ね実証することができた。

5.2. 研究の反省点と今後の展望

研究の反省点としてはまず、実験に様々なバイアスがかかってしまったことが挙げられる。まず被験者の年齢の偏りがある。被験者は大学生と自分の両親（70 代）だけだったため、路上やイベントで似顔絵を描く際に来る子供や社会人の大半の年齢層をカバーできなかった。また、実際の似顔絵の現場では家族連れやペットを散歩中の人、カップルなど複数人で似顔絵を描くことも多い。そのような複数人の客を相手にする時には、一人ひとりの内面を深掘りすると全体の時間がかかりすぎると考えられるため、従来のメソッドか、また別のメソッドが必要になると考えられる。また、今回は「実験」という体で被験者の募集を行い、「被写体の内面まで描く」と事前に伝えていたため、自分を語ることに意欲がある被写体や、顔以外のモノまで描く自信のある描き手が集まりやすかったと考えられる。今後は、実際に路上やイベント等で『インタビュー似顔絵』が機能するかどうかを確かめる必要がある。

他にも、実験後に行った似顔絵を見せ合いながらの雑談が録音されていなかったという失敗があった。貴重なデータを失ってしまったことで、被験者の記述アンケート

からしか被験者の感想が得られなかった。機材や録音方法に不備がないか、事前に確認するべきであった。

6. 謝辞

快く実験に協力してくれた漫画研究会のみなさんとゼミの友人たち、両親に感謝します。みなさんが予想以上に実験を楽しんでくれたことがアンケートから伝わって来て、やってよかったと思えました。

お忙しい中論文のアイデア出しから執筆まで丁寧にアドバイスを下さったドミニク先生には感謝しきれません。実験のアイデアが出なかった僕に、「被写体が能動的に関われるようなメソッドにしてはどうか」というアドバイスをしてもらったおかげで、『インタビュー似顔絵』は生まれました。

長い論文をここまで読んでくださった読者の方にも感謝いたします。声をかけてくれればいつでも描きますので言ってください。

7. 参考文献

・ 川出 英行・山本 直人・大橋 洋平・日比野 美紀,似顔絵セラピーによる気分の変化: 新人看護師及び緩和ケア病棟における調査から,一般社団法人 日本農村医学会, 日本農村医学会雑誌, 2011;Vol.60(4), pp. 535-542

・ Susan M. D. Carr. Portrait Therapy: Supporting Client Voices of Self-Identity. Art Therapy: Journal of the American Art Therapy Association. 2020;37(4): pp. 177-184

・「camouCollage」https://camou-collage.com/news/6027e829243860460f390957 （最終アクセス 2022/12/12）

・「似顔絵セラピー」http://www.nigaoe-therapy.jp/what.html （最終アクセス 2022/12/12）

・日テレ NEWS「描かれた人が涙…ストレス低減効果があるとされる「似顔絵セラピー」とは（2019 年 8 月 2 日放送『the SOCIAL』より）」https://www.youtube.com/watch?v=tl_Maz5c1dY（最終アクセス 2022/12/12）