

幼児画の発達

(二)

青

木

隆



—象徴性とパターン化—

はじめに

感覺運動的描画の段階が過ぎ、描線の操作や形態の探索が進むにつれて、ときおり具象的な描画が現われる。それがどんな形のものであるにせよ、具体的に実在するものを表現することの意義は大きい。実在の形態を描写するためには模倣が重要なやくわりをはたすことになる。形態の模倣によって内的イメージは一層明確なものへと育ち、一度獲得したイメージは次の模倣の内容をより分析的とし充実したものとする。このように両者は相互に関連し作用しあって描画を質的に高めて行く。しかしながら、年少幼児の描画に現われる初期の具象的形態は自然主義的な写実とはあ

まりにも距離がある。おとなたちが具象的な内容のものだけに絵画としての価値をみとめ、抽象的図形の羅列のみの幼児画からさえ、なんとかして具象的な意味づけをしようとする性急な態度は好ましくない。しばしば保育にあたる先生が幼児に「これ何を描いたの?」などと描画の説明を求めている場面を見かけるが、一部に具体的なものが描かれているにせよ、同一画面内のすべてが具象的であるとは限らない。

年少幼児には、描画に先行して主題がある時にだけ、具象画が製作されるとは限らない。たしかに主題とみなされるものが、実は描画中に副次的に派生したものもある。時には描画中自分の描いているものが、ロールシャッハの図形のように何かに

見えてきて、途中から主題が意識されたり変更されたり、描画に修正を加えたりして、作品は完結に向かう。このように年少児の描画は、描かれつつある未完成の状態の描画と内的イメージとのたゞかる相互作用によって成り立っている。しかしこのように途中の画面に現われている形態と内的イメージとのコレスポンダンスが、いつも円滑に進展し具象的な作品に到達するとは限らない。試行錯誤を重ねて具象的パターンは獲得されていくのであるから、画面のあちこちに具象的な意味をもたない形態が散在していても不思議ではない。年少児にとって画面は実験の場であつて、他人に見せるための展覧会的作品製作の場ではない。

この時期の児童の描く具象的形態とは、どのようなものであるか作例をあげて説明する。写真1は二歳四ヶ月の女兒が描いた「チューリップ」である。このように部分的な形態の特徴を模倣するだけで全体像的な命名をする。決してチューリップのお花のさきのギザギザを描いたの……とは言わない。言語発達の不完全さ

や表現技術の未熟さに災いされて、これだけではチューリップの先端にすぎないと、当人自身気づいているかもしれない。またことによるとジグザグの描線だけでチューリップのすべてを十分に表示していると思つてゐるかも知れない。他の類似した作例からこの問題を類推すると、年少児は全体像の把握が細部に先行してなされているとは考えにくい。したがつて発達的に見ると必ず断片的な模倣が先行し、次におおまかな全体像が表示され、順次細部描写におよぶと考えるのが妥当であろう。

## 二 象 微 性

児童の描写力がどのように発達していくかを調査する目的で、七歳から九歳を中心とする三歳から十二歳までの約九十名を対象として次の実験を行なつた。課題は各自自分の左手を見ながら右手でデッサンするもので、左手の形はジャンケンのチョキである。現在なお予備調査の段階ではあるが、知的発達と手のデッサンとの間には相関もあり、将来標準化すれば知能検査のパッテリーに組入れることも可能かと思われる。

この描写の発達研究に関連して興味ある結果が得られた。写真2—6は児童の作品で、自分の左手を目の前に見ながら描いたものである。写真2—3のように手のひらや折りまげた指を全く無



写真 4 5歳9ヶ月男児

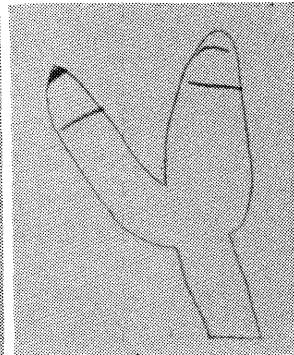


写真 3 5歳9ヶ月男児

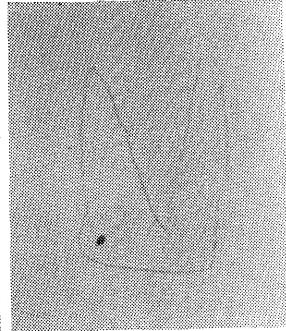


写真 2 手のデッサン 6歳1ヶ月女児

視されて、チョキの形はのばした二本の指だけ表わされているにすぎない。このような作例は幼稚園児にも決して少ないものではなかった。このように全体ではなく、部分だけを表わす点はさきにあげたチューリップと同様であるが、いずれも形態的に最も特徴のある部分をとりあげている。そしてチョキの全体像を二本の指によって象徴し、チューリップはギザギザの先端によつてその全体像を象徴しているとみなしこのように発達段階を

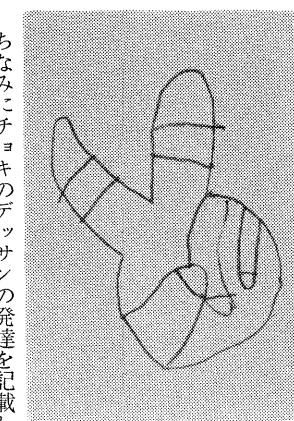


写真 6 7歳5ヶ月男児



写真 5 6歳5ヶ月女児

ちなみにチョキのデッサンの発達を記載しておくと、二本指のみの段階（2）が腕をともなうY字形（3）となったり、手のひらのふくらみを表わして初めておおまかな全体像的画像（4・5）となる。その後おりまげた三本の指を描写（6）するようになるが、これら三本の指は二次的な付属物であるかのように描写が簡略化されたり矮小化が見られる。全体を構成する主要部分が一応そなわると、順次手のひらのしわや爪・指の関節などの細部が描

象徴期と名づけているものもある。チョキの手の形態と他の状態にある手の形態とを区別させる最も目立った特徴はV字形に立つた二本の指である。それゆえこの象徴的な部分だけを描写すると考えられる。

写真 6 7歳5ヶ月男児

写される。そして十歳以降になると視覚的となり、部分と全体とのバランスや部分相互の量的な比や相互の位置関係が調和していく。

このように幼児の具象画は形態的に特色ある部分だけを象徴的に表示するか、全体像的であっても二次的な部分とみなせば容赦なく無視してしまうか、わずかの関心を示すにすぎない。このことは単に年少幼児のみではなく、幼児期全般を通じて見られる傾向である。

### 三 存在表示のためのパターン

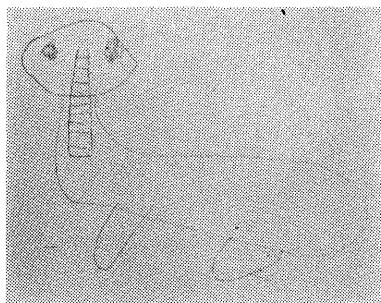


写真 7-A 5歳2カ月男児 象

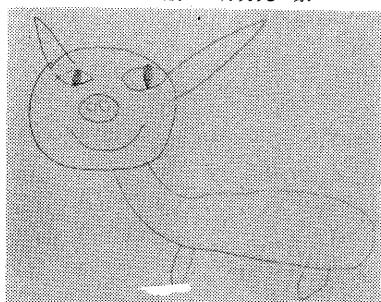


写真 7-B 豚

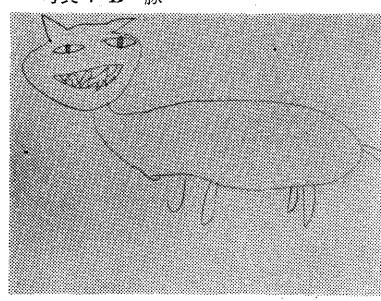


写真 7-C 猫

物画を連続的に描かせたことがある。対象児には十枚から二十枚の画用紙をすきなだけとらせ、知っているかぎりの哺乳類——クジラやアシカの類はのぞく——一枚に一種類一匹として描かせた。結果は当人たちが、はたして実物を見たことがあるのかどうか疑わしい種類まで多様にとりあげているのには驚いたが、次のような傾向がみられた。

各人各様ではあるが動物一般に共通するボディーライメージがあつて、この基本的なイメージの一部分を、特定の種類がもつ固有の特質にすりかえて、何種類もの異った動物に仕立て上げている。写真7-AからCまでの三枚と8-AからDまでの四枚の二組は、それぞれ同一人物による動物の連作から選んだもので前者は五歳二カ月、後者は五歳四カ月のいずれも幼稚園年少組に属する男児の作品である。両者とも胴、脚の部分は大同小異で、それぞれほぼ一定したボディーのパターンをくりかえし使っている。ここにあげた二つの作例は特殊なものではなく、幼児一般について言えることである。

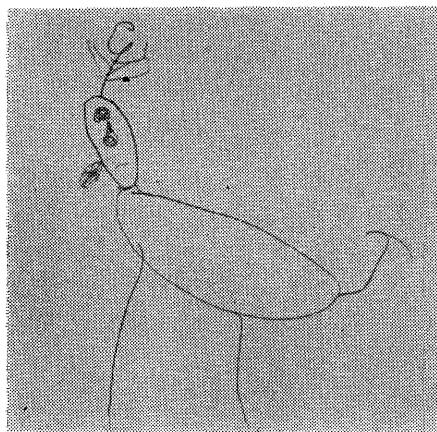


写真 8-B 鹿

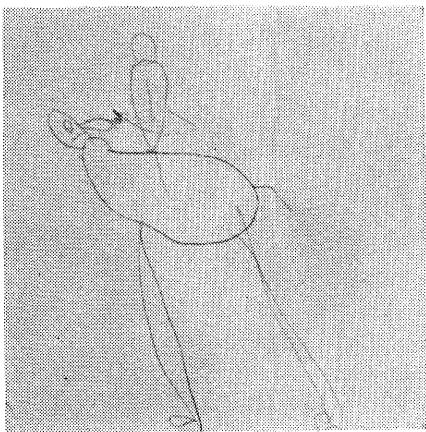


写真 8-A 5歳4ヶ月男児 馬

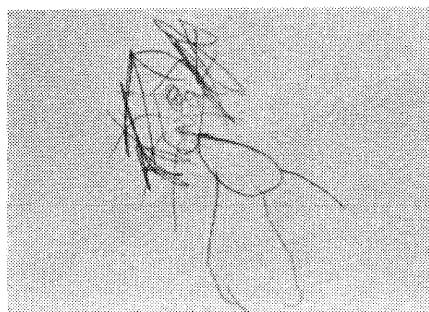


写真 8-D ライオン

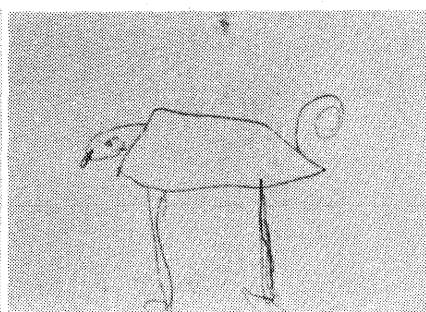


写真 8-C 犬

なお幼児がそれぞれの種類に属する固有の特質としてとりあげている部分は、一般にほぼ一定している。ライオンではたてがみ、象は長い鼻、豚は鼻の穴、キリンは長い首、狐はとがった口、狼はとがった口と歯、猫は立った耳とひげというように、ほとんどが同一の特色をとりあげて種類を表現している。そのほか鼠、栗鼠は極端に小さく表わし、「小さい」ことをもつてこの種類を特色づけている。

また、兎、猿、熊、狸はほとんどが立像で表わされ、兎には着衣——それも女性として——のものが多く、狸にいたっては胸の中央に×印のおへそを描くことによって狸としているものがほとんどであって、いかにも日本的でほほえました。このように幼児自身がとりあげた動物の特質は、単に形態的に強い特徴をそなえた部分のみにとどまらず、童話などの文化的影響をも受けながら形成されていく。

以上の動物の連作は、幼児がどのような過程を経て、またそれぞれの多くの属性の中から何

を特質としてとりあげ、どのようにパターン化して表現するか知るためのものである。

これらのパターン化に関連する興味ある問題点の一つとして、描かれた動物の顔の方向をとりあげることができる。これも種類によってほぼ一定していると見てよい。つまり猫・ライオン・豚は圧倒的に正面向きで表わされ、馬・キリン・さいは側面視である。このように正面視か側面視かのいずれかに片寄る現象は幼児の形態認知の一傾向を示している。そして動物の頭部の形態には幼児に必然的に正面視か側面視かのどちらかを決定させてしまうだけの要因が内在していると考えられる。つまり幼児にとって認知しやすい方向があり、描写しやすい方向がある。たとえば馬のように細長い頭部は側面視となり、やや丸味を帯びた頭部のもの

猫などは、正面視となる。そして中間的なものはなく、いずれも平板化して描かれる。

ライオンや猫の場合は顔のパターンは正面を向いて表わされるが、胴の部分は側面視である。これはまるで横向きの動物が顔だけこちらを向けているかのように見えるが、もちろん首の回転を意識した描写ではない。胴の形態が側面視的にパターン化しやすいためである。幼児画ではこのような正面視と側面視との混用はきわめて一般的なことである。

幼児はテレビ一般とか、自動車一般とかの概念的な固有の形態が一応形成されるが、これらの映像は三次元的存在もつねに二次元的で、おくゆきの描写を必要とした平面的パターンである。一般にテレビは正面視で自動車は側面視で表わされる。動物の描写は頭のパターンと胴のパターンを並べればでき上がる。頭が正面視的特性をもち胴が側面視ならば、組み合わされた画像は当然両者の混用とならざるを得ない。

以上述べたように猫やライオンの顔のパターンはどちらを向いている状態かを表示するために意図的に描写されたものではなくライオンなり猫なりがいるということ、つまり存在を表示するためのパターンなのである。

### 三 視覚言語としてのパターン

幼児は正面視と側面視との混用ばかりでなく、真上から見たもの（平画面）と横から見たもの（立画面）との混用が見られる。このことについて次の実験を行なった。

課題は二種あつて一つは食卓を囲んで子どもたちがおやつを食べているところで、（写真9—12）他は子どもたちが手をつないで大きな輪を作っているところである。（写真13—17）対象は年少・年長の幼稚園児約二百名と小学生一年～三年の約五十名とで

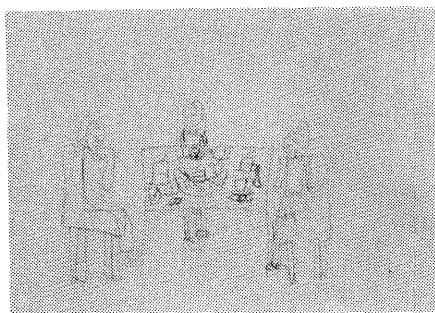


写真10 6歳8カ月女児

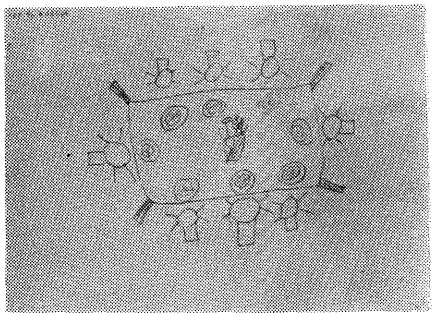


写真9 7歳3カ月女児

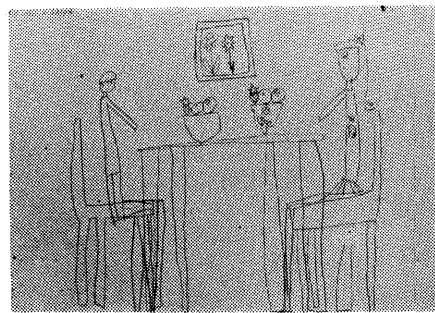


写真12 6歳7カ月女児

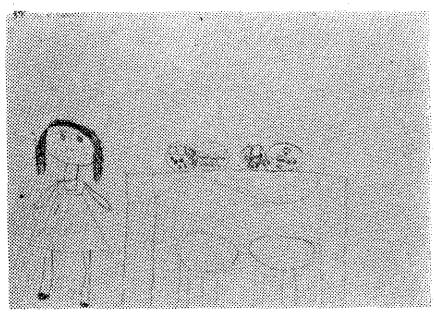


写真11 6歳3カ月女児

ある。

二種の課題画による研究の目的は、位相空間がどのような形で現われ、そして消え、やがてユーリックド的空間の描写に変化していくかを知るためのものであった。

食卓の課題画を発達的に説明すると一応次の三つの段階に区別できる。第一の段階は机を真正上から見たような平面的な表示で、机のもつ機能のうち平面的な広がりを第一義的にとりあげ、机や椅子の脚部はおしつぶされたように表わされる。(写真9) ベースラインもなく、画面の上下は空間の上下を意味するものではない。そのため食卓を囲む人物は正面視像で放射状に配置される場合が多い。第二の段階は机の広さと高さとの二つの機能を同時に満足させようとするもので、ベースラインが現われ上下の区別もなっている。ここでは第一の段階より一層明瞭に平画面と立画面との位相の混用がめだつ。(写真10) 第三の段階になると画面全体の空間が整理され、部分相互も有機的に関連をもつようになる。机のバターンも立画面に統一された食器等の説明的描写が第一・第二の段階に比してはるかに不利である。そこで写真11に見られるように皿だけが平面上に並べられた食器等の説明的描写が第一・第二の段階に比してはるかに不利である。

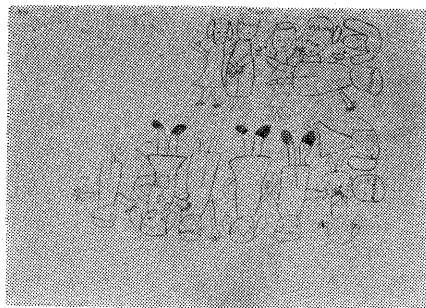


写真14 6歳7ヶ月女児

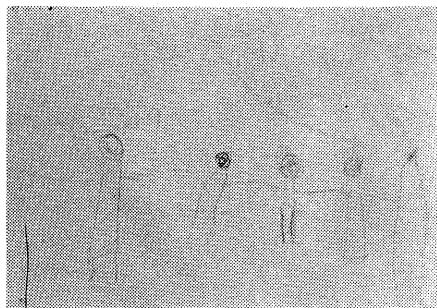


写真13 4歳5ヶ月男児

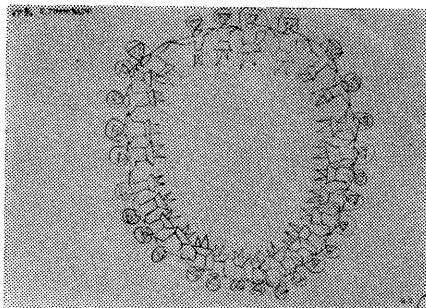


写真16 8歳3ヶ月女児

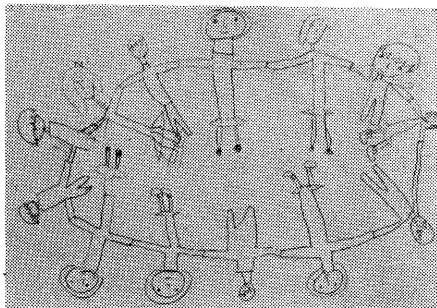


写真15 6歳7ヶ月女児

画面的となつたり、写真12のように鉢の中にあるべきだものが、鉢のふちに乗つてゐるかのよう表現され、いずれも部分的に視点の統一性を欠いてゐる。

このことは動物画における顔の向きと類似しており、皿はその「まるさ」に中心化してバターンとするための円形に表わされ、机と皿との位置関係だけが成立している。同様に写真9はすべてが平面的であるにもかかわらず、机中央の花瓶だけが立画面のバターンである。ここではバターンは存在のみを表示し相互の位置関係、組合せを成り立たせてゐるにすぎない。また認知しやすい方向、表現しやすい方向をとらえてバターン化されていることがわかる。

もう一つの課題「手をつないで大きな輪を作る子どもたち」の場合もほぼ同様のことが言える。第一の段階は手をつなぐことの直線的関係だけを表示するものである。(写真13) 第二の段階は手をつなぐ直線的関係に輪のもつまるさを加えた二つの要素を満足させようとするものである。

(写真14～16) 人物像は放射状に配置されるため、一部の直線的関係の画面構成のなごりが強く(写真14)、人物の配

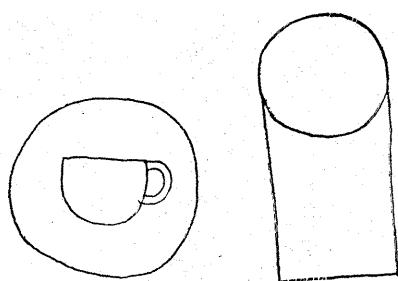


図2  
コーヒー茶碗のパターン

形であるべき大きな輪も四辺形に近い形となりやすい。（写真15）そして完全な円として構成できるのは——幼稚園児にも見られるが——小学生になってからというべきであろう。（写真16）第三の段階は、これも小学校の低学年に属する。この段階になると画面の上下が明瞭に区別され、逆さまの人物像は見られなくなり、すべて垂直の同様一方

図1  
コップのパターン

——幼稚園児にも見られるが——小学生になってからというべきであろう。（写真15）第三の段階は、これも小学校の低学年に属する。この段階になると画面の上下が明瞭に区別され、逆さまの人物像は見られなくなり、すべて垂直の同様一方

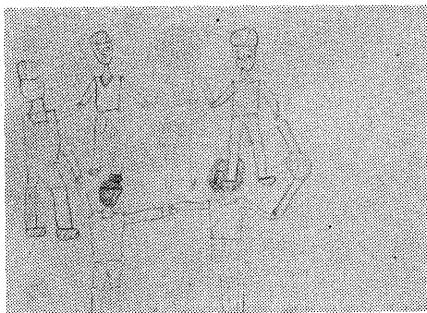


写真17 7歳10ヶ月女児

列が円形にならない。これは次回の幼児画の構図の問題をのべる折にゆずるが、幼児は一般に画用紙の縁に規制されて構成や画像が歪曲することが多い。そのため長方形の画面の中では円形であるべき大きな輪も四辺形に近い形となりやすい。（写真15）そして完全な円として構成できるのは——幼稚園児にも見られるが——小学生になってからというべきであろう。（写真16）第三の段階は、これも小学校の低学年に属する。この段階になると画面の上下が明瞭に区別され、逆さまの人物像は見られなくなり、すべて垂直の同様一方

向に統一されてくるが、ここにも混乱は見られる。写真17の画面中央やや右側の正面向きの男児の足の位置に注意されたい。まるで近景の背面の女児の頭より手前にあるかのように描かれている。またこの二人の中間の人物、つまり画面右の輪の側面をなす人物は、真上から見おろした形に表わされている。このように小学校二年生の、しかもクラス内では知的に高い水準にある女児の作品にもいくつかの混乱が見られる。

以上二種の課題画を発達的に三つの段階に区分してみたが、三つの段階は表示法において両者それぞれ対応する同種の原理をもつものと解することができるが、年齢的には対応せず、第三の段階は後者がおくれて現われる傾向が見られた。これは課題の難易度の相違に原因すると考えることができよう。

幼児画におけるパターンの原理を集約的に図示すると、図1のコップ・図2のコーヒー茶碗のようになる。前者はコップのもつ「まるさ」と「深さ」、そして底面の「たいらさ」とを兼ね、後者はコーヒーカップの形態的な特質を「耳」（もつところ）とすため立画面となり、ソーサーは「まるさ」ゆえに立画面となり、両者とも位相を組合わせてパターンを成している。

パターンとは一般に洋服の型紙や布地の模様を意味する言葉として使用されるが、会社や商品のトレードマークや伝統的家紋あ

るいは交通表標の類もバターンに属する。そして原始美術や幼児画に見られるだけではなく、先端的な情報量の多い現代社会はますますバターンの需要を増しつつある。ハウハウスの系列に属するケベッシュ(kepes, G)は視覚言語(Visual Language)という

言葉を用いて、バターンによる情報伝達の理論を発表し、(1951)

多くのデザイナーに深い影響をあたえた。この理論を発達させたものが、東京、メキシコシティにおけるオリンピックの競技種目等のシンボル・バターンであり、モントリオール、大阪の万国博の各種の表標のバターンである。今日、国際空港やホテル、レス

トラン等、多くの言語を異にする集団に直接的に情報を伝達す

るために視覚言語が利用され、ハイウェーの発達により視覚的情報伝達は、一層瞬時に認知できるバターンを要求することとなつた。

た。

このように現代社会の要求に従つてデザイナーたちが開発して

きた視覚言語としてのバターンは、図1・2に示す幼児画のバターンと原理的にもますます酷似してきた。

幼児画におけるバターンも情報伝達の記号であり、視覚言語的である。視覚映像化時代といわれる現代に、描画をとおしての幼児の認識の発達過程やバターンの発生を研究することもまた重要な問題の一つであろう。

## アジア太平洋地域

# OME会議今秋東京で開催

日本の保育界も、ようやく世界幼児教育機構(OME)に正式加盟し、来年度の世界大会(三年に一回)に備え、昨秋は玉川大学において第一回国内会議が開催され、第二年目の本年には、次の要領でアジア太平洋地域(含オーストラリア)会議が開催されることになりました。

十一月十六日～十九日

○期日 東京文化会館小ホール  
○会場 第一日 開会式・記念講演

第二日 各国国内会議報告・分科会(3)

第三日 映画・シンポジウム・閉会式

第四日 施設見学・観光(国外参加者)

国内参加者 二千円(予定)

国外約五十五十名

国内五百名(限定)

○申込 東京都千代田区九段北四の二の二五  
学会館内(〒101)日本幼稚園連合会

気付 気付 OME地域会議事務局

・案内書及び申込用紙等は、各保育団体事務局にお問い合わせ下さい。