

## 遊びと子どもの発達 ⑧

加古里子

### 描画の遊び（その1）

人間の子は出生時、既に人声を聞きつけ、瞳をその方向にむける。そして14週たつと、人間の顔を認知し、順次微笑や注目反応をあらわし、周囲の対応や刺激によりその識別も応答も迅速深化をとげてゆく<sup>1)</sup>。感情、情緒の分化は身ぶりや表情となつてあらわれ、周囲の連動行為の反映から、好嫌、快否、良悪の知覚認識へと発展してゆく。こうした視覚映像の認知と感情の分化は、ことばという音声の抽象的刺戟とあいまって、やがて子どもに概念や

観念の把握、認識という精神的発達をもたらす。

一方生後3〜4月になると、簡単な手近の物をさわることから始まり、6〜7月では手指を口に入れ、個々の指を動かす事を感じる。それはやがて一年前後で、紙などをやぶき、こわす動きとなつてくる。物を正しくつかみ、にぎり、持つに至るには一歳半から二歳までの習熟期が自由な行動を許された子どもに於いても必要となる。こうした時期、たまたまにぎって、たたいたり、こすりつけた跡が、明瞭な線や形、色のちがひとなつて現れた事を知った時、子どもは進んでその物によって生ずる軌跡をつくり、それをたしかめ、遂には自らの手によってつくりあげたその



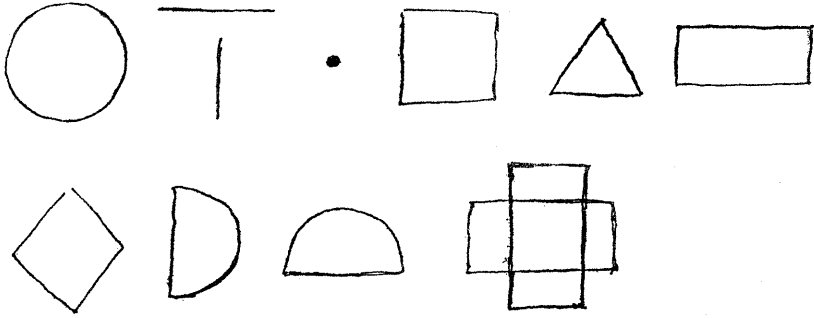
跡を楽しむ事となる。こうして掻画とか錯画とか乱画とかよばれるながりがきの時代に子どもは突入してゆく。

そうした跡を分類整理する時、点や線や重なりやうねうねや円などの基本的スクリブルとよばれる図形群に分解する事が出来る。最初何の気なしに出来た跡を楽しんでいた子どもは、前述した他の知的発達との共同作業によって、その基本スクリブルの中に、子ども自身のいだいた概念や観念を内包させる事となる。指の動きの発達と描写の習熟は、やがて自らの概念や観念を表現、表現しようという意図となる。自分を愛してくれる母親の顔は丸く、そして目や口がある事を表出しようとする。通りでみた大きなトラックが、ごおりとはしっていたのをつたえようと

する。当然それは概念的表出であり図式化された線図となる。知的概念が深まり、手や指の描画能力がどんどんとのびてゆきはするが、通常手や指の表現能力よりも、思考や空想といった知的発達の方が上まわってゆくため、描出されたり、模写された画像に対し、それを描いた子ども自身は、自らの意が満され表出しつくせぬ不満を抱く。

三―四歳頃の、現実生活の中で、自らの概念や考えを自由にはばたかせ、大人の側からは空想や夢やアニメイズムと呼ばれる時期になると、その落差は大きく、自らの考えや自覚もはつきりとしてくる。その為かえって知的面が発達した子ほど、ますます図式化様式化する傾向となる。

その脱出の方法が三つある。一つはその図式化様式化を象徴画とか概念画とよばれる事で過す事である。その二は正攻法として自ら表現したいと意図したものをその通りに表出しようする技術の習得、即ち描写技術としての視覚的写実力と透視画手法の獲得である。美術教育という見地から、第一の方法の不可である事と、第二の道の困難で成功率の低い事がすぐにも予想される。そこで第三法として、子ども自身が考えたり思ったり或はあらわそうと願っているものを一旦否定し、そこから別な手法と意図、そして意欲を誘出させるといふ方法が概ねとられている。<sup>3)</sup>



美術教育面での問題はさておき、子ども達の成長過程にあって、当然の事ながら画像をえがき、映像を識別する機会が数多く現出する。遊びの世界に於いてもこうした描画映像処理をさせて通る事は出来ない。そうした場で子ども達は次のような原則にも<sup>4)</sup>とついた行動と状況に出会う事となる。

① 画像映像を描出制作する時、たとい一人で行いえても、遊びの場では必ず他の子ども達の目にふれ、その自由批判と毀誉褒貶にさらされる事となる。そして又、他の子のかいた同種同意の画像との対比優劣の洗礼をうける事となる。これは子どもにとって、誠に厳しい、そしてこの上もないよき試練、自省自覚の場となる。

② 自分だけの満足と共に、他の子の認知も得る事ができるような客観性の為、画像形成は前述した基本スクリブルよりも、もっと単純明快な形状、即ち円・線・点・四角・三角・長方形・半円・菱形といった群の組合せや総合をとる事となる。

③ そしてその難易簡便さから、前述の順序で略出現頻度が規定される事となる。遊びの場にあつては、描画や映像認識がその目的ではない。手段であると共に、それは遊びを構成する一部分である。従つてそれを使い、それを楽しみ、それを重視す

るが、それだけを偏重する事もなければ、全く無視する事もない。描画という要素と共に、歌や、ことばや、身ぶりや、ゲームや、規則やしやれや風刺や、体力や智力や、地形や天候や、周囲の状況変化等を混然として、それが総合集積という形で、子どもを囲繞し包含し、本人も構成員も周囲も意識せぬ間、明らかに成長への道をたどっている一過程である。

それでは、そのような描画遊びの実体はどのようなものであるか？

(つづく)

- (1) Fantz, R.L. Science. American, 204, 66~72 (1961)
- (2) Kellogg, R. Analyzing Children's Art. E. Tuttle Co., (1969)
- (3) 加古、児童画の発達と教育の問題点、川崎セツルメント児童部資料(昭25)
- (4) 加古、絵あそび子ども会、子どものしあわせ、10月(昭33)

