

# 魅力的な絵と流行

—人物イラストの瞳と時代の変化—

## 抄 録

本研究の目的は、人物イラストにおいて今後流行するであろう瞳の造形を追求することである。絵画コンクールやインターネット上にて、多くの人が魅力的だと感じるイラストの瞳には時代ごとに特徴が変化していることが分かった。そこで、1990年から10年毎にその特徴を調べて比較したところ、流行は部分的に繰り返されていることが確認できたため、その変化から今後流行するであろう瞳の造形を予想した。その造形としては、2010年代の瞳の特徴が多く見られる丸を基調としたものに加え、瞳の中の造りは2020年度とは対照的にデフォルメされたものになっている。

キーワード：人物イラスト、瞳、時代ごとの特徴変化、流行

## 1. はじめに

### 1.1 研究動機

絵画コンクールやインターネット上にて目にする魅力的だと感じる人物イラストを自身も描いてみたいと感じ、それらのイラストにはどのような工夫がなされているのかに興味を持った。そこで、人物イラストにおいて特に目を引き、多くの工夫があるとされている「瞳」に注目して調査を行った。

### 1.2 研究目的

本研究の目的は、人物イラストの瞳において、鑑賞者を惹きつけるためにどのような工夫がなされているのか、またその工夫が時代ごとにどのような変化を遂げているのかを調査することである。また、これから流行するであろう瞳の造形を予想する。

## 2. 研究方法

### 2.1 文献調査

イラストを描く上で工夫が大きく異なってくるであろうと予想した「イラストを描く媒体」に注目し、アナログイラストとデジタルイラストについて調査を行った。調査結果は下記の通りである。

アナログイラスト…紙とペンなどで描かれた、デジタルツールを使用していないイラストのこと。

デジタルイラスト…スマートフォンやタブレットなどのデジタル端末を使用して描かれたイラストのこと。インターネットが発達してから登場するようになった。

アナログイラスト、デジタルイラストそれぞれの長所、短所も調査した。調査結果は以下、表1の通りである。

表1 アナログイラスト、デジタルイラストの長所・短所

	長 所	短 所
アナログイラスト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・紙とペン一本で始められる</li> <li>・デジタルと比較して目が疲れにくい</li> <li>・現物を展示することができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やり直しが効かない</li> <li>・画材を準備する必要がある</li> <li>・手が汚れる</li> </ul>
デジタルイラスト	<ul style="list-style-type: none"> <li>・やり直しが効く</li> <li>・色が鮮やか、豊富で簡単に準備できる</li> <li>・持ち歩きが容易</li> <li>・インターネットへの投稿が容易</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・電子機器が必要</li> <li>・目が疲れやすい</li> <li>・紙と異なる書き心地に慣れるまでに時間がかかる場合がある</li> </ul>

## 2.2 調査結果を受けて

アナログイラスト、デジタルイラストはそれぞれの長所が短所、反対に長所が短所となるように作用している。本研究では、人物イラストにおける工夫とその流行を調査することが目的であるため、インターネットが発達してから登場し、色彩が豊富で鑑賞者の目を惹きやすいデジタルイラストに注目して調査を行うこととする。

## 2.3 アンケート調査

前項の調査を元に、イラストを描く媒体として「アナログ」と「デジタル」という観点に注目してアンケートを行った。対象は全国の中学生とする。普段絵を描く、描かないに関わらず調査を行った。期間は2022年7月24日から9月1日に実施。回答の選択肢は「デジタル」と「アナログ」の2種類とする。質問内容は下記の3問である。回答可能な問題のみ回答を求めたため、各問題で回答数が異なる。

- ①イラストを描く際、より多く利用する媒体はどちらですか。
- ②友達やインターネット上の絵やイラストにおいて、より魅力的だと感じるのはどちらの媒体で描かれたものですか。
- ③普段絵やイラストを描く際、描きやすい、快適だ、と思う媒体はどちらですか（利用頻度に関わらず）。

## 2.4 時代ごとの瞳の流行調査

2.1項での調査結果を元に、デジタルイラストにおいて最も目を惹き、時代ごとで工夫の特徴変化が大きい「瞳」に注目して調査を行った。

調査方法は下記の通りである。人物イラストが登場し始めた1990年代から2000年代、2010年代、2020年代の現在までのデジタルイラストにおける瞳の工夫の特徴を、形やパーツ、瞳の構造等に注目して十年おきに調査する。

加えてこれらの調査を元に、これから流行すると考えられる工夫の特徴を含んだ瞳を、描画アプリ「CLIP STUDIO PAINT」を使用して描く。

### 3. 調査結果

#### 3.1 アンケート調査結果

質問① イラストを描く際、より多く利用する媒体はどちらですか（図1）。

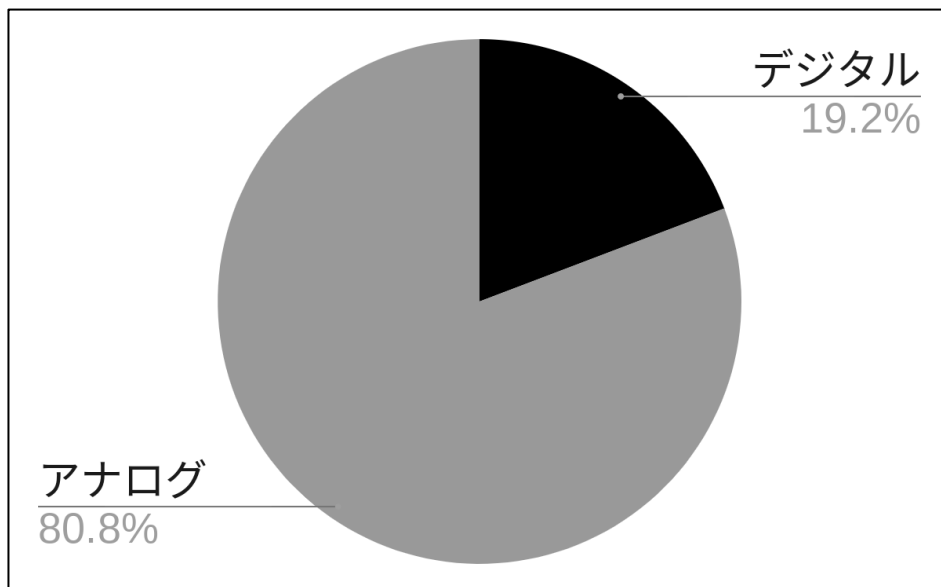


図1 質問①のグラフ

質問② 友達やインターネット上の絵やイラストにおいて、より魅力的だと感じるのはどちらの媒体で描かれたものですか（図2）。

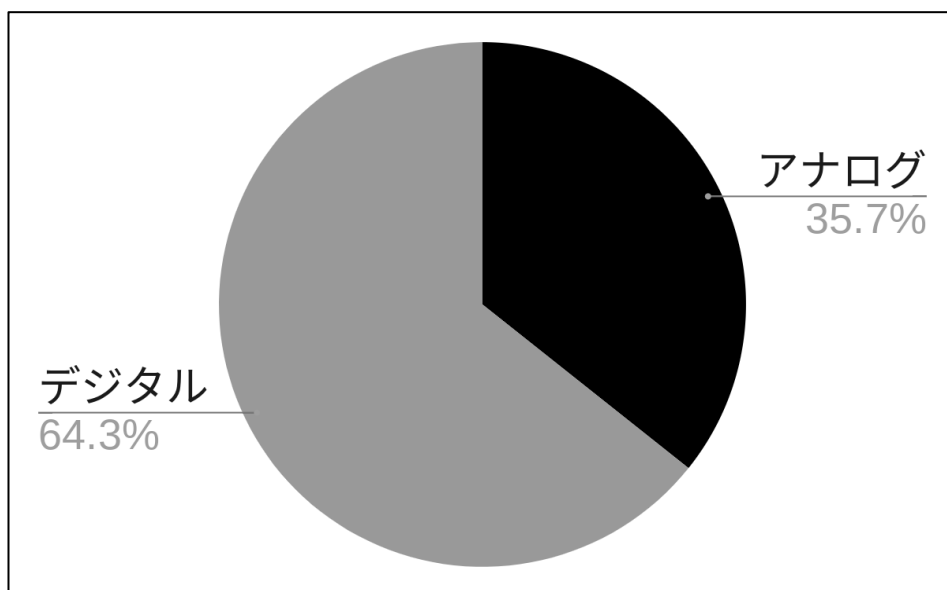


図2 質問②のグラフ

質問③ 普段絵やイラストを描く際、描きやすい、快適だ、と思う媒体はどちらですか（利用頻度に関わらず）（図3）。

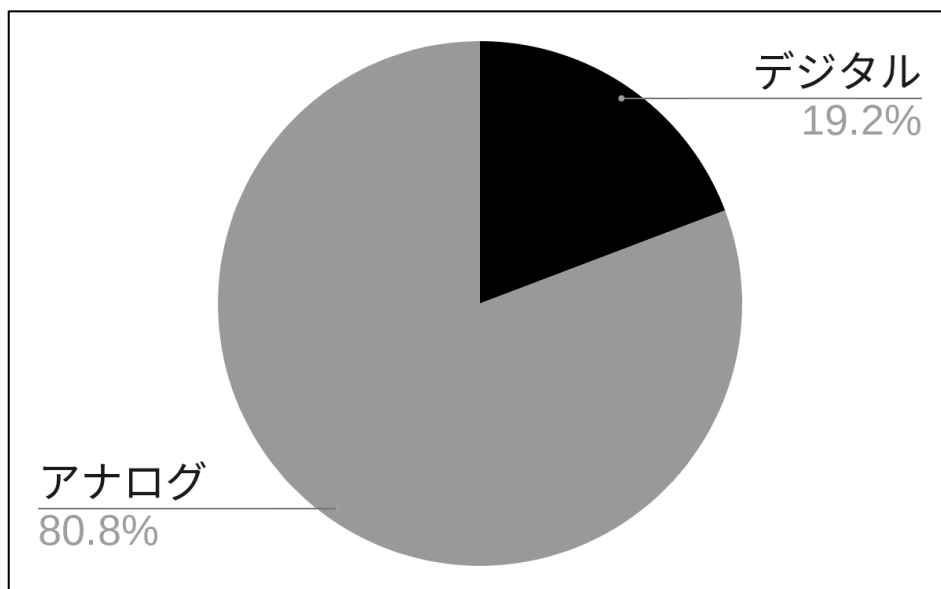


図3 質問③のグラフ

表2より、紙とペン一本で始められるアナログ媒体の方がデジタル媒体より使用している人が多く、描きやすいと感じる人も多いのに対して、絵を観覧する際はデジタル媒体を使用して描かれたものに目を惹かれることが明らかになった。このことより、次項の調査では観覧されることを基準に考え、デジタル媒体によって描かれた人物イラストに注目することとする。

表2 アンケート調査結果

	アナログ媒体	デジタル媒体	回答数
質問①	21票	5票	26票
質問②	10票	18票	28票
質問③	21票	5票	26票

### 3.2 時代ごとの瞳の流行調査結果

～工夫の特徴～

#### I. 1990年代（図4）

- ・大きくて縦長
- ・まつげが多い
- ・ハイライトが大きい
- ・白目が大きい
- ・上、下眉毛がくっきりしている
- ・二重の線がはっきりしている



図4 1990年代の瞳

## II. 2000年代 (図5)

- ・ハイライトが小さくなり、黒目が大きくなった
- ・白目の面積が少ない
- ・まぶたが濃い
- ・四角形に近いシルエット

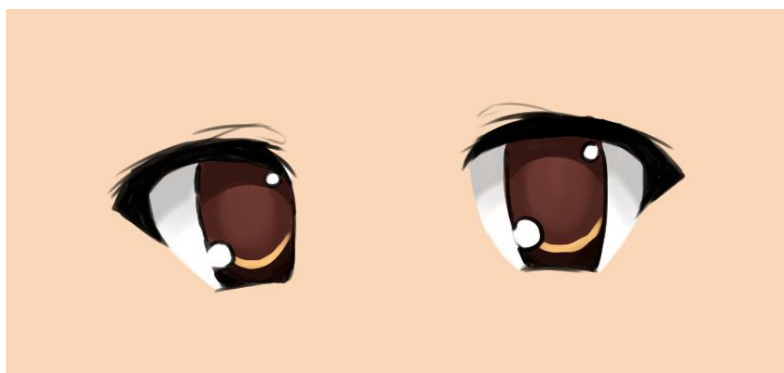


図5 2000年代の瞳

## III. 2010年代 (図6)

- ・ハイライトは小さめ
- ・まぶたの角張りが減り丸っぽいシルエットになった
- ・黒目の造形も丸に近くなった
- ・瞳孔の形も丸に近づいている

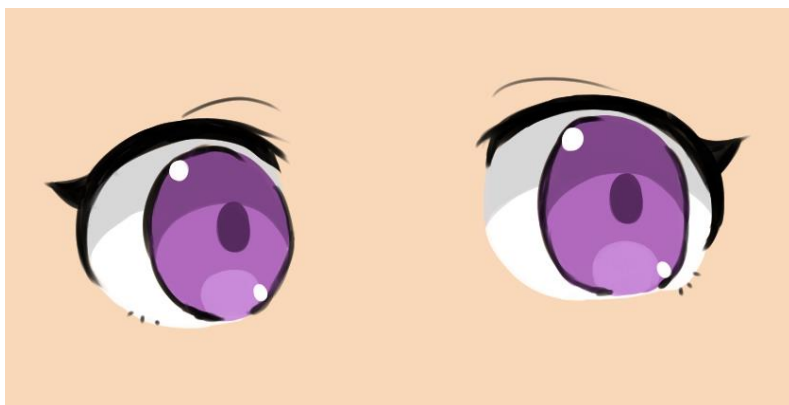


図6 2010年代の瞳

#### IV. 2020年代 (図7)

- ・大きくて縦長 ・使われている色が増えた
- ・ハイライトが大きくなった
- ・まつげが太く、まぶたの角張りが増えた
- ・ツリ目がち
- ・目の中の描き込みが増えた
- ・より実際の目の造りに近くなった

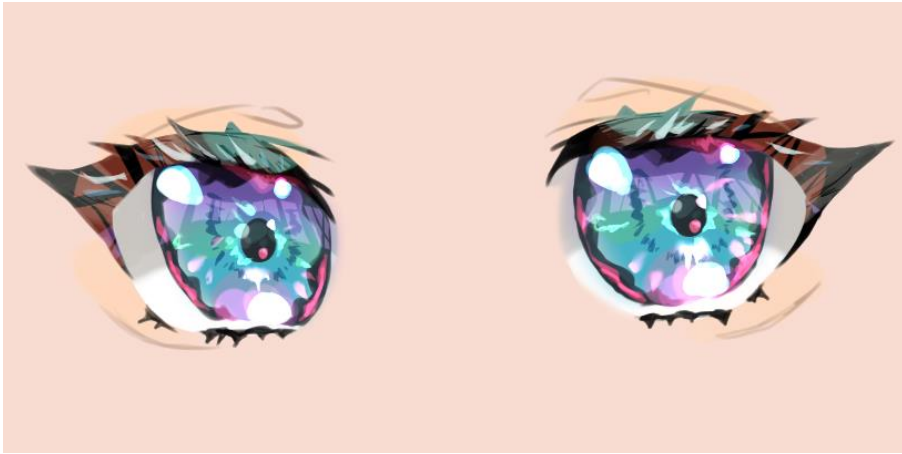


図7 2020年代の瞳 (『かがやく瞳の描き方 (超描けるシリーズ)』ミモザ先生参考)

#### 4. 考察

##### 4.1 時代ごとの瞳の流行調査結果

10年おきの瞳の工夫の特徴変化を見ると、数年前の特徴を引き継いでいる箇所と、対照的であったり、全く新しい要素が加えられている箇所が見られた。そのことから、今後、流行すると考えられる瞳は時代ⅡからⅢ (2000年代から2010年代) の瞳の特徴を含み、かつ新しい要素を加えたものであると予想する。表3は変化の特徴をまとめたものである。

下線… 1つ前の時代の瞳の特徴を引き継いでいるところ

マーカー… 1つ前の時代の特徴とは対照的な変化を遂げているところ

表3 時代ごとの瞳の流行調査

1990	2000	2010	2020	2023~
<ul style="list-style-type: none"> <li>・大きくて縦長</li> <li>・まぶたくつきり</li> <li>・ハイライト大きい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ハイライトが小さくなった</li> <li>・四角形に近いシルエット</li> <li>・まぶたが濃い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体的に丸いシルエット</li> <li>・ハイライトは小さい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大きくて縦長</li> <li>・ハイライトが大きくなった</li> <li>・実際の目のつくり近く</li> </ul>	<p>???</p>

## 4.2 これから流行する瞳予想

4.1を踏まえて、今後流行すると考えられる瞳の特徴の要素は下記のように予想した。

### 特徴

全体のシルエット…2020年代とは対照的に優しいイメージを与えるために、全体的に「丸」を基調としたもの（2010年代の特徴）にする。同時に、実際の瞳の造りに忠実な2020年代の特徴とは対照的に、瞳の中に模様を加えるという新たな特徴をもたせる。

色使い・塗り方…2020年代の透明感のある塗り方・色とは対照的に、全体的にマットな塗り方・少しくすんだ色を使用する。

まぶた、まつげ…2020年代の特徴を引き継ぐ。まぶたは太めで、まつげの描写は細かい。

ハイライト…2020年代とは対照的に目力を抑えるために小さく、丸形になる（2000年代の特徴）。

### 今後流行すると予想される瞳

図8の模様を図9の瞳の中に加えて、これまでの年代の瞳にはなかった特徴をもたせた。

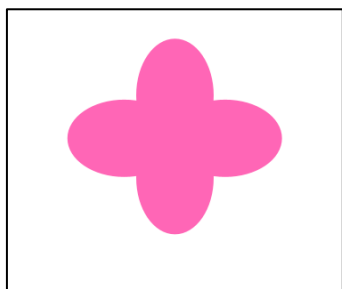


図8 図9へ加える模様

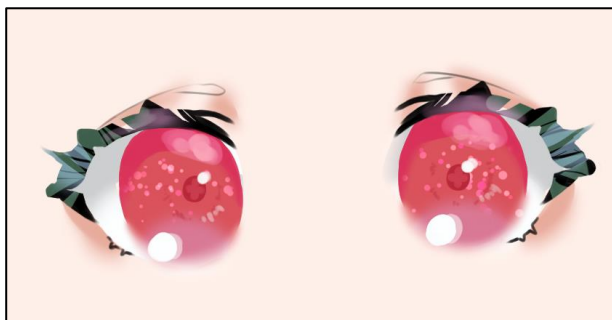


図9 今後予想される瞳

## 5. 結論、課題

アンケートと時代ごとの瞳の流行調査の結果より、人物イラストを描く上で使用される媒体として、多くの人が描きやすい、快適だと感じているのはアナログ媒体であるのに対して、絵を鑑賞する際はデジタル媒体を使用して描かれたイラストに目を惹かれることがわかった。このことから、本研究の目的に沿ってデジタル媒体を使用して描かれたイラストである、デジタルイラストにおいて最も目を惹く「瞳」に研究対象を絞って調査を行った。調査の結果、イラストの瞳における工夫の流行は、時代ごとに変化していることがわかった。それを踏まえて、今後流行すると考えられる瞳の造形は、2020年代（現在）の瞳の特徴とは対照的な部分が含まれた、優しいイメージを与えるものであると予想した。

しかし、この瞳はこれまでの時代とともに変化した瞳の特徴をあくまで個人的に調査し、予想したものであるため、この瞳が必ず流行するとは言い切れないのが本研究の限界である。また、本研究では人物イラストにおいて女の子、または女性の瞳にのみ焦点を当てているため、男の子、男性の瞳の工夫の特徴変化も調べるのが課題である。

## 6. 参考文献

内田広由紀（2009）『巨匠に学ぶ 構図の基本』 名画デザイン研究所

内田広由紀（2009）『巨匠に学ぶ 配色の基本』 名画デザイン研究所

お久しぶり，ミモザ，美和野らぐ，舞，Aちき，河童豆，ゆめみつき，にま，秘色，きう，  
回る酸素，八三，sone，藤実なんな（2021）『かがやく瞳の描き方』 玄光社