

# 顔文字をもとにした表情教本の制作

佐藤 豊

指導教員 小出 昌二

拓殖大学工学部 デザイン学科 視覚デザイン研究室

キーワード：顔文字、表情、イラスト

## 1. 研究の背景と目的

顔文字とは、携帯メールやインターネットメール等で用いる記号や文字を組み合わせた表情に見えるように作られたマークである。例えば、笑い顔の(^o^)や、泣き顔の(ToT)などがある。顔文字での表現は非常にシンプルで例えば点二つと簡単な線のみで人間の表情を表すことができる。これはシュミラクラ現象と呼ばれ、普段の何気ない生活の中でも三つの点が逆三角形に並んでいるだけで人間の脳は顔だと認識してしまう(1)。

そこでイラストやマンガで人間の表情を描く際に、顔文字を参考にした教本があると良いのではと考えた。理由を以下に述べる、既存のイラスト参考資料を例にあげる(図1)。インターネットで「表情 描き方」などと検索すると、図1のような表情を描く為の参考資料が出てくるものの、そのほとんどが既に完成されたイラスト又は実際の顔写真を見本にしているもので絵を描くことに不慣れな人にとって少々つつきにくいのではと考えられる。確かに一見完成されたイラストを目の前にすると自分もこの通りに描けば表情のあるイラストを描けるのではと感じてしまうが、実際のところある程度、基本を心得た人にとっては髪の毛、着彩、肌の質感といった様々な表情以外の情報が入ってきてしまうため、作業に行き詰まってしまうのではないかと感じる。本研究を行うにあたり事前に聞き込み調査をしたところ、多くは顔文字をイラストの参考にすることは考えたこともない人であった。一方で、少数ながらも情報量の少ない顔文字を参考にするのは効果的かもしれないという意見があった。このことから、本研究では、顔文字の情報量の少なさに焦点をあてた資料の制作が本研究の目的である。

尚、この教本は絵を描くことに馴染みのない人が表情の作り方の基礎的な部分を学ぶものである。



図1 既存のイラストの参考資料(2)

## 2. 研究方法

- 1 自分でランダムに選択した顔文字を用いて「この顔文字からどのような感情が読み取れるか」というタイトルのアンケートを行う(実施済み)。
- 2 アンケートで得た情報をもとにその顔文字のどの部分をどのように変化させれば実際の顔に近づくかを調査する(図の試作を行った)。
- 3 実際に顔文字に手を加え、顔文字が実際の顔に近づいていく様子を視覚化させた図を作成する。
- 4 図を教本形式にまとめる。
- 5 作成した教本を実際に第三者に使用してもらい効果を確かめる。

## 3. これまでの成果

図3は、自分でランダムに選択した14種類の顔文字に対して「この顔文字からどのような感情を読み取れるか」というタイトルでアンケートを行った結果である。このアンケートでは、拓殖大学デザイン科の20代の35名に回答をもらった。

(・▽・)	喜び、楽しい	
(´・ω・´)	悲しい	◎
(>(<	恥ずかしい	◎
(;▽;)	悲しい	◎
(￣д￣)	どれでもない	
(-_-)	どれでもない、怒り	
(´;)	どれでもない、恥ずかしい	
(´ω´)	どれでもない、喜び	
(°_°)	驚き	◎
(´Д´)	悲しい、どれでもない	
(o_-o)	恥ずかしい、どれでもない	
(*´▽´)	喜び	◎
(´Д´)	驚き	◎
(´O´)	喜び、楽しい	

図3 顔文字印象アンケートの結果

全体の結果としては、人によって顔文字から受ける印象が変わることが読み取れた。過半数以上の人が同じ回答をした顔文字が14種類のうち6種類であった(◎で記載)。

その後、顔文字をもとにした図の試作を行った(図3)。この図では元となる顔文字を設定し、それをマンガ的な表現で使えるイラストへ変化させたものである。一回目の変化では、顔文字から認識できる目、口を参考にした。さらに鼻と眉を目と口に合わせて追加した。二回目の変化では陰影を加えた。

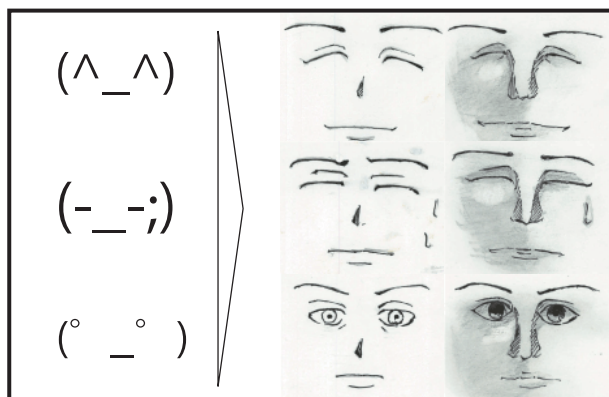


図3 顔文字を参考にした図の試作

しかし、図3の試作品ではいくつかの問題点があった。まず一つ目に老若男女が区別できない所である。顔文字は、もともと中性的な顔であり、単純に顔文字をそのままイラスト的に書き換えても男性とも女性とも分からないような顔になってしまう。

二つ目の問題点は、陰影を加えた変化である。本研究で、制作する教本はあくまで絵を描くことに慣れていない人に向けたものである為、陰影や細部までは描き込まず、表情の基盤的なイラストのみを見せた方が効果的であると考えた。

#### 4. 制作案

これまでの成果を踏まえて最終的な制作案として考えたのが図4である。この図では中央に元となる顔文字を配置し、中央より上が男性、下が女性、左が若年、右が老年といったように区別したものである。

図4の形式を基本とし、中央の顔文字を変えると同様にまわりのイラストも変わっていく。この形式であと16種類の制作を予定している。中央に配置する顔文字については、本研究で行った顔文字アンケートの結果をもとに、なるべく感情の読み取りやすいものを選出していく。

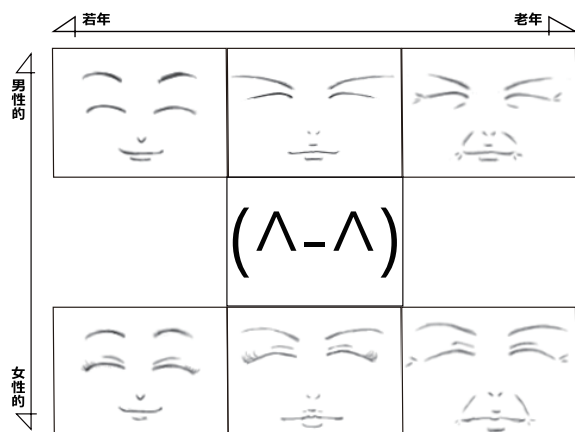


図4 最終的な図の案

図5は教本にした際の見開きの例である。1ページにつき2種類の図を入れる。教本はA5サイズを検討している。

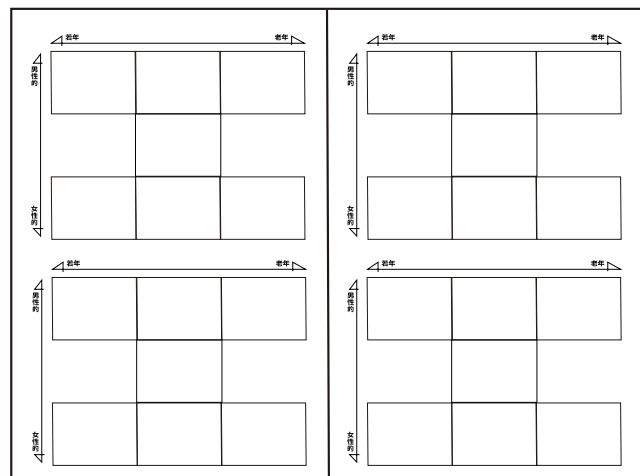


図5 教本の見開き例

#### 5. 今後の予定

制作案で出した図4の形式で、中央の顔文字を変えたものを16種類制作し、それを教本としてまとめる。16種類にする理由としては、図5の例のように1ページにつき二つの図を入れた際、見開きで4つの図を見せるためである。喜怒哀楽に対してそれぞれ4つの図を提示できると情報量的にはちょうどよいと考える。教本は10ページ程度を予定している。その後、実際に制作した教本を第三者に利用してもらい効果を確認める。確かめてもらう人は絵をよく描く人と絵を描くことに慣れていない人の両方に行ってもらう。

#### 6. (注、参考文献

1) eyemediaJP

<http://eye-media.jp/entertainment/>

2) いちあつぷ

<https://ichi-up.net/2015/011>

3) 「キャラクター属性教本の制作」

拓殖大学 視覚デザイン研究室 岡崎光輝 2017年度

4) 「顔文字の要素と構成」～文に与える顔文字の効果～

大阪教育大学 日根野谷 衣里 2013年度