

子どもはなぜ顔を描くのか ～顔の描画における目の意味について～

宮崎百合

Yuri MIYAZAKI : Why Do Children Draw Faces?
—The Significance of Eyes When Drawing Faces—

子どもの描画発達において国や地域にかかわらずまず顔を描く理由と、図形の出現から頭足人につながる顔の表現について、特に目に注目して研究した。実際に子どもが描いている現場でその心理や行動を含めて観察を行ったところ、子どもは顔のパーツの中では目を最も重要視しており、自分に視線を向けている正面向きの顔を描くことは自己の認識につながるものであるとの貴重な結果を得た。

キーワード：幼児の描画 頭足人 顔の描画 目の意味

はじめに

描画の発達過程において、ただのなぐりがきに見えていた線描にある時忽然と「顔」が姿を現す。この顔から手足が生えている「頭足人」はある一定の時期に見られる特異な人物表現である。

描画における子どもの発達に沿った変化についてはこれまでも発達心理学の分野で言及されてきた。また、美術教育の研究対象として取り上げられることもあった。しかしながら、これまでの研究は出来上がった描画を対象とする場合がほとんどであった。そこで筆者は、その描画や描画過程のみならず生活の一環として描画にまつわる子どもの心理・行動を含んでの研究を試みた。

本研究ではA子・B子2名の女兒による2歳～6歳の間の描画について、スクリブル（なぐりがき）から頭足人を経て人物表現が現れるま

でを研究対象とした。特に顔の描画に関する発達過程をとりあげ、子どもが正面向きの顔を描く理由とこの時期特有の目の描画の発達について考察する。

1. スクリブルから意味づけへ

つかまり立ちを始めると手は地面を離れて自由を手に入れる。子どもはその手であらゆるものをつかみ、投げたり打ち合わせたりしてそのものへの探求を始める。ペンや鉛筆という文具は通常どこの家庭でも使用されており、しばしば子どもが容易につかめる位置に置かれている。子どもは大人あるいは兄弟がそれを使って紙に描くのを興味深そうに見つめている。そして機会があればそれをつかみ、彼らの動作を真似始める。

描画は肩―腕―肘―手首―手―指先の動作の連係によって行われるが、スクリブルを始めたばかりの子どもはまだこの連係プレーがスムー

ズにいかない。このため始めは「握り持ち」と呼ばれる持ち方で腕を上下に振り、紙に打ちつけるような点描を行う。それが発達段階を経るに従って肘を起点にした左右に振れるワイパーのような描線になり、次第にぐるぐると弧を描くようになる(図1)。このようなスクリブルが繰り返される中、次第にその中に図形の出現が見られるようになる。線に始まりと終わりのある閉じたマルや線・塗り込められたマル・十字・矩形などである(図2)。これは手の動きを目で追い、自分がイメージする形を紙の上に再現できる力が育っていることを示す。つまりもはや線はただの手の運動の軌跡ではなく、意思を持って形を作り出すものとして描かれる第一歩を踏み出したといえる。

さらにこの頃になると子どもは描いた形に対して「ママ」「リンゴ」などと意味付けを行うようになるが、これは形と言葉との結びつきができてつつある重要な発達段階であり、言葉を持つヒトと持たない動物との決定的な分岐点といえる。

このような図形の出現はそれまでのスクリブル

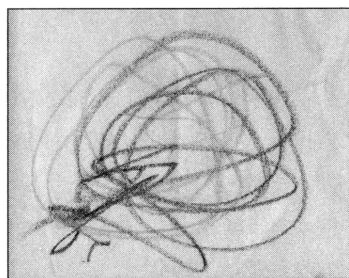


図1 スクリブル (B子 2歳3ヶ月頃)

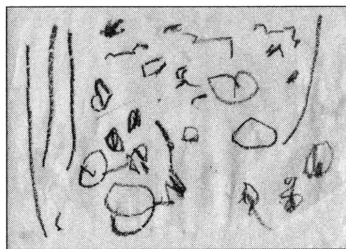


図2 図形の出現 (B子 2歳5ヶ月頃)

ルとは違い、「何か」を描こうとする意思が働いていることが読み取れる。また、最初は描いたものに対して意味付けを行うため形と言葉の結びつきは弱いですが、次第にあらかじめ描こうとするもののイメージを実際に描くという行為に変化していく。ただしこの時期に描かれたものは第三者が見てそれとわかる形とは言い難く、形そのものを見たままに写し取るよりはそのもののイメージを本人の主観で表現しているといえる。

図3と図4は4歳3カ月の幼児が同日に描いたものであるが、この2点の間にはある決定的な発達の過程がみられる。

同じような形の絵を何枚か描いている幼児に筆者が「これは何?」と質問したところ、しばらく考えて「お風呂」と答えた。その次に描いたのが図3である。大きなマルを描きながら「お風呂」と言い、左端に小さなマルをくるくると描き足して「ここ、お湯が出るところ」と言った。

この場合、最初は描く行為自体を楽しんでおり、描いたものに対しての意味づけは特になかったと思われる。ところが筆者とのやり取りの中で形とイメージの結びつきが初めて行われ、自分が描いた大きなマルからお風呂を連想して名づけた。これは描いたものに対して後から意味づけを行った例である。

さらにその直後、今度は「お風呂を描こう」という意志のもとにマルを描き、お湯が出るところも描き込んでいる。これは頭の中のイメージを形として描き表したことになる。ただしそ

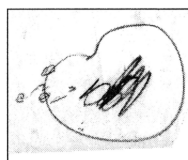


図3 「お風呂」

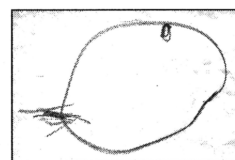


図4 「象の滑り台」

(A子 ともに4歳3ヶ月)

れまでにお湯が出るところの描き込みも含み、図3とほとんど同じ構図で何枚か描いていたので、やはり描いたものからイメージが後付けでできたという要素が強い。

図4は公園にあった象の滑り台で遊んだ後に描いた絵で、大きなマルが滑り台、下にあるいくつかの線が「シューッと滑った」行為を表しており、始めからテーマを決めて描いている。上部に描かれた点については説明がないが、滑り台で遊ぶ自分自身を表しているようにも見える。

図3を描いた後に公園に行き、公園から帰った直後に図4を描いたのであるが、この場合最初から「象の滑り台描こう」と言って描き始めている。このように図3と図4は一見似たような構図であるがテーマは異なり、「描いたものに対して後から意味づけする」ことから「何を描くか決めてから描く」という大きな発達過程が読み取れる。

このことについては鳥居昭美氏が著書の中で『描く前から意味を持たせたなぐりがき（意味に従属するなぐりがき）』は手のはたらき、目のはたらき、ことばの3つの能力をはじめから総合して使って描いたなぐりがきであり、人間にしかできない画期的な前進である」と述べている²¹⁾。

2. 頭足人の出現

さて、意味づけの絵を描く様になると、今度はマルの中に二つの点を描き込んで「ママ」「パパ」というように身近な人の名をつけるような描画がしばしば見られるようになる。またマルから外側に向かって放射状に線が伸びる太陽のようないわゆる「マンダラ画」がみられるが、これもだんだん本数と位置が定まり、左右に1本ずつ、下に2本という手足の表現となっていく。いわゆる頭足人の出現である(図5)。マル



図5 「頭足人」(B子 2歳7ヶ月頃)

の中に塗り込められた二つの点が目を、外に向かって放射状に伸びる線が手足を表している。この頭足人はそれまでの「描く本人の主観によるイメージの表出」から「第三者とイメージを共有できる絵」への変化であるととらえられる。マルに二つの目と手足があれば説明がなくても「顔」や「人間」であることが伝わるからである。

なお、頭足人は顔から直接手足が出ているように見えるが、子どもの認識としては胴体を含む体全体を意味する。その証拠に頭足人のお腹はどこかと尋ねるとマルの下部分を指差す。また父親や母親など子どもにとって重要な人物は大きく、年下の兄弟などは小さく表わされる。このことから、頭足人は単に顔だけでなく人物の存在そのものを象徴していることが分かる。この後次第に胴体が分離し、頭から直接生えていた手も胴体に下りて、いわゆる人物画としての一応の完成をみる。この表現の発達段階は全世界で共通している。

3. マルの中に描かれたものの意味

閉じたマルを描き始めて頭足人が出現する前後、子どもはしばしば図6のようにマルの中に複数のマルや図形を描き込むことがある。一見気ままに描かれたように見えるこの図形は何を意味しているのだろうか。

図7も同じようにマルの中にたくさんの図形が描き込まれているが、上部に目とわかるマル

がはっきりと濃く塗られ、その下に口があり、さらに縦一列にボタンを連想させるマルや三角が装飾的に描き連ねられている。また左右と下方に向かって手足を思わせるたくさんの線が伸びており、立派な頭足人である。さらに図8は眉・髪の毛・耳・手足のほか頬やたくさんの歯まで色分けをして描き込まれており、顔への関心の高さがうかがえる。

再び図6に目を転じてみると、大きなマルの中に塗り込められた図形は色や形が左右対称であったり、下方に伸びた短いブラシのような線が足のようであったりとは何かの意思があってそこにその色・その形で配置していることが感じられる。

ヒトの顔には目のほか眉・鼻・口・耳・髪などがあり、細かく見ていけばさらに頬・鼻の穴・歯・舌などに分けられる。また、体は衣服やボタンやへそがあり、手足は関節で曲がったり指先が分かれていたりとはたくさんのパーツで構成されている。さらにこれらはほとんどすべてが左右対称であることなどを踏まえてみると、図6は図7、図8に通じる人物表現の前段階といえるのではないだろうか。

図6ではそれぞれの図形が何を示すのか第三者にはわからないが、図8になると数・色・位置が定まり、すぐに人物を描いたものだとわかる。しかし図6も図7・図8と同様にそれぞれのパーツを自分で選んだ複数の色で丁寧に描き分けていることから、図6ではまだパーツの数や位置をはっきり識別できないが、それなりに認識している状態だといえよう。

以上のように、図6～図8は図3や図4のような主観的な感覚を表現したのではなく、「描いたものが絵としてそう見えるように」という客観的なもの見方への第一歩であるといえないだろうか。マルの中にたくさんの図形を描き込むことも、強い関心を持って眺める顔のパーツを丁寧に再現していることの表れだと考えられ

る。

なお図8の左下には文字のつもりで書いた図形があるが、絵自体はクレヨンで描いたにもか

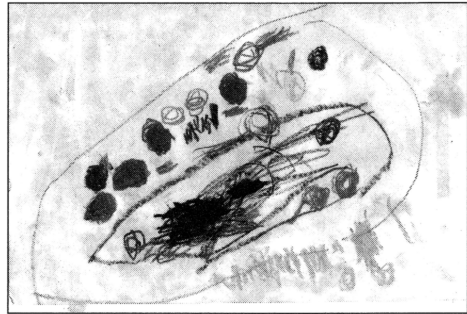


図6 「顔の表現のきざし」(B子 3歳)

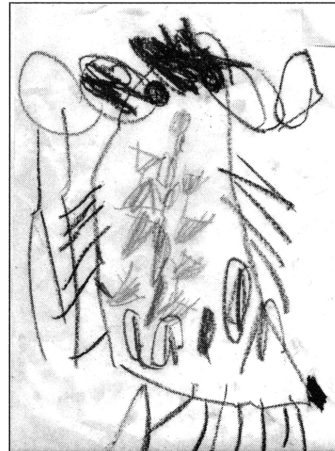


図7 「頭足人」(B子 3歳)

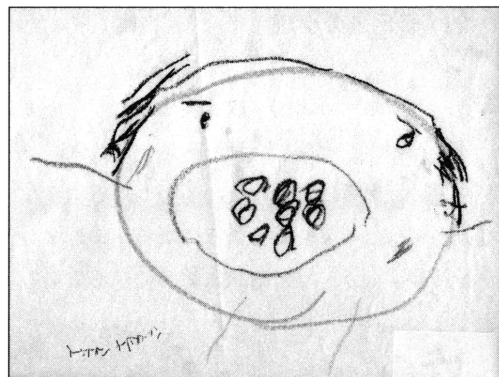


図8 「歯も耳もあるおかあさん」
(A子 4歳3か月)

かわらず「文字」の部分はわざわざボールペンに持ち替えている。本当に文字が書けるわけではないが文字であるという認識はあり、それらしく見えるよう工夫しながら書いている。これも「顔を認識してそれらしく見えるよう工夫しながら描いている」図6に通じるものがある。

4. 省略されない目

以上のように子どもが客観的に描く最初のモチーフは顔であり、顔を構成するパーツに対しても認識・構成する力があるが、場合によっては省略されるパーツもある。

図9～図11は4歳3カ月の幼児により同じテーマ（テレビキャラクター）で描かれたものである。図9は口のほか丁寧に耳や髪の毛まで描き込まれているのに対し、図10は顔のパーツが目だけになり、図11は手も省かれている。この絵は同日にこの順序で短時間のうちに立て続けに描かれたため、だんだん手馴れて省略化が進んだものと思われる。

このように顔の中で省略されても最後まで残るパーツは目である。目がなくて他のパーツが描き込まれていることは普通無い。各種メディアで目にするキャラクターやイラストなどにおいても顔の中に描かれたパーツが目だけというものは珍しくなく、見る側も目だけの顔なら何の疑問も持たない。逆に鼻や口などのパーツがあっても目が無い顔は違和感がある。なぜ目は他のパーツと違って省略されないのだろうか。

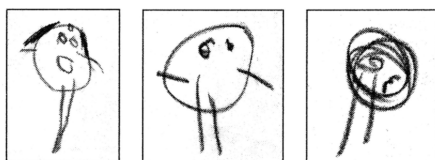


図9

図10

図11

「テレビキャラクター」

(A子 いずれも4歳3ヶ月)

これは人間が視力に頼る生き物である他に、目に対して心理的な影響を受けることが原因だと思われる。そこで次の章では目の持つ意味合いについて考察する。

5. 目の持つ意味合い

これまで子どもの描画において顔は普遍的なモチーフであり、その中でも目はとくに重要視されていることを述べてきた。本章では生物全体の視点・人間としての視点・精神的な視点からその理由を分析する。

(1) 警戒の対象としての目

自然界の生き物にとって目は警戒心を与えるものである。このため天敵から身を守る手段として体に目の模様を持つものが数多く見受けられる。例えばガの仲間は羽根に眼状紋を持つものが多い。また、チョウチョウウオの仲間には体にある目玉模様により、敵を攪乱するという。また、ネコは普段お互いに目を合わせないが喧嘩の時はお互いに視線を合わせて互いを威嚇する。

こうした性質を利用し、目を模した同心円のデザインの鳥よけ・目にビー玉をはめ込んだ人形による猫よけなどが考案されているほどである。このように視力に頼ることの少ない自然の生き物でも目が相手に与える影響は大きく、その存在は大きいといえる。

(2) 感情を伝える手段としての目

五感の中でも視力に頼ることの多いヒトにとって、目は他の生き物のように相手を威嚇するばかりでなくコミュニケーションの手段として大きな役割を果たしている。

ヒトの目は顔の正面に二つ並んでいるが、これは魚や馬と違って視野は狭くなるがものを立体的にとらえられるほか、感情を表現しやすい

つくりであると考えられる。目は他の生き物と違って白目の部分が大きく露出し、黒目の動きがよくわかる。また瞼の開閉によって表情は大きく変わり、瞬きも頻繁に行われる。したがって口と共に動く目というパーツが正面にあることによって表情の変化も大きくなり、相手に感情が伝わりやすい。

表情の違いによる目の動きとして、笑顔のときに細められたり、驚きのために見開かれたりといった例が挙げられる。また三白眼という白目の面積が多い上目づかいの顔は小説などで不審人物として扱われることが多い。

(3) 呪術としての目

「目は心の窓」といわれるように古来より目は呪術的の意味合い、特に魔よけとしての意味があった。これは世界各国で共通しており、さまざまな形で目をモチーフにした古代美術や民芸品を見ることができる。

たとえばトルコのナザール・ボンジュウと呼ばれるガラス細工、エジプトのホルスの目、またペルーのウィチョール族のオホ・デ・ディオス^{註2)}はいずれも神の目をかたどっており、魔よけとしての意味合いが込められている。また紀元前2600年頃の古代オリエント時代に制作された人物立像（イラク、テル・アルマス出土、イラク博物館蔵）には顔の半分ほどもある巨大な目が象眼によってはめ込まれており、この異常に大きな目も魔よけとしての意味合いがあったと考えられている^{註3)}。このほか、日本では念願がかなってだるまに目を入れることを「開眼」という。開眼は本来仏教の言葉で悟りを開くことを示すが、このように絵やものを作る時最後に目を描き入れることがよく行われる。目が描き込まれないうちは魂が無く、最後に目を入れることによって入魂するという考えである。

以上3項にわたる分析から、目は物理的にも

心理的にも他の顔のパーツにはない深い意味合いを持っていると考えられる。

6. 顔の正面性

子どもが顔を描き始めるころ、その向きは常に正面を向いており、横向きの顔を描くのは頭足人から胴が分離して3次元的空間認識が発達する6～7歳頃からである。そこで本章では顔の向きと目の関係に着目し、子どもが正面向きの顔を繰り返し描く理由について考察する。

(1) 乳幼児の顔の認知について

昔は一般的に新生児にはほとんど視力が無いと考えられていたが、近年の研究によって生後すぐの乳児でも母親の顔と他の女性の顔とを識別するし、自分の方を見つめる視線を持った顔を好むことが分かってきた。また生後1ヶ月未満の乳児は正面向きの母親を認識できるが横顔については認識できず、これができるようになるのはだいたい生後3ヶ月頃とのことである^{註4)}。

「自分に視線を向けた正面向きの顔」を生まれた直後から認識する能力はコミュニケーションの根本となるものである。頭足人はまさにこの顔の再現であり、顔の中で目が省略されないのもこのためであると考えられる。

(2) 横向きの顔の目

人物画において「正面・横・後ろ」という向きの描き分けはまず顔から始まる。体の向きは正面のまま、目や口を横にずらしたり描かなかったりすることで向きを表現するのである。図10では髪型や胴体は正面と同じ向きにも関わらず、目の数だけで「正面・後ろ・右向き・左向き」を描き分けしている。これは「人の顔には目が二つある」という二次元的な認識から「目は二つあるが横を向くと片方は見えない」という

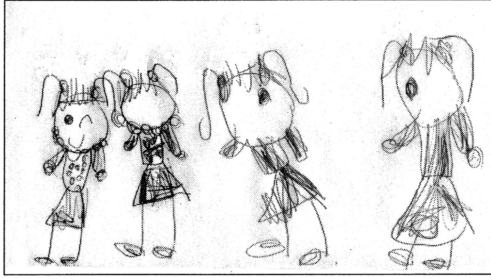


図12 「正面・後ろ・右向き・左向き」
(A子 6歳)

三次元的な奥行きのある写実的描写への発達の表れである。

(3) 正面向きの顔から受けるイメージ

子ども向け絵本で世界的に定評のあるディック・ブルーナの「ミッフィー」シリーズ(初版1955年)、日本のみならず世界で人気を博しているハローキティ(1975年よりグッズ発売)、黄色い顔に目と口だけのスマイリーフェイス(1971年スマイリーワールド社の商標として登録)、これらはすべて常に正面を向いている。これらのキャラクターが数十年の長きにわたって支持されてきたのは、正面性を重視したシンボリックな顔とシンプルな線描により、まっすぐ向き合う姿勢を子どもたちが感じ取ったからではないだろうか。

レオナルド・ダ・ヴィンチの「モナリザ」があれだけ有名で魅力に富んでいるのも、顔自体はやや斜め向きながらどこから見ても微笑を浮かべた視線が合うことが大きな要素を占めていると思われる。

(4) 簡単な構造の顔

マルの中に点を二つ描くだけで、見る者はそれを顔と認識しやすい。このような顔は簡単に描けるため、子ども向けの弁当などにも顔を模したおにぎりなどがよく登場する。子どもがお菓子のデコレーションやオムライスのケチャッ

プがけをすると顔を描くのはよくあることである。このようにして作られた顔はシンプルであるがユーモラスで、見る者に和やかな楽しさを与えることができる。幼児にとっても「顔を描く」という行為は自己の認識と他者との区別という自己確立の要素のほか、描くことによってリラックスした気分になれるためではないだろうか。

おわりに

頭足人に始まる顔の描画は正面向きばかりだが、これは技術的に簡単というだけはその理由ではない。幼児にとって正面性が重要であること、特に自分に視線を向けた目を持つ顔であるこの形態は描くことによってその絵と視線を交わし、自己と他人との区別を確認しているのではないだろうか。国や地方を問わず世界に共通していることからこれも人間の根本としての表現であることが感じ取れる。

本稿は主にスクリブルに次ぐ図形の出現から目の表現を拾い出し、頭足人へつなげていくまでの段階を踏まえながら「子どもはなぜ顔を描くのか」というテーマについて考察したが、今後は頭足人から図式期にわたる顔の表現の変化、また図式期独特の顔の特徴について研究を広げていきたい。

参考文献

- 1) 大塚由美子・山口真美, 「乳児期初期における顔認知の発達と運動情報の効果」, 『ベビーサイエンス』 vol.1.5, (2006. 1), http://www.crn.or.jp/LABO/BABY/LEARNED/0HTSUKA/GIF/OHTSUKA_GAKKAIISHI.PDF
- 2) 鳥居昭美 『子どもの絵の見方、育て方』 大月書店, 2003

注

- (1) 鳥居昭美『子どもの絵の見方，育て方』大月書店，2003，p. 68
- (2) 高山智博「マヤ・アステカの末裔たち—インディオの生活と文化を訪ねて」，増田善郎『メキシコ国立人類学博物館』（世界の博物館 5），講談社，1978，p. 131（図版），p. 142
- (3) 黒田和彦「初期王朝時代の美術」，深井晋司『古代オリエントの美術 I』（週刊朝日百科世界の美術），朝日新聞社，1978，p. 65
- (4) 大塚由美子・山口真美「乳児期初期における顔認知の発達と運動情報の効果」，『ベビーサイエンス』vol. 5（2006. 1），
http://www.crn.or.jp/LABO/BABY/LEARNED/OHTSUKA/GIF/OHTSUKA_GAKKAIISHI.PDF，pp. 3-4