

## 子どもの描画表現に関する事例研究 —概念画にみる人物表現—

宮 崎 百 合<sup>1</sup>

Yuri MIYAZAKI : Case Study on Children's Drawing Expressions

—People Expression Seen in Conceptual Drawings—

子どもの描画表現には「概念画」と呼ばれるパターン化された絵を繰り返し描く時期があるが、これまであまり評価されてこなかった。そこでこの「概念画」について一人の女兒の絵を継続的に観察した。その結果、同じように見える絵の中にも子どもの探求心があり、好きなものを描く楽しみ、友だちとつながる喜びなど「真に自分のための自由な表現」が表されていることがわかった。このことから、「概念画」は子どもの絵画表現としてもっと評価されるべきだと考える。

キーワード：描画発達 人物表現 概念画 子どもの絵 知的リアリズム 視覚的リアリズム

### はじめに

子どもの絵はその発達過程でその時期にしか見られない独特の表現の道をたどるため、これまで多くの研究がなされてきた。子どもの絵は描画初期のスクリブルや発達の過程で必ず現れる頭足人、写真のように描く視覚的リアリズムではなく知っていることを描く知的リアリズムなど、常に人を惹きつける強い魅力を持っている。しかし、一般的に6～7歳頃に知的リアリズムから視覚的リアリズムに移行していく時期についての研究は多くない。知的リアリズムから視覚的リアリズムに移行する直前の5～6歳頃にみられる「概念画」については「没個性である」「同じような絵ばかり繰り返し描く」「友だちの真似」「アニメキャラクターの模写」といったように絵画表現としての評価は高くなく、あまり関心も寄せられていないのが実情である。そこで、この研究ではこの「概念画」の時期の描画表現について一人の子どもの事例を中心に上げ、特に人物表現

に注目してその過程を丁寧に読み取ることにより、知的リアリズムから視覚的リアリズムへの過程を明らかにすることを目的とする。人物表現を取り上げる理由は、子どもの描画表現において継続的に描かれる一般的なモチーフであり、時系列で並べた際にその変化が読み取りやすいからである。

### 研究の方法

研究期間は2008年1月～2010年8月、女兒が4歳7か月～7歳までの間に描いたおよそ600枚の描画のデータを基に年代順に並べ、その成長に沿って表現がどのように変化していったかを分析した。

なお、描画の提供者とその保護者には、得られた情報については研究目的以外に使用せず本人が何ら不利益を得ないことを説明したうえで同意をえている。

### 1. 知的リアリズムと視覚的リアリズム

知的リアリズムとは4～6歳頃にみられる子ども独特の描画表現であり、体験から得られる情報を自分なりに整理し、情報として伝えやすい形に再構成

1 鳥取短期大学幼児教育保育学科

して絵に表す。学童期に入る6～7歳頃になると、次第に自己中心性から離れ客観性を獲得していくため、視覚的リアリズムに移行していく。

知的リアリズムと視覚的リアリズムの違いを端的に説明すると「知的リアリズムは知っていることを知っているように描く」、「視覚的リアリズムは見たものを写真のように描く」ということができる。

例えば家を描く場合、視覚的リアリズムでは窓から見える室内を描いても、壁で隠れた部分は「見えない」ので描かない。しかし知的リアリズムでは「家の中にある情報」として壁にさえぎられて見えない部分のテーブルや住んでいる人、トイレや本棚まで描く（レントゲン描法）。また、ザリガニ釣りを描いた場合、視覚的リアリズムでは人とザリガニの大きさは現実の縮尺と相違ないが、知的リアリズムの場合、ザリガニは人間より数倍大きく表され、背中のイボや足のトゲまで丹念に描き込まれる（誇張表現）。つまり知的リアリズムでは自分が知っていること・興味があること・伝えたいことを実際の景色や縮尺とは関係なく大きく詳しく描く傾向がある。このほか、列車を描くときには車体を真横から、線路を上から、トンネルを正面から見たようにと、複数の視点から見た状況を混在して描く多視点構図もよくみられる（図1）。これは自分が描きやすく、かつ見る人に伝わりやすい。

このように、知的リアリズムは現実的には矛盾した表現であるが、自分が知っていることを表現し、それを相手に伝えるという点では理にかなっている



図1. 「列車」(6歳2か月)

といえる。

## 2. 概念画

子どもの描画発達において知的リアリズムから視覚的リアリズムへの移行は大体6歳～7歳頃だが、視覚的リアリズムに移る直前にあたる5歳～6歳頃に「概念画」と呼ばれる表現がみられる時期がある。家を描く場合は三角屋根に煙突がついていたり、花はチューリップ型かデージー型であったり、太陽はマルの周りに放射状に広がる線を持つといった、記号のように画一的な表現である（図2）。特に女兒に多く見られる代表的な概念画として「お姫様のような女の子」が挙げられる。家族を描くと自分もお母さんもおばあちゃんもカラフルなドレスを身にまとい、頭にリボンをつけて一斉にウィンクしている



図2. 概念画にみられる花の表現(6歳頃)



図3. 概念画にみられる人物表現(6歳2か月)



図4. 蝶やハートが描き加えられた絵 (6歳6か月)

ような絵を描く(図3)。仲良しの友だちと一緒に描くことも多く、お互いを真似しあって同じように着飾った女の子が並んだ絵を何枚も描いている。また、好きなアニメのキャラクターなども繰り返し描く。このほか、絵のテーマとは直接関係のない花やハート、動物などが装飾的に周りに描き加えられることが多い(図4)。

このようにパターン化された絵を描き続けるため一見個性が無くなってしまったような印象を受けることもあり、概念画は一般的に子どもの絵画表現として注目度が低い。田中義和(2003)は「時には友だちのアイデアを真似ながら子どもたち自分たち自身で工夫してつくりあげていく」ものであり「色と形を使って意識的に子どもなりにあこがれの美しさを追及している」のであるから、概念画は美術教育の面からももっと注目すべきであると述べている<sup>1)</sup>。

### 3. 概念画にみる人物表現の変化

それでは、概念画について一人の女兒が継続的に描いた絵を中心に上げ、その経過をたどることによって知的リアリズムから視覚的リアリズムへ移行していく過程を見ていくこととする。

#### (1) 頭から胴体が分離した人物表現

まず概念画とそれ以前の人物表現の違いを比較するため、概念画以前の人物表現を見ることにする。3歳~4歳にかけて、「頭足人」と呼ばれる頭から直接手足が出たような人物表現が出現し(図5)、次第に頭と胴が分離していく。図5は頭足人ではあるがアニメキャラクターを描いており、キャラクターのテーマカラーである緑のクレヨンが使われ、頭の両端には髪の毛かリボンと思われる線も描き込まれている。

図6は頭と胴が分離し、誰が見てもわかる「人」を描くようになった時期である。左側の人物の頭に



図5. 「プリキュア」(4歳5か月)



図6. 頭から胴体が分離した人物表現 (4歳5か月)



はカールした髪の毛が描かれており、両足の中ほどに横線が引かれている。この横線は後々の絵（図7、図15、図16、図21、図25、図27、図28）と比較すると「ハイヒール」ではないかと思われる。

## （2）「かわいいひと」を描こうとする努力

図7は4歳7か月に保育園で描いた絵であるが、この頃になると髪を結び、スカートに身に着けた女の子を繰り返し描くようになる。また「〇〇ちゃんの真似して描いた」と何度も友だちの真似をして「かわいいひと」を描いていた。このように「かわいいものやきれいなものを上手に描く子」の真似をして



図7. 「かわいいひと」（4歳7か月）

描くのは概念画の時期の特徴であり、「友だちと一緒に描く」喜びと、「自分ももっとうまくなりたい」という向上心の現れである。横英子（2008）は概念画について友だちと通じ合える表現方法を習得した安定感と社会性の発達であると述べている<sup>3)</sup>。

図8および図9は保育園のクラスの子を女の子と男の子に分けて描いたものである。図8の女の子は髪形も装飾的で概念画の典型的な特徴を表している。図9は男の子で、図8の裏面に描かれている。図8の女の子は皆髪が長く、赤・ピンク・オレンジなど暖色系を中心に塗られているのに対し、男の子は髪が短く青・水色など寒色系が中心に使われており、性別のイメージも色で使い分けていることが伺える。



図8. 「友だち」（5歳）



図9. 「友だち」（5歳）



図10. 「友だち」（5歳8か月頃）

図10は頭上に星やハートなどを描いているが、通っていた保育園では女児の間でこのように頭上にかわいいマークを描くのが流行っており、これも図4同様概念画の時期の特徴といえる。

## （3）アニメキャラクターの表現にみる変化

図11～14はアニメキャラクターを描いた事例で

ある。このキャラクターも何度も繰り返し描いているが、4歳11か月と5歳を比較すると、プリキュアでは髪や胸のアクセサリーがより詳しく描き込まれるようになり（図11、図13）、ゲゲゲの鬼太郎ではねずみ男の髭や猫娘のリボンが描き込まれるようになっている（図12、図14）。また、図12の右端と図14の左端は砂かけ婆であるが、他のキャラクター同様ウィンクをし、若い猫娘と表情は変わらない。なお、図12のキャラクターの下にはぶどうやさくらんぼなどのフルーツも描き込まれているが、これは当時通っていた保育園でこのようにフルーツを描くことが流行っていたからである。フルーツもハートや星と同様、甘くかわいいものの象徴と考えられる。

次に挙げる図15および図16は同日に描かれたアニメキャラクターの絵である。この2枚の絵では首に注目したい。人物表現の全身のパーツで最後まで

認識されにくいのが首であるが、テレビアニメのキャラクターがチョーカーをつけており、それを意識した結果、首の出現につながっているようである。図11および図12のキャラクターは首に何もつけていなかったこともあり、首は描かれていない。田中もやはりアニメキャラクターを描く際にネックレスをつける必要性から首が出現した事例を報告している<sup>2)</sup>。このように着飾った女の子を描く楽しみは体のパーツを意識するためのひとつのきっかけになっている可能性もあると思われる。

なお、この後に描かれる絵にすべて首が描かれるわけではなく相変わらず省略されていることが多いが、描画発達是一直線に進み続けるものではなく、行きつ戻りつしながら少しずつ進むので不自然なことではない。またテーマとして必要であれば、他の絵で省略されていた部分が大きく詳しく描かれることも普通である。例えば手の指についても全身像で



図11. 「プリキュア」(4歳11か月)



図13. 「プリキュア」(5歳)



図12. 「ゲゲゲの鬼太郎」(4歳11か月)



図14. 「ゲゲゲの鬼太郎」(5歳)





図 15. 「プリキュア」(6 歳 1 か月)



図 16. 「プリキュア」(6 歳 1 か月)

は描かれずただの丸い「手」として表されることが多いが、例えば運動会での玉入れなど手を駆使するテーマであれば腕を長く太く、指の一本一本までしっかり描き込む例はよくある。そして、手ほど活躍しない足は細く存在感がないことも珍しくない。これも「知っていること・言いたいこと・興味のあることを大きく詳しく描く」知的リアリズムの特徴である。東山（1999）は3～4歳頃の子どもが空想の中でテレビアニメやマンガのキャラクターを繰り返し描くことについて、イラストやマンガで自分の

思いやイメージを自由に表現するセンスが育っていくので「マンガばかり描いていないで…」と怒るより「上手だね」と認め励ますことの方が子どもの成長によいのではないかと考えを示している<sup>4)</sup>。近年注目されている「会議や議論の内容をイラストをふんだんに盛り込んでまとめ、感覚的にわかりやすく情報化する」グラフィックレコードはまさにこのセンスが必要だと思われるが、同じような絵を繰り返し描いているようでも少しずつこなれていき、洗練されたデザインや情報伝達の方法を試行錯誤しながら身につけているといえるのではないだろうか。

#### (4) 家族や身近な人の表現にみられる変化

図 17. 「プリキュアになった私とお母さん」  
(4 歳 8 か月)

図 17 は自分と母親を描いているが、二人ともテレビアニメのキャラクターになっている。このように自分・お母さん・おばあちゃんが年齢に関係なく同じような姿で華やかなドレスを身にまとい描かれるのも概念画の特徴である。

図 18 は兄弟やいとこと一緒にシャボン玉で遊ぶ様子を描いている。右端が自分である。右の3人は年も近いせいかな男の子も女の子もウィンクしているなど概念画の傾向がみられるが、自分の髪飾りについては実際のものと同じ色・模様を描いていること、左端の年かさいとこ（女）は実際の髪形と同じくショートカットであることに、概念画から一歩抜け



図 18. 「シャボン玉あそび」(5 歳 11 か月)



図 20. 「いとこ」(6 歳 7 か月)



図 19. 「家族」(6 歳 4 か月)

た「見たままをリアルに描く」傾向が表れている。

図 19 は家族を描いているが、服装・髪型はいずれもその場で見たままを描いている。左から妹・自分・お母さん・お父さんである。自分とお母さんについては性別は女であってもスカートでなくその場で着ていたものを色・形・模様を見ながら再現している。左端の妹の胸には実際につけていたワッペンを描いている。また「お父さんの足には毛が生えている」と言いながら茶色のクレヨンで足に毛も描き込んでいる。

図 20 は遊びに来たいところを実際に観察しながら描いている。ウィンクに概念画の名残がみられるが、首をしっかり描き込み、髪形や服の色・形を丁寧に写している。特にシャツについてはクレヨンで白と水色を塗り重ねて混色し、実際に着ていた服の色に似せようと工夫している。



図 21. 「いもうと」(6 歳 6 か月)



図 22. 「なかむらせんせい」(6 歳 6 か月)

図 21 および図 22 は 6 歳 6 か月の時に描いた絵である。図 21 は妹を、図 22 は担任の先生を描いているが、結んだ髪やウィンクなど同じように見え、2つの絵の違いを見つけることは難しい。ところがその1か月後、6歳7か月の時に描いた担任の先生(図 23) は髪形・エプロンの模様など見たままを忠実に描いており、図 22 の概念的な人物像とは大きく異なる。また同じころに描かれた担任ではない先生(図 24) も服やエプロンの模様を実物に従って細かく描



図 23. 「なかむらせんせい」(6 歳 7 か月)



図 24. 「うめはらせんせい」(6 歳 7 か月)



図 25. 女の子の絵 (6 歳 7 か月)

き分けている。しかし一方で先生の周りは概念画によくみられる「きれい」「かわいい」の象徴である色とりどりの蝶やマル、ハートなどで飾られていたり、別の絵では相変わらずパターン化された女の子(図 25) を描き続けたりしている。

#### (5) 自由な楽しみの中で描く概念画

年長ともなると、次第に自己中心性から抜け出し、客観的な物の見方・考え方を獲得していく時期に差し掛かる。図 26 は動物図鑑の麒麟を見ながら描いた絵である。首、胴、足、尻尾をパーツごとに分けて描き、まだら模様や二股に分かれた蹄の形、尻尾の先のふさなどを写し取ろうとしている。概念的な絵を繰り返し描いていても、資料や実物を調べ、それを自分の表現として取り入れる科学的・客観的なものの

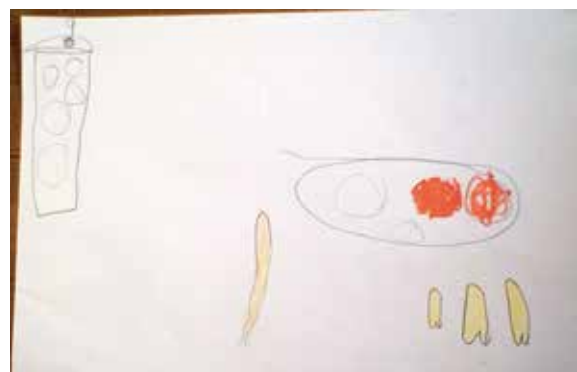


図 26. 「麒麟」(6 歳 7 か月)





図 27. 女の子の絵 (7 歳頃)



図 28. 「なかよち」(7 歳頃)

見方・考え方が失われているわけではない。小学校に上がると「図画工作」の授業で絵を描く機会はあるが、概念画は評価の対象にならない。しかし子どもは自由帳やノートの切れ端に概念画を描き続ける。それは大人の評価とは関係なく、純粋に自分や友だちとの楽しみのために描く(図 27 および図 28)。

## おわりに

これまで描画発達過程にみられる「概念画」は子

どもの絵画表現としてあまり評価されてこなかった。しかし、この時期は知的リアリズムから視覚的リアリズムへの移行という、いわば「子どもの絵」から「大人の絵」に変化していく過程を読み取るヒントが隠されている。ある時期に突然概念画が始まり、そして、ある時期に突然視覚的リアリズムに切り替わるものでもない。頭足人にすら髪飾りがあり、長い間の飽くなき探求と努力の末「なかよち」のような表現を獲得している。どの絵もその子にとってそのときしか描けないかけがえのないものであるし、「概念画」は大人の評価など無関係に子どもは自分が満足いくまで描き続ける。だからこそ、「概念画」は「没個性に見えるが一過性のもの」「お遊びのらくがき」として脇に置くのではなく、その子全体の姿を読み取るものとして大切に扱うべきだと考える。

今回は女兒の描画を取り上げたが、今後の課題としては男児の概念画についても研究をしたい。また、アニメなどのキャラクターを描くことについてももっと深く掘り下げ、概念画の意味について研究を続けていきたい。

## 引用・参考文献

- 1) 田中義和『描くあそびを楽しむ―描画活動の指導と理論の新展開―』(新保育論④)ひとなる書房, 1997, p. 25.
- 2) 前掲書 1), p. 98.
- 3) 横英子『保育をひらく造形表現』萌文書林, 2008, p. 75.
- 4) 東山明・東山直美『子どもの絵は何を語るか 発達科学の視点から』NHK 出版, 1999, p. 84.