

幼児の描画における模倣の研究 — 模写能力から考える —

奥 美佐子

I はじめに

美術史を概観して、模倣の意味の転換についてはマルセル・デュシャンが 1900 年初頭に、『自転車の車輪』『泉』でレディ・メイドの概念を提案して見せたことがひとつの契機であった。複製や模写について、ベンヤミンの言を借りると、「芸術作品は、原理的には、つねに複製可能であった」¹⁾ 訳であるが、複製技術が時代の芸術を方向転換し、且つ大衆が芸術を享受する姿勢が変化していくのもこの時代であった。

2000 年代の美術は、デュシャンが開いたアートのコンセプトを展開し、模倣を表現ツールに転化し、転進し続けている。模倣のスタンスは確実に変わったことを意識しておく必要がある。しかし、子どもの造形における模倣は、創造との対照的な扱いから未だにネガティブに捉えられる傾向にある。「現代美術と幼児の造形における模倣のスタンス」²⁾ で指摘したように、模倣は表現の契機となる視覚的情報を摂取する手段や、表現の創造的展開の契機となる行為でもある。実際、「現代美術と幼児の造形における模倣のスタンス」で分析した幼児の描画には、摂取した視覚的情報が確実にしかも正確に、あるいは個性的に反映されていた。

筆者が幼児の描画過程における模倣についての一連の研究で、幼児の描画における模倣について視覚的な情報摂取の観点から調査検討し、模倣を 3 タイプに分類したときに、ビジュアルな面以外にも模倣が起こる要件がいくつかあることに気が付いた。本稿では、描画における幼児の模倣をポジティブに捉えた上で、幼児が描画表現の過程で模倣する要件について検討し、幼児の模写能力の育ちが描画における模倣の精度に関連することを確かにしたい。

II 模倣する要件の選定

幼児が描画の過程でする模倣は、そのほとんどのケースが描画表現の展開に有効に働いたことを前稿で確認した。

模倣の対象は例えばそのパーツが美しいか、興味ある色や形を有するか、課題にふさわしい表現形式を備えているかなど、視覚的に見て有用かどうか模倣の対象の要件としてあげることができる。幼児が模倣の対象とする描画を選ぶ基準や、模倣の伝播が行われる条件が視覚的で美的な刺激であることが第一の要件であると言える。その他に空間的条件と人間の関係性がここに何らかの意味を持つのではないかと考えられる。本稿では、第二の要件として空間的要件、第三の要件として人間の関係性を要件として設定し、前稿で Type 1~3 に分類した事例と、新たな試行において模倣の第一、第二、第三の要件について検討し、幼児が描画表現において模倣の対象とする描画や描画ツールの選択基準や、模倣したツールが伝播していく経路を明らかにすることで、幼児の描画における模倣について理解を深められると考えた。

III 模倣の事例からの検討

1 10 事例の分類結果

幼児の描画過程における模倣にはタイプがあることが 10 の事例研究によって明らかになった。幼児の描画過程における模倣は 3 つの類型に分類でき、それらを Type 1~3 と名付けた。以下に、その特徴を示す。

Type 1: 描画のきっかけとして情報を近くに求めた場合→描画開始期の情報ソース

Type 2: 自分の表現にない表現方法を情報として収集し、取り込んだ場合→表現ツールの情報収集

Type 3: 子ども同士の相互模倣を遊びのツ-

ルとして用い、表現の展開をルール化した場合→相互模倣を目的とした情報交換

各タイプに属する事例を表1にまとめた。

2 分析の概要

調査期間は1995年～2002年、調査対象は7つの保育園の4,5歳児である。詳細については表1を参照していただきたい。

検討の方法として、10事例に現れた模倣の特徴を第一～第三の要件として以下の項目を設定して、検討することにした。

- (1) 視覚的要件
- (2) 空間的要件
- (3) 人的要件

本研究で模倣の模範となった幼児もしくは幼児の描画をオリジナル、模倣した幼児もしくは幼児の描画をコピーと表現することを断っておく。

3 結果と考察

3つの要件からの検討結果は、表2に示した。それぞれの要件について以下にまとめる。

(1) 視覚的要件

- ・大きくて明快なフォルム
- ・自分の表現にないおもしろい、興味あるフォルムのパーツ
- ・順序よく、パーツを描き足していくプラスチックな描画

が、オリジナルをコピーする側の選択条件であった。わかりにくく、複雑なフォルムや構図、テーマに合わないものは、選択からはずしていた。

(2) 空間的要件

- ・同グループ内や隣接するグループ
- ・個別に場所設定する場合は、比較的近い場所
- ・意識的に並ぶ

空間移動することなく、視覚のみで摂取できる距離のものをオリジナルとしていた。模倣対象までの距離は手近であることが最大の条件であった。

(3) 人的要件

- ・10事例中7事例で日常の人間関係の影響はない
- ・上記と同様の出現率で‘絵がうまい’と思われる幼児の模倣はない

- ・Type 3の模倣や模倣の伝播には友だち関係が影響する
- ・事例5は日常の人間関係を描画にも引きずっている例である。

人的要件は模倣事例の7割のケースに関連がなかった。描画能力の優位性がオリジナルとして選択される基準になることや、日常の人間関係の中で見られる友だち関係や力関係が描画における模倣の対象として選択される基準になっていないことがわかる。人ではなく、描画の視覚的要件が模倣の対象として選択される大きな要件であった。残りの3割では、遊びとして相互模倣をした場合は、友達同士の連携がうまく行っている場合である。事例5のような場合は、「よく模倣をする子」あるいは「自信がなく、自分の遊びがない子」などと受け止められている場合があるようだ。

4 幼児間の模倣の要件

視覚的要件、空間的要件、人的要件から模倣の事例を検討した結果は、以下のようであった。

描画における模倣では視覚的要件は必須であり、100%の事例がこれを満たしている。大きい構図、明快なフォルム、興味あるパーツなどわかりやすく魅力的な色と形のを捉えていた。視覚的要件に付随して事例の100%を満たしたのが空間的要件であった。隣、同グループ、もっとも遠くても隣接するグループで、位置的に近いことである。子どもはわかりやすいもの、美的興味を惹くものを近くで「見た」ということであろうか。

人的要件が模倣の出現や、模倣の情報摂取に関係した事例が10事例中3事例あった。30%の出現率である。そのうち1件が相互模倣、1件がパーツの移入、もう1件がオリジナルの主導型であった。

以上から、幼児の描画過程における模倣は、視覚的要件と空間的要件が相互に作用しており、人的要件は必ずしも主要な条件ではないと考えられる。模倣の情報は、視覚的な刺激が第一だと言えよう。人的要件が作用する場合は、人的要件が空間的要件を設定し視覚的な要件を満たす場合、人的要件が視覚の導線となり模倣を誘う場合だと言える。

表1 タイプ別事例

Type	各事例の情報
Type 1	事例1【ぶっぶみみずく】(1998年3月、To保育園 5歳児) テーマ:お話の絵、描画材:共同絵の具・コンテ。 『ぶっぶみみずく』を読み、印象に残ったところを描く。幼児は4グループに分かれて、画板で描く。隣接する2つのグループにいる2人の幼児の間で模倣は行われた。オリジナルの幼児が70%程度描きおえた時点で、コピーの幼児が模倣を始めた。オリジナルのフォルムは視覚的に明快なものであった。パーツ、フォルム、色彩、構図、描画材ともにほぼオリジナル通りに描く。みみずくの斑は、オリジナルのように塗り重ねず、斑の部分塗り残しておき、後で点を描き込んだ
	事例2【おばけりんご】(1995年2月 M保育園 4歳児) テーマ:お話の絵、描画材:共同絵の具・マーカー。 『おばけりんご』のお話を素話で聞いて、絵を描く。幼児は5グループに分かれて、画板で描く。情報の摂取:模倣は描画の初期段階から始まった。模倣は5グループすべてに出現し、グループ単位で同グループ内に伝播した。摂取した情報は、まねしやすい明快なフォルム(全体的な構図、座席が近く見やすいものなどの条件で選んでいることがわかる。事例2は取得したフォルムと構図、サイズ、色等が見事に模写された。
	事例3【おばけりんご】(1995年2月 M保育園 4歳児) テーマ:お話の絵、描画材:共同絵の具・マーカー。 事例3では、対角線上の幼児が模倣関係にある。各パーツ、色などは模倣しているが、座席の位置から見えたまま描いたので、最終的には構図が90度ずれた。オリジナルを模写し切れなかったとみられる。お話を展開した部分は独自の表現が広がり、模写能力が十分でない幼児ほど独自の表現へ向かうタイミングが早かった。
	事例4【魔女】(2002年7月30日、To保育園、5歳児)では事例4, 5, 2例の模倣が見られた。描画はお泊り保育のときに遭遇した魔女を思い出して描くというものである。テーマ:空想の絵、使用描画材:墨汁、絵の具、コンテ 事例4は絵の具のターンテーブルを囲んで座った4名の男児の描画開始直後、魔女の顔と帽子、衣装を含む全身、魔法の棒の表現に出現した。帽子の表現と描画の進行速度から見ると、2名ずつの模倣関係とも考えられるが、相互模倣を目的とした情報交換(Type 3)にみられる遊びのツール化には至っていない。この場合、オリジナルとコピーの関係は事例1, 2の事例に比べて薄い。魔女の顔と帽子、衣装を含む全身、魔法の棒のフォルムと大きさは4名ともほぼ同様、したがって基本的な構図は変わらない。線・面の表現は墨汁部分ではほぼ同様であるが、コンテの色彩と線・面での表現は各自の展開が見られる。
	事例5【魔女】条件は事例5と同じ。事例5は2人の女児による描画開始初期からの模倣である。コピーはオリジナルの描画に多少の時間がずれて進んだ。魔女のフォルムと大きさはほぼ同じ、したがって構図は同じである。線・面の使い方は同様、コンテの色彩については一部左右が反転していたが、ほぼ同様の色を選択した。この場合は2人の幼児が途中から意識して相互模倣をしていたので、Type 3とも考えられる
	事例6【にじ組のみんなが乗れる船を描こう】(2002年7月19日、K保育園 5歳児) テーマ:空想の絵、使用描画材:パス・絵の具。描画の初期からコピーが始まり、各種パーツ、特にジャンプする魚を弓なりにそらせて描いたものが印象的である。構図は大変似ている。オリジナルはパス、コピーは絵の具とパスである。オリジナルは2匹、コピーは1匹。
Type 2	事例7【音を描く】(2000年10月 Ta保育園 4歳児) テーマ:きっかけ、描画材:マーカー。 きっかけとして小さいトランペットに見立てた紙を貼り、そこから聞こえる音、または音楽を視覚化して描く。幼児は、音を点、各種の線、音符、花や蟹の絵、各種の記号で表現した。模倣は描画の最終段階で行われた。音を螺旋で表した幼児が、情報=音符(資料⑩)をキャッチした。摂取した音符を描き込む。しかも、オリジナルが間違った8部音符の撥ねの向きを修正している。色彩、全体の構図への反映はなく、パーツとして取り込み、表現に組み込んだと見られる。
	事例8【オニの仲間】(2001年2月、M保育園、5歳児)ではオニのベルトのバックルが描画の中期以降に伝播し、グループを超えて情報が伝わった。情報はバックルのフォルムで、事例7と同様パーツとして取得し、色彩や大きさは変化させていた。全体の構図への影響はない。テーマ:空想の絵、使用描画材:パス、絵の具
	事例9【にじ組のみんなが乗れる船を描こう】(2002年7月19日、K保育園 5歳児)の2例目。描画中期に魚がジャンプする時間表現を数匹の魚を続けて描くことによって示した。オリジナルから表現方法を取得した2人のコピーは、色彩、フォルムを加工しており、構図には独自性がある。オリジナルの描画材はパス、コピーは2人ともパスと絵の具である。テーマ:空想の絵、使用描画材:パス、絵の具
Type 3	事例10【お花が咲いた】(2001年8月 S保育園 5歳児) テーマ:きっかけ 描画材:共同絵の具。 種をまくつもりで小さな紙を貼り、そこから育つ花をイメージして描く。4人の女児が描画の初期から色、形、構図などを相談しあって描く。これが描画の最終段階まで続いた。模倣を遊びのツールとして意図的な相互模倣を継続した。最後に描いた花の表現に若干の違いがあるが、揃えて描いたという表現が最も近く、オリジナルとコピーの関係は希薄である。

表 2 3つの要件からの検討

事例 NO と Type	視 覚 的 要 件	空 間 的 要 件	人 的 要 件
事例 1 Type 1	大きくて明快なフォルム。	隣接するグループ。	日常での親しい友だち関係はない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 2 Type 1	大きくて明快なフォルム。	同グループ内。	日常で特に親しい友だち関係ということではない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 3 Type 1	最初に描き出した幼児の絵が明快なフォルムだった。	同グループ内。座席から対角線上の位置で2組の模倣。	日常で特に親しい友だち関係ということではない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 4 Type 1	帽子→魔女の顔→黒い服と、お互いのフォルムを見ながら順序良く4名が描いていく。	同グループ内。	日常で特に親しい友だち関係ということではない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 5 Type 1	オリジナルを見ながら描く。意識して同じように描く、Type 3の方法に近いが相互模倣ではない。	2人並んで描く。	K児とT児は友だち関係。4歳児のときはK児がT児を模倣。5歳の現在は模倣関係が逆。日常の遊びの関係と平行する。
事例 6 Type 1 Type 2	船→魚と大方の構図を見ながら描く。魚が飛び跳ねるパーツ（おもしろい表現）を取得し、描画材や数を変えて表現する。	同グループ内。	日常で特に親しい友だち関係ということではない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 7 Type 2	自分の絵にないパーツ（音符：興味あるパーツ）を情報として取得する。	比較的近い場所。	日常で特に親しい友だち関係ということではない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 8 Type 2	自分の絵にないパーツ（ベルトのバックル：興味あるパーツ）を情報として取得する。	同グループ内と隣接するグループ。	日常で特に親しい友だち関係ということではない。オリジナルが特にクラスで絵がうまい子どもであるという定評はない。
事例 9 Type 2	自分の絵にないパーツ（ジャンプする魚：おもしろい表現）を情報として取得する。	隣接するグループと同グループ内。	事例7のオリジナルの幼児と、事例9のオリジナルの幼児はお友達。移入したものがさらに広がった例。
事例 10 Type 3	4人の女兒がゲームのように描き順とパーツを意識的に揃えて描いていく。	4名が並んで描く。	なかよし4人組。

5 人的要件からの検討

(1) 人的要件の模倣への影響

出現率は少数ではあるが、人的要件と模倣との関係について考えてみよう。

事例 10 は仲の良い女児 4 人の相互模倣で、描画のスタート時からパーツのフォルムや構図を話し合っただけ進めたものである。リーダーシップをとった形跡がなく合議に近い。従って、オリジナルとコピーの区別がない。

事例 6 は隣接する友達の絵を見たら興味あるパーツ（飛び跳ねる魚）を発見し、情報摂取したと考えられる。この情報が同グループ内で伝播した。

事例 5 は表 2 に示したように、K 児と T 児の関係性が今回の模倣関係を生んだものである。K 児と T 児の関係は、4 歳児のとき T 児が K 児をリードしていたが、年長になって身体的な成長が著しい K 児が運動面に勝ってきたことから、この時期（8 月初旬）力関係が逆転していたのである。その結果、T 児が K 児の表現を追うように描画が進行して行った。相互模倣に極めて近いが合議はない。10 月以降この 2 名の描画表現にはまっ

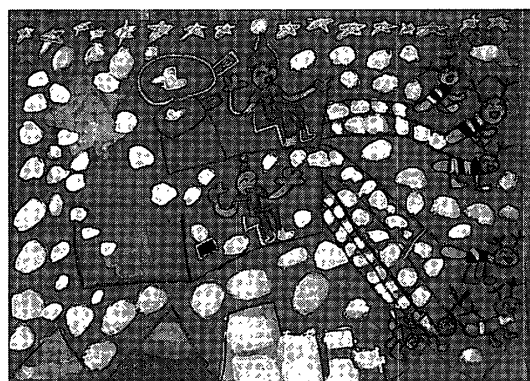


写真 1 クリスマス T 児



写真 2 クリスマス K 児

たく相互模倣的な場面が出ていない（写真 1、2 参照）。それぞれが、自信をもって遊びだし、他の幼児との関係性が広がってきた現実と重ねて見ることができよう。

前 2 者では人的要件は、模倣情報を摂取するきっかけになったと考えられる。後 1 者は人的要件が描画における模倣のあり方に影響したものである。

(2) 模倣の Type との関係

人間の関係性に影響を受けた 3 つの事例を、模倣のタイプから検討してみよう。事例 5 は Type 1、事例 9 は Type 2、事例 10 は Type 3 である。摂取した情報を自分の描画への反映状況を模倣度として表した研究³⁾では、Type 1 と Type 3 の模倣度が高く、Type 2 の模倣度が低かった（表 3 参照）。

Type 2 の事例 9 は描画のプロセスで情報を摂取し、その情報を構図に組み込んだり、ツール自体を変形したりして自分の絵に反映するタイプで、模倣を積極的な情報収集と創作に生かして行った。摂取した情報の加工の度合いと構図の相違が模倣度を低くしている。人的要件が関係した場合においても、それが情報摂取の糸口になったと考えられるタイプである。

Type 3 の事例 10 では視覚、空間的要件が、仲よし 4 人組の女児の人的要件に決定され、継続的に模倣がルールのある遊びとして行われたケースである。Type 2、Type 3 では模倣を積極的に表現技術として使ったといってもよいだろう。

Type 1 は Type 3 と模倣度の高さでは同様の傾向を示しているが、模倣の摂取状況と人的要件にはかなり違いがある。Type 3 は初めから子ども同士の関係性が成立している場合であり、Type 1 は表 2 を参照する限りでは事例 5 のみに人的要件が関係していた。

Type 3 は人的要件から出発した模倣であり、Type 2 は美的・視覚的刺激が働いた模倣で、人的要件が絡んだ場合は摂取先のひとつとして選択されたと考えられる。Type 1 は人的要件が絡まない場合が多いが、事例 5 のようなケースでは、模倣が問題なのではなくこの子どもたちの関係性のあり方に課題があり、そのひとつの現象として模倣が出たのである。長期のスパンで関係性を見直す必要があるだろう。

表3 事例別模倣度

観点/事例	1 みみずく	2 りんご	3 りんご	4 魔女	5 魔女	6 魚	7 ラッパ	8 オニ	9 魚	10 たね
時間	5	5	5	5	5	5	1	3	3	5
構図	5	5	3	5	5	5	1	1	1	5
コピーの質:フォルム	5	5	1	3	5	3	5	3	1	5
:色彩	5	5	5	3	5	3	1	1	1	3
:描画材	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5
:位置	5	5	1	5	5	3	1	3	1	5
加工の有無	3	5	5	3	5	3	1	3	1	3
描画の展開	3	3	3	1	3	3	5	1	1	5
情報の種類	5	5	5	5	3	5	5	5	5	3
合計ポイント	41	43	33	35	41	33	25	25	17	39
模倣度	91.1	95.6	73.3	77.8	91.1	73.3	55.6	55.6	37.8	86.7

6 その他の要件

Type 1 の事例を通じて模倣に至る動機を第一～第三以外にもつものが見られる。

事例1は人的要件を含まないが、描きは始めるまでに時間がかかった。隣接したグループでもっともフォルムが明快でわかりやすいオリジナルの描画を摂取し、そっくり模写した形となった。描き出しに困った状況を模倣という手段で乗り切ったのであるが、オリジナルの選択やコピーの描画プロセスから見ても模写能力を備えており、絵が描けない子どもではないことがわかる。この場合、テーマの不適切性、導入の不手際、活動の理解度など保育上の問題などについて考えることが必要である。

Type 2、Type 3 では人的要件が絡んでいるか否かは問わず、模倣は表現への積極的なツールとして使用された。Type 1 においても模倣は現状打破の手段など、幼児が描画を進める方向に使用したことがわかる。ネガティブに捉えることはないのである。

テーマ、描画材、導入、活動の理解度（発達の傾向）などが、その他の要件として挙げられるが、Type 1 の事例5に見られるような人的要件や、Type 1 の事例1から読み取れる保育上の課題から発する模倣は、避けられるのならこれに越したことはなく、保育を通じて対応していく必要がある。このような場合、模倣は子どもがその状況

を打破する手段としていることに留意しておきたい。

IV 幼児間における模範と模写の実践からの確認

子どもが、子ども間で意識的に模倣をした場合、どれくらい正確な模倣ができるかということを知る目的で、一人の幼児が描く絵をグループ内の幼児が模倣する実践をした。模範を幼児の絵に置き、それを模写することになる。ただ、模写の方法と異なるのは、完成した絵を見て描くのではなく、模範となる幼児が絵を描くプロセスにいてことである。模写能力の発達等の実験に使用される、図形カードを見て描くものではなく、絵を描く行為が行われていく状況で実践を行った。

この実践から、幼児の描画における模写＝模倣では、幼児の図形に関する模写能力の発達との関連と、座位の影響による図形の反転や回転したツール以外に鏡映図形ならびに回転図形が出現したため、以下の留意が必要となった。

1 幼児の模写能力

描画における幼児間におけるフォルムの模倣において、形態の模写能力の発達を無視することはできない。模写能力は四角や三角の図形を見て、同じものを描きうつす能力のことを言い、一般的には4歳までに四角形の模写ができ、5歳ぐらい

になるとほとんどの子どもたちが三角形の模写が可能になり、菱形の模写は 7 歳以降であるとされる。四角形の模写ができる能力についてブリテンは、「周囲の事物の多様な側面を抽象化したり形象化したりすることのできる能力に重なっている」⁴⁾ という。模写能力は描画表現能力と重なっている。

幼児の空間概念が、なぐり描き→トポロジー的段階→中間的段階→ユークリッド的段階へと発達することは、ピアジェ⁵⁾などの研究から明らかである。黒田佳代子・田中敏隆⁶⁾は幼児の模写能力の縦断的研究から、急激ではないが停滞したり、退行したり、また発達したりして発達していくこと、ユークリッド的段階が出現するのは 7 歳以降とされるにもかかわらず、4 歳前後でユークリッド的段階に達した幼児が出現するなど、個人差があることを確認している。また、図形の模写能力は、高知能群の幼児ほど練習による成果が有効であることも指摘している。

当実験の被験児は 5 歳児、当該 10 事例の対象児は 4~5 歳児であり、トポロジー的段階とユークリッド的段階の中間的段階に大方の幼児がいると考えられる。図形的には三角形を閉じることが難しい幼児がいること、菱形が模写できにくいと考えられる。当実験の模範が同年の幼児の描画であることから、模写しにくい図形の出現については模写能力の個人差の面から捉えることになる。

2 図形の鏡映と回転

鏡映と回転は、文字や図形の模写にはしばしば出現する。田中敏隆等⁷⁾が、図形認知における鏡映と回転を幼児が選択するときの重みを調査した結果によると、幼児が鏡映図形も回転図形も選択するが、逆位認知が 4 歳から 6 歳までの認知特性であることを確認した。4 歳は鏡映図形への認知が圧倒的に多く、5 歳児になるとやや減少し、6 歳児では鏡映図形と回転図形の認知が伯仲し、7 歳児になると回転図形の認知が圧倒的に多くなる。鏡映認知は 4 歳児に最も多く認められ、その後は減少していく。これは幼児に三角形が描きにくいことと共通している。鏡映図形は正位図形と同一の眼球走査ができること、正位図形と同様に日常生活環境における垂直効果からして、傾斜図形

よりも正位図形が類同認知されやすいということである。

3 幼児間の模倣に関する実践

(1) 調査の目的

実践を通して①~③の要件から検討する。

- ① 視覚的要件：模倣のパーツと構図の相似
- ② 空間的要件：位置と模倣の関係
- ③ 人的要件：4 名の関係性。自発的な模倣行為ではない場合に③の要件が関係するかという点も調査したい。

(2) 調査の概要

調査期日：2002 年 8 月 30 日

調査対象：京都市内私立 K 保育園 5 歳児 28 名
(男児 11 名、女児 17 名)

調査方法：カメラ、VTR による記録と作品。作品をパーツと構図を観点として分析する。

(3) 結果と考察

4 名ずつ 7 グループを作る。その中の 1 人がオリジナルを描く子ども、3 名が模倣をする子どもとし、幼児間で役割を決める。テーマは自由で描画材は 8 つ切り画用紙とマーカーを使用する。7 グループとも、基本的には 2 人ずつ向かい合った隊形(図 1)で、オリジナルの子どもが先行して描き、3 名はオリジナルが描かれていくのを見ながら描いていく。

模倣のパーツ、構図の分析項目とポイントを以下のように定めた。

ポイントの基準

【抽出したパーツの比較】

- 5：オリジナルとほぼ同じ
- 4：多少違うがオリジナルに極めて近い
- 3：違う部分があるがオリジナルの概観を備えている
- 2：オリジナルに準拠しているが大きく異なる
- 1：オリジナルとまったく違う
- 0：パーツがまったく描かれていない

【構図の比較】

- 5：オリジナルとほぼ同じ
- 4：多少違うがオリジナルに極めて近い
- 3：上下、左右に位置がずれている。左右反転がある

表4 パーツと構図の模倣度

グループ	テーマ	パ ー ツ				構 図			
		幼児2	幼児3	幼児4	テーマ別 模倣度	幼児2	幼児3	幼児4	テーマ別 模倣度
1G	プ ー ル	86	74	49	70	100	77	54	77
2G	女 の 子	85	63	60	69	95	65	68	76
3G	家 の 中	60	59	63	61	74	70	68	71
4G	森のくまさん	85	79	65	76	97	72	47	72
5G	ス イ カ	60	75	75	70	65	100	100	88
6G	女の子とウサギ	80	73	83	79	93	83	63	80
7G	戦いごっこ	46	59	99	68	65	71	97	77
	座席別模倣度	72	69	70	70	84	77	71	77

* 幼児1はオリジナル。

* パーツと構図の模倣度が交差するセルはそれぞれの平均値。

2：オリジナルに準拠しているが異なる部分が多い

1：オリジナルとまったく違う

0：パーツがまったく描かれていない

グループ毎の描画を検討し、算出した模倣度を表4に示した。

① パーツと構図の相似

○ パーツの増減が多数出現した。パーツ数が多いもの（最高28個；3G）ほど、模倣したパーツ数が減少した。パーツ、構図ともに、左右が反転したものが多数出現した。反転が集中して出現する子どもがいること、座る位置によって反転が出現しやすいことがわかった。

○ 構図では、位置の上下左右へのずれが目立った。隣接したパーツとの位置関係は確認するが、空間全体との相関が見られず、描画位置がずれると考えられる。

表4のパーツと構図の模倣度が交差するセルの数字はそれぞれの平均値である。それらと比較すると、模倣度は平均してパーツ（70）より構図（77）のほうが高い。

○ パーツ、構図ともに左右の反転が多数出現した。

パーツと構図の左右反転は、被験児の年齢を考慮すると、鏡映認知の影響を免れないと考えられる。鏡映図形の得点と構図における鏡映認

知が左右反転の構図を描かせたと考えられるものの得点が、どちらも3ポイントとしていることから、模倣度への影響が大きい。表4にパーツの鏡映図形の個数と構図への鏡映認知の個数を示した。構図への出現が格段に多いことと、それにもかかわらず構図における模倣度の高さを対応させると、構図の模写はかなり正確だと言えるのではないだろうか。

② 位置と模倣の関係

幼児が絵を描く隊形が模倣に影響を与えることは想像に難くない。図1は実践における幼児の位置である。幼児1がオリジナル、幼児2～4がコピーである。

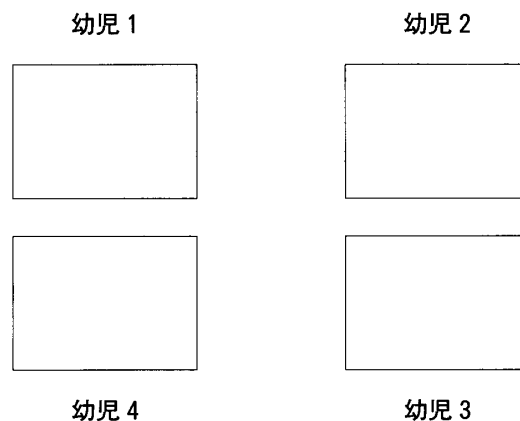


図1 描画の隊形

表 5 鏡映図形・構図の出現個数

グループ	テ ー マ	パ ー ツ				構 図			
		幼児 2	幼児 3	幼児 4	合 計	幼児 2	幼児 3	幼児 4	合 計
1G	プ ー ル	0	0	0	0	0	1	0	1
2G	女 の 子	0	0	0	0	0	2	0	2
3G	家 の 中	0	0	0	0	0	0	0	0
4G	森のくまさん	0	2	1	3	0	8	3	11
5G	ス イ カ	0	0	1	1	1	0	0	1
6G	女の子とウサギ	0	0	1	1	0	0	4	4
7G	戦いごっこ	0	0	0	0	1	0	0	1
	合 計	0	2	3	5	2	11	7	20

7グループの総合的な摸倣度は、パーツにおいて幼児2-72、幼児3-69、幼児4-70、構図において幼児2-84、幼児3-77、幼児4-71であった(表4)。

同様に7グループのパーツにおける鏡映図形の出現個数は幼児2-0、幼児3-2、幼児4-3、構図における鏡映認知による左右反転の出現個数は幼児2-2、幼児3-11、幼児4-7であった(表5)。

幼児2は摸倣度が最も高く、鏡映図形、左右反転構図の出現が最も少なかった。これはオリジナルの隣に位置しているためだと考えられる。幼児3はオリジナルと斜めの位置にあるため、オリジナルを摸倣していくと最も摸倣がしにくい位置にある。ただ、幼児2の摸倣をしている部分があるのではないかと考えられる。これは幼児4についても同様で、オリジナルの摸倣であると同時に幼児3の摸倣である可能性も否定できない。

これらのことから、鏡映図形を描く時期であることを考慮しても、幼児の描画位置は摸倣の結果に何らかの影響を与えると考える。最も模写が精緻に行われるのは、左右の隣に位置した場合だといえる。

③ 人的要件

実践は、オリジナルをコピーの3人が摸倣するという方法で、人間関係が関与する要素はないように見えるが、グループ構成時に、日常「仲良し」である幼児が4名がかたまらないようにした。

Type 3のツールの摸倣が出にくい状況である。その中でも、各グループの人間関係が原因になって、模範をある時点から他のコピーの幼児に変えたり、自分の気に入らないパーツをとばしたり、勝手にパーツを創造したりすることがなかったかを調べた(パーツの増減は表6参照)。

対象はパーツに関してのみとし、まったく別の絵を描いた幼児や逆位認知以外の別構図を作成した幼児が出現していないことから、構図は検討外とした。

被験児の情報は表7の通りである。10事例を検討した調査とは異なり、摸倣が目的の実践であるので、摸倣の動機として人的要因を問うことはない。

表 6 パーツの増減

グループ	テ ー マ	幼児 2	幼児 3	幼児 4
1G	プ ー ル	0	△2	△3
2G	女 の 子	0	0	▽1
3G	家 の 中	▽7	△1▽11	△3▽11
4G	森のくまさん	▽1	△1	▽6
5G	ス イ カ	△2▽1	0	△2
6G	女の子とウサギ	0	▽1	0
7G	戦いごっこ	▽1	▽2	0

* △は増加、▽は減少、数字は出現数を表す。

表7 被験児のリスト

	被験児 番号	男女	年 齢	特 記 事 項
1 G	1	女	5.10	
	2	女	5.11	
	3	女	5.10	
	4	男	5.6	
2 G	1	女	6.4	<ul style="list-style-type: none"> ・7G-4と双生児、自由画帳でのお絵かき名人と言われる。 ・遊びの牽引
	2	男	5.11	
	3	男	5.10	
	4	女	5.10	
3 G	1	女	5.8	<ul style="list-style-type: none"> ・4G-3と双生児、自由画帳でのお絵かき名人と言われる。 ・絵は好きだが、描きだしが遅い。
	2	男	5.7	
	3	女	5.6	
	4	女	6.1	
4 G	1	女	5.6	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びの牽引 ・3G-1と双生児、自由画帳でのお絵かき名人と言われる。
	2	男	6.4	
	3	女	5.8	
	4	男	6.2	
5 G	1	女	5.8	<ul style="list-style-type: none"> ・遊びの牽引
	2	男	6.4	
	3	女	5.6	
	4	男	6.1	
6 G	1	女	6.1	<ul style="list-style-type: none"> ・絵は好きだが、描きだしが遅い。
	2	女	6.1	
	3	男	6.2	
	4	女	6.3	
7 G	1	男	5.9	<ul style="list-style-type: none"> ・絵に苦手意識をもっている。 ・2G-1と双生児、自由画帳でのお絵かき名人と言われる。
	2	男	5.8	
	3	女	5.5	
	4	女	6.4	

このクラスには、5つのなかよしグループがあり、68%がそのいずれかのグループに属している。特に犬猿の仲と思われる幼児、または幼児集団はない。日常の人間関係から模倣を放棄したり、変更したりすることはなかったと思われる。

2組の双生児の特記事項欄に「自由画帳でのお絵かき名人と言われる」と記入した。これは、卒園時に他児からの評価として一人ひとりの子どもに‘○○名人’と名称をつけたときに、クラスの構成員から与えられた名人称である。特に‘自由画帳での’と断ったのは、活動としての描画時ではなく、好きな遊びの中で特に絵が好きで、しかも上手いと子どもたちが感じた評価であったことによる。この4名中2名が子供同士の互選で2, 3グループのオリジナルになったこと、7グループの幼児4の模倣度が99(表4)であり、描画の構図とパーツ数から見ても大変精緻な模写をしたことが、幼児間の認識と子どもの模写能力が見えた結果として、興味ある事項であった。ただ、この実践で上記の事実が、模写のプロセスでオリジナルへの信頼度の高さを示したり、オリジナルの変更に繋がったりしたとは考えられない。

④ 画題について

お絵かき名人は、日常のお絵かきで好きなパターンを繰り返し描き、また名人同士相互模倣=情報交換してスキルアップにつなげている。図形模写の場合、中間的段階にいる幼児ならIQが高いほど練習の成果が現れるという実験がある⁸⁾。対象児のIQについての資料がないが、この4名の幼児が日常の中で自由画を繰り返し描き、技を磨いたということができよう。実践は自由画題であったため、99の模倣度は練習が生きたという見方も可能である。

7Gのオリジナルは男児であり、幼児4は女児で模倣度99を示した。2Gのオリジナルは女児で、描いたのが女の子の絵であった。2Gの幼児2, 3は男児で、模倣度85, 63と健闘したが「女の子は描きにくい」というのが描画後の感想であった。テーマも模範と模写の関係では勘案すべき要素である。

(4) 意図的な模倣の実践で確認したこと

- ・模倣度の平均はパーツ70、構図77であるが、パーツ、構図の模倣度は46~100の間に分布

し、模写能力にばらつきがあることがわかる。

- ・鏡映図形が 5、構図の反転が 20 出現した。
図形より、構図の反転が多く出現したことは、空間が大きいほど逆位認知が起りやすいと考えられる。

今回の実践では、描画活動時と同じ隊形で 4 人一組が座ることで、左隣、向かい、斜め向かいといった模範と模写の位置関係が、コピーの正確さに影響することが確認できた。この場合、幼児が「見えたまま」描いて反転した描画と、鏡映図形との区別がつきにくい。

本実践から幼児間の模写の場合、5 歳児では模範のパーツや構図を、もとの絵のイメージがわからなくなるほど変形したり、模写し切れなかったりすることなしに、模倣することができる。また、視覚を最優先に使用し、グループ内の空間的要件は模写のパーツや構図の位置に影響する場合があります、同じくグループ内の人的要件の影響はないということであった。

IV 模倣の要件

まず、前提となる、幼児は他児の描画をどのくらい正確に模写できるかということについては、上記の実践から模写能力にばらつきがあるが、模写は可能であること、鏡映図形や反転構図が出ることは発達上予測する必要があることが確認できた。

10 事例の検討並びに上記実践から、魅力的な色彩やフォルム、イメージに合った表現、課題解釈に適合しているなど、視覚的要件が優先する。空間的要件として、オリジナルはコピーから見える範囲であることが第一条件である。空間的要件と視覚的要件は同次元的に働く。描画過程における模倣は人的要件がかかわるケースは極めて少ないが、人的要件がポイントになる模倣は人間関係が優先する場合があります。

IV 終わりに—幼児の模倣をどう見るか—

幼児が描画過程で模倣をする場合、基本的に視覚的な情報摂取が中心で、一過性のものだと考えられる。これらの模倣は、積極的な情報収集であったり、表現イメージの摂取であったり、あるときは表現の展開に組み込み、別の場合は現状打破の

策であったりするところから、肯定的なスキルとして受け入れたいものである。冒頭で記したように美術史上における、模倣の意味の転換も無視すべきでない。

この研究は、繰り返し述べているように幼児の描画過程で出現した模倣を検討したものである。Type 2 は積極的な表現欲求からきたものであると考えるが、Type 1 で描画の初期からフォルムが明快なオリジナルをコピーした事例 1 などは、模倣の要因として導入の欠陥が推察できる。事例 5 は模倣の要件ではなく、要因として人的要件が関与しており、これは一過性のものではなく 2 年にわたる 2 人の女兒の関係性を見ていかなければ、結論が出せないものである。

幼児の描画過程で出現する模倣については、肯定的に対応すべきであるが、Type 1 のいくつかに相当するような原因を保育者がつくってはならない。個別のケースをよく見て模倣の意味を解釈していきたいものである。

モレンハウアーは子どもが芸術作品を模写するときに、模範を勝手に変形してしまうことについて、模範を模倣する経路で、「変形」という契機を得、その契機に形成作用が含まれるという。「子どもは、自分自身の知覚、感覚運動、視覚、描写や表現の可能性および限界と、模範の特徴との間に、妥協の産物を作り上げる。—こう推測することができる。このようにして子どもたちは、「世界」ないしは模範と向き合うのみならず、同時にかなりの程度自分自身とも向き合うのである⁹⁾。モレンハウアーは、子どもの美的経験がここで行われるのだというのが、事例にあげた模倣の対象が同じ時期の幼児の描画であれ、美しいもの、興味を惹く色や形に触れて自分の表現に取り込む過程で、5~6 歳のこの時期に美的な経験を通じたとしたら、子どもにとってそれは何者にも代えがたいものであろう。

【注および引用文献】

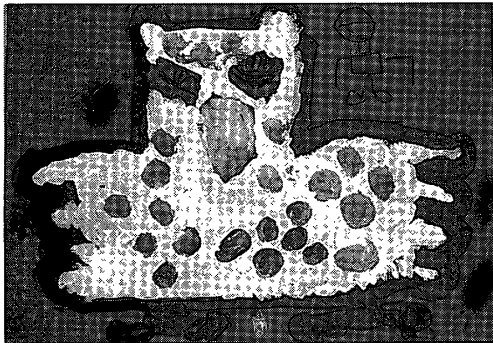
- 1) ヴェルター・ベンヤミン、佐々木基一編集『複製技術時代の芸術作品』晶文社、1999、p. 10
- 2) 奥美佐子、「現代美術と幼児の造形における模倣のスタンス」、『名古屋柳城短期大学研究

紀要 23 号』2001、pp. 57～71

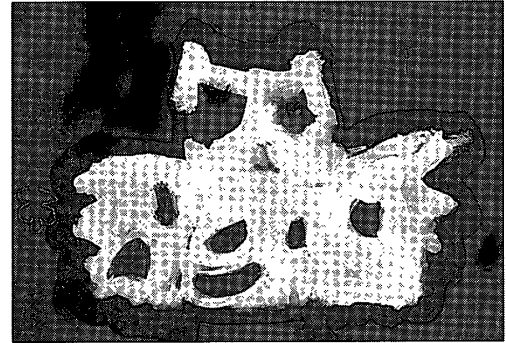
- 3) 奥美佐子、「幼児の描画過程における模倣の効果」、『日本保育学会第 55 回大会論文集』、2003、pp. 44～45 で、タイプ別の模倣度を算出した。
- 4) W. L. ブリテン、黒川健一訳、『幼児の造形と創造性』、黎明書房、1983、p. 112
- 5) Piaget, J. and Inhelder, B. 1956 The child's conception of space. Routledge and Keganpaul, London.

- 6) 黒田佳代子、田中敏隆、「幼児の図形模写に関する発達的研究」、『神戸女子大学紀要 25 巻 1 号』1992、pp. 221～231
- 7) 田中敏隆、「幼児の図形と文字における逆位認知に関する研究 (Ⅲ)」、『神戸女子大学紀要 Vol. 20-1』、1987、pp. 51, 52
- 8) 黒田佳代子、田中敏隆、前掲書、p. 230
- 9) クラウス・モレンハウアー著、真壁宏幹他訳、『子どもは美をどう経験するか』、玉川大学出版部、2001、p. 42

写真資料 2 幼児間の模倣に関する実践



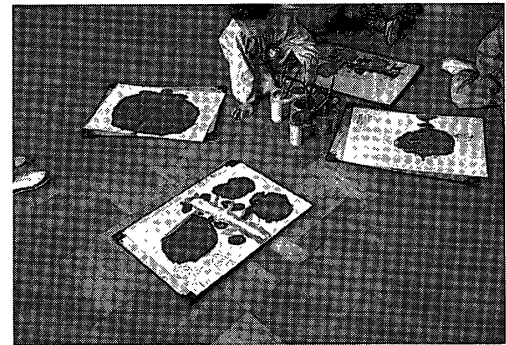
写真資料① 事例 1



写真資料② 事例 1



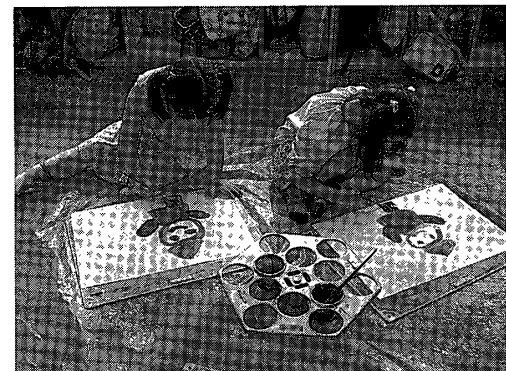
写真資料③ 事例 2



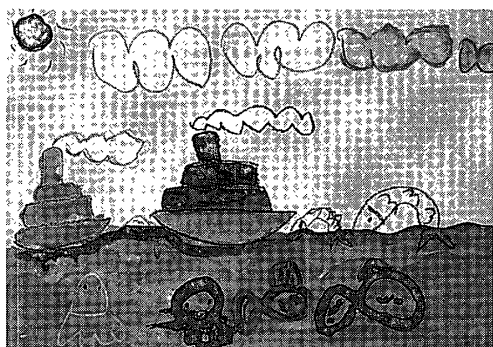
写真資料④ 事例 3



写真資料⑤ 事例 4



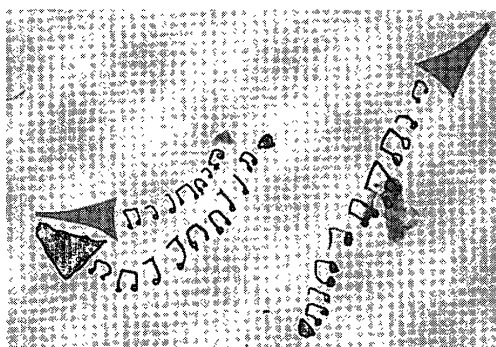
写真資料⑥ 事例 5



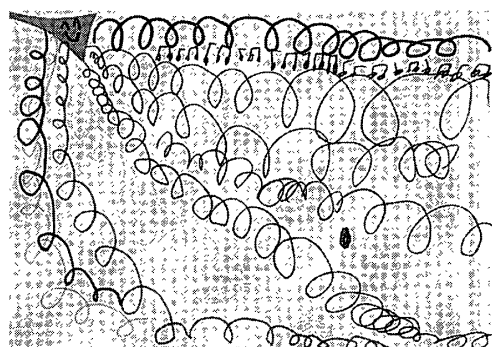
写真資料 ⑦ 事例 6



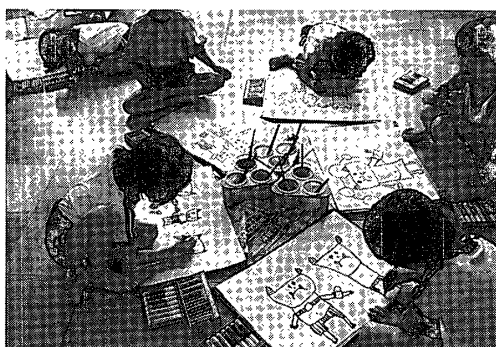
写真資料 ⑧ 事例 6



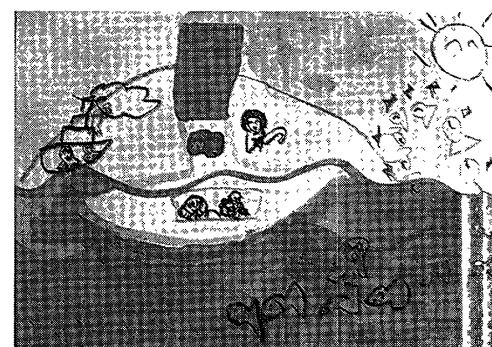
写真資料 ⑨ 事例 7



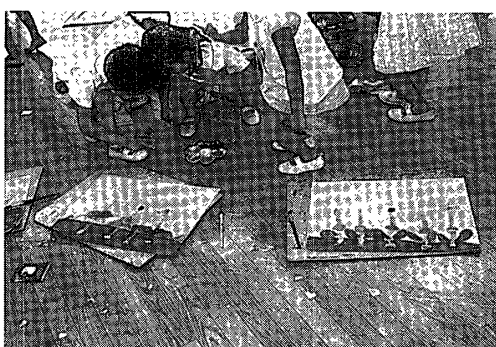
写真資料 ⑩ 事例 7



写真資料 ⑪ 事例 8

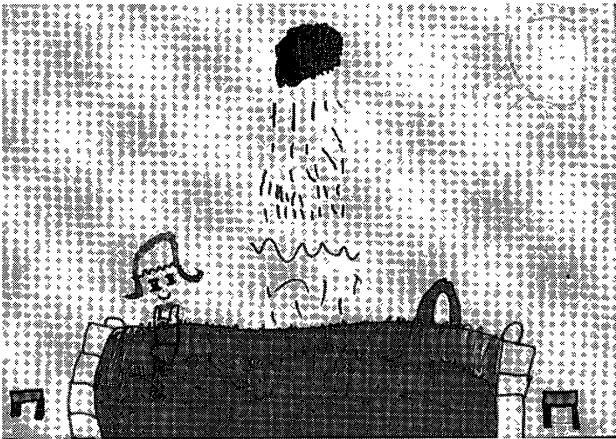


写真資料 ⑫ 事例 9

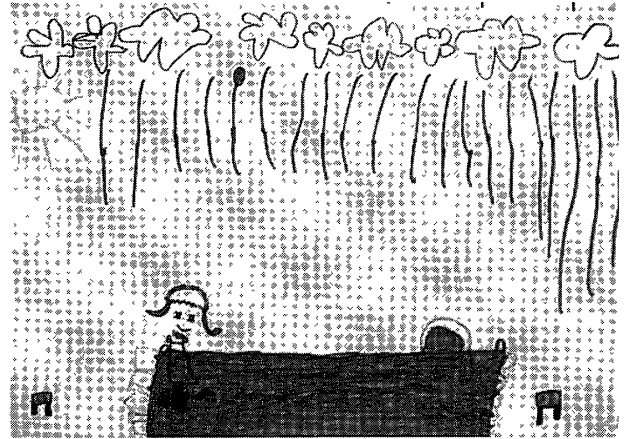


写真資料 ⑬ 事例 10

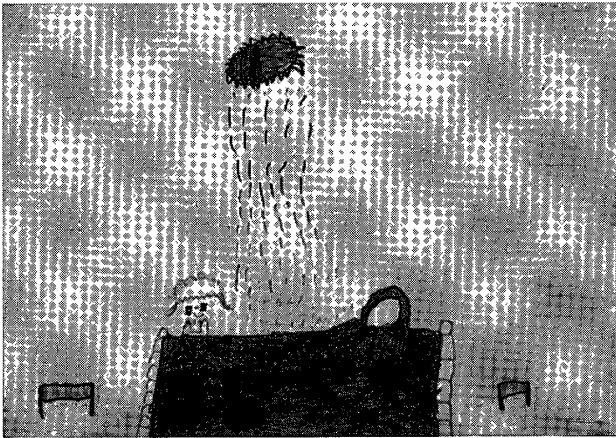
写真資料2 幼児間の模倣に関する実践



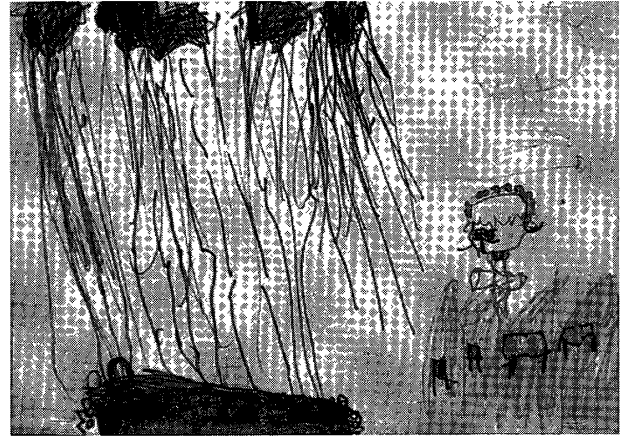
写真資料⑭ プール 幼児1



写真資料⑮ プール 幼児2



写真資料⑯ プール 幼児3



写真資料⑰ プール 幼児4

A Study on the Imitation in Children's Drawings — Consideration from Children's Copy Capability —

Oku, Misako*

美術における模倣は肯定的にも否定的にも扱われてきた歴史をもつ。模倣の意味は変化し、現代美術においては表現ツールとしてのスタンスを得た。本稿では模倣をポジティブに、且つ模倣の意味を広く捉えて、幼児の描画表現の過程で出現した模倣の要件を幼児の模写能力から検討したいと考えた。

前項「現代美術と幼児の造形における模倣のスタンス」で分類した模倣の3タイプにおける視覚的要件、空間的要件、人的要件について検討した結果、視覚的要件と空間的要件が密接な関係にあることがわかった。人的要件は前2者程には影響をもつとは考えにくく、人的要件が何らかの影響をもつ場合は、日常の人間関係を反映していると考えられた。描画過程における模倣の出現はビジュアルな要素が優先していると考えられる。

描画における幼児間での模倣を扱った研究を進めているが、幼児間で模倣がどれほどの精度で可能かを確認するため、幼児間で模範と模写の関係を決めて描画の模倣の実験をした。パーツと構図から模倣度を求めた結果、数値にはばらつきがあるが、5歳児の模写能力はかなりの精度で模範を模写できることがわかった。視覚による情報摂取と、摂取した情報の表現への反映が可能であることで、描画過程における模倣は、
‘絵がかけないから模倣する’ という見方を払拭することができたのではないだろうか。

キーワード：模倣 幼児の描画 模写能力