

# イラスト制作過程の一人称記述の熟達についての一考察

## A Study of Expertise in First-Person Writing in the Illustration Creation Process

佐々木 亮太<sup>†</sup>, 元木 環<sup>†</sup>  
SASAKI Ryota, MOTOKI Tamaki

<sup>†</sup> 公立はこだて未来大学  
Future University HAKODATE  
g2124019@fun.ac.jp

### 概要

佐々木は、自身のイラスト制作過程を対象に起こった知覚や思考、行為を一人称で捉え記述し、これを分析、考察することで自身が創作の過程で働かせている技術以外の知に迫るという研究を行っている。本発表では、佐々木が研究のために始めた一人称記述について、やってみたことで、開始した当初には誰に（どこに）向かって何を書くべきか理解できなかった状態を認識できるようになった事例をあげ、初学者が一人称記述を行う際に理解できなかったことの一端を示す。

キーワード：一人称記述, 制作ノート

### 1. はじめに

現在佐々木は、自身のイラスト制作過程を対象に起こった知覚や思考、行為の変遷を一人称で捉え記述を行い、これを分析、考察することで創作の過程で自身が働かせている技術以外の知を明らかにすることを目的とした研究を行っている。本発表は、その研究のなかで用いている一人称で記述する制作ノートについての考察である。

佐々木は幼少期から現在に至るまでイラストを制作している。インターネット上で他者の一次創作や二次創作に触れる機会を多く持つ中で、自身もそのような制作を行うようになった。現在の佐々木のイラスト制作志向として、イラストを人に見せる意欲は薄く、制作物を自身で見て満足できるような作品を制作することにモチベーションを感じていることがあげられる。このような制作志向も伴い、現在の制作で重視していることは、頭の中でイメージした感情や感想が、実際に描いたイラストに充分込められ再構築できているかである。一般的なイラスト制作の技法習得コンテンツや、専門学校のカリキュラムでは、イラストを描く手順や画材、道具の扱い方に言及するが（ヒューマンアカデミー, 2023）。魅力的なイラストの制作には、制作前の構想や、表現のための具体的な試行錯誤等、制作者がいかにして視点や意識を持ち制作行為と結びつけているのかが必要であり、イラスト制作者の発想がいつどのように起こっているのか、自分を対象として研究をはじ

めることにした。

本発表では、佐々木がこの研究のために始めた一人称記述について、やってみたことで、開始した当初には誰に（どこに）向かって何を書くべきか理解できなかった状態を認識できるようになった事例をあげ、初学者が一人称記述を行う際に理解できなかったことの一端を示す。

### 2. 一人称記述に至るまでの流れ

最初に、佐々木の卒業研究と一人称記述がどのように開始されたのかについて説明する（図1）。

2023年4月から研究室に配属された佐々木は、興味のある事柄やその事柄と自分の関係を記述した。4月25日のゼミで、指導教員である元木に記述や自身のクローキ帳を見せたことをきっかけに、自身がイラスト制作をするときにどう思っているのかについての記述を試みることを提案された。そして、2023年4月26日から、これまでと同様にイラスト制作を行なった際、どのように制作を行なったのか、記述をし始めた。最初の記述は短く、イラストを描くプロセスそのものに着目した記述が書かれていた。

5月9日のゼミで、その直前に記述した制作ノートの内容を共有したとき、元木に記述について質問をされると記述に含まれていない状況の説明や感情に関する発話が現れ、「今の言葉を記述するべきじゃないか」という指摘を何度も受けた。記述のときに短く端的な文にまとめようとしてしまうことで抜け落ちる部分が多くあることに気がついた。この時期の記述には、「作文的になっちゃう」という悩みの言葉が書かれており、その言葉に対し、ゼミのメンバーが卒業研究として行っていた記述を見たり、元木の助言から、より自由に話し言葉的に書いてもいいのだ、ということ意識し始めた。

5月16日から、諏訪・伊藤(2006)や諏訪(2016, 2022)による身体知研究の文献、からだメタ認知手法を用いた研究に関する文献を読み始め、記述の一つの方法と

して、からだメタ認知手法で記述される内容を意識して記述を始めたが、イラスト制作の研究のための記述として、身体知が含まれるのかという悩みを抱えていた。

### 3. 制作と記述

記述は、1回の制作(ある連続した制作時間を終える)ごとに制作前、最中、制作後のそれぞれに感じたことや考えたこと、行ったことや思考を記述するフォーマットを自身で作成し、制作毎に付与したタイトルと制作途中および完成イラストの画像を添付して、制作ノートを作成した。制作ノートの記述のタイミングは、イラスト制作後にまとめて行っていた。

5月26日には、元木に「ほかにも制作に関する思考や行為が起きた場合は、どうしたら良いか」と質問し、それ以降、イラスト制作をしていない時にも、何か制作のことについて思索やイラスト制作以外でも行動があった場合には、事後速やかに思い起こして記述することとした。

これらの制作ノートについて定期的にデータセッションを行った。データセッションでは、佐々木から元木やその他ゼミの学生に向けて記述を見せながら説明をはじめ、続いて元木や他のゼミ生から佐々木に記述で書かれている言葉の意味やその時に行なった行為、時間軸などを尋ねることで、制作時になぜこのような行為が起こったのか、あるいは知覚や思考と行為の意図や相関を探り、分析と考察を進めた。

卒業研究を卒業論文にまとめるにあたり、2023年4月21日から2023年12月21日に行った53篇の記述(制作ノート)から、特に着目できる制作ノートを2つ選択した。ひとつは2023年5月8日の制作における記述である。

しかし12月12日の他研究室との合同ゼミにおいて、説明する機会があり、そこには、日常的に創作をする人がいた。そこで5月8日の制作ノートについて、「このキャラクターのこういうところが好きだからなどの記述が無い」というコメントを受けた。このコメントから他の記述を思い起こし、他の制作では「好き」で制作が始まったものもあるような体感があったが、この制作においては「好き」などの感情で制作が始まっているという感覚が無いことに気がついた。そのような部分に対し、佐々木自身が分析、考察したい思考や行為が記憶されている場合でも記述にないことに気づいた。

合同ゼミ後のゼミにおいて、元木と相談し、改めて5月8日の制作前の思考について、記述を追加で行うことにし、2023年12月21日に記述をおこなった。

### 4. 記述データの比較

ここでは、同じ5月8日の制作について、佐々木が記述に慣れていなかった同日の記述と、記述やデータセッションの経験が増えたあとの12月21日の記述について比較する。

#### 230508be\_SRNM-1 (制作前の思考, 5月8日記述)

白波らむねは **Valorant** というゲームをよくプレイしており、そのゲームでは配信者側が見られると不利になってしまう情報を隠すために様々な画像でゲーム画面の一部を隠すということをしている。白波らむねは5月時点で自身を2頭身化したようなキャラクターの画像を用いており、新衣装 **Ver** のそのような絵を描いてみたいと思ったことから描き始めた。

ぶいすぽっ！所属、白波らむねというインターネット上で活動している **VTuber**。そのキャラクターに新たに衣装が追加された(5月2日)。

近頃このキャラクターを含めた、よくゲームをしているグループ(通称:部活)の配信をよく視聴している。(中略)

(部活:ゲームのランクマッチは、自分のスコアによってランクのポイントが増減するものが多く、憂鬱さからときに義務的に行われることがある。その様子と、毎日のように決まった時間、決まったメンバーで集まるという特殊なメンバーの集まり方からそう言われている。多分。)

これは、5月8日制作について当日記述した制作ノートのうち、制作前の思考について記述された制作ノートである。この記述では、ほぼキャラクターとそのキャラクターの周辺情報について、それを知らない元木に対して説明をするような内容で占められていた。

以下はその12月21日の追記から抜粋した記述の一部である。

#### 230508be\_SRNM-1\_add (制作前の思考, 12月21日記述)

研究をすすめる過程で、イラストを描く人としてもうちちょっとアクティブに行きたいよな、と思っていたから心のなかでまたSNSにあげてみようかなと思っていた。SNSにあげるなら誰かインターネットの活動者のファンアートを描きたいなと思っていた。SNSでイ

ラストをあげるひとで、そういうファンアートを描いてるのをよく見ていたし、ちょっと憧れがあった。

(後略)

追記した記述では、佐々木の形容しがたい感情の記述が、形容のしにくさを感じていることを含めて記述されており、5月8日の制作の前に、継続的に考えていたことについても記述されている。

## 5. 考察

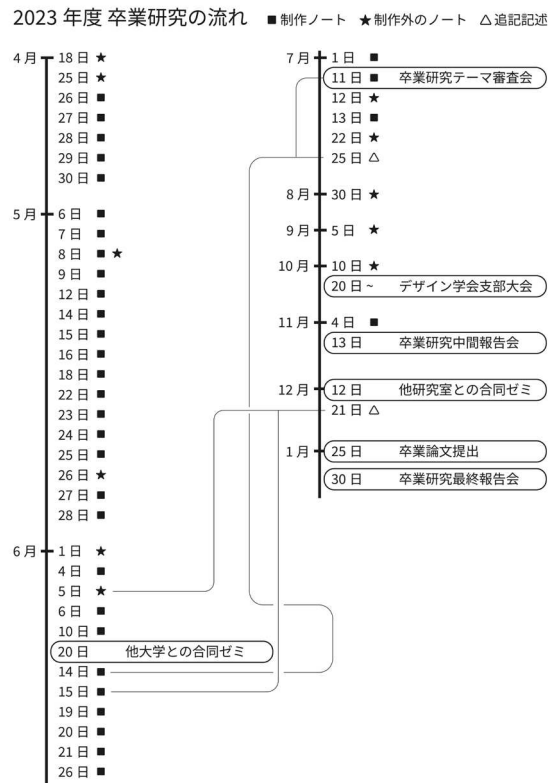
「制作前の思考」という自分で決めたフォーマットの中で記述を進めていたが、12月の記述では5月の記述よりも「制作前」が捉える時間範囲や思考の範囲が広がる変化があった。5月は描く直前に考えていた内容である一方、12月の記述では、制作する以前から何度か考えていたような、当時の自分のイラストへの向き合い方についての記述が見られる。また、佐々木自身はよく理解しているイラストの対象にしたキャラクターやVTuberについて、括弧などを利用して付随する語句の説明をしている記述が大半であり、ゼミで元木や他のゼミ生に説明をするような意識が働いていたといえる。5月8日以降の制作ノートの作成の際には、元木に「自分で見てわかるように書けばよい」と言われたことに加え、描いていないときに起こった思考の記述についても記述すべきタイミングを自分の中で拡張していき、自分自身のことを一人称的に書いているつもりが、研究室で共有することや誰かを意識して書いてしまっていたことに気がつき始めたといえる。

佐々木が行った一人称記述は、記述やその分野への理解が進んでいない期間から記述されたものであった。そして、その期間から書かれた記述と内容の変化は、記述の継続によるテクニク的な上達もあったと予想されるが、大学の卒業研究に向けて、佐々木が関わるセッションの場にも変化が生じており、その中で佐々木にも変化が生じていたと推測される。5月のセッションから12月のセッションの間に、周囲で関わる人の研究も深まり、メンバー内でも話の誘発が起こる部分やその内容も変化していった。その中で、佐々木が自分の中にある思考や気づきに対してどこを表層化し、自分の中でどう噛み砕く必要があるのか、言語化する必要があるのかに気づきが起こっていくことで、記述の変化が起こったのだと考察する。

今回の例では、初学者が一人称記述を行う際に、他の研究で用いられている一人称記述の文体や記述内容を

真似するだけでは、本質的な一人称記述ができなかった。一人称であるからこそ無意識的に隠れていることに気づかない部分に気づくためには、一人称記述をする中で本人の気づきや意識の変化、また変化を促す、その変化を言えるようになる場や関係があったといえる。

図1 佐々木の卒業研究の流れと記述



## 文献

- 総合学園ヒューマンアカデミー (2023). 総合学園ヒューマンアカデミーマンガ・イラストカレッジ(全日制 2024年4月生向けパンフレット).
- 諏訪 正樹, 伊東 大輔 (2006). 身体スキル獲得プロセスにおける身体部位への意識の変遷, 人工知能学会全国大会論文集, 2006, JSAI06 巻, 第20回 (2006), セッション ID 2D1-6, p. 129. doi:https://doi.org/10.11517/pjsai.JSAI06.0.129.0
- 諏訪 正樹 (2016). 「こつ」と「スランプ」の研究: 身体知の認知科学 講談社
- 諏訪 正樹 (2022). 一人称研究の実践と理論 - 「ひとが生きるリアリティ」に迫るために 近代科学社