

児童の人物描画における年齢、性、国籍の特徴抽出の手がかりに関する研究(2) - 判断理由の分析から -

平沼博将 (福山市立女子短期大学保育科) 子安増生 (京都大学大学院教育学研究科)

【目的】

本研究では、日英児童が描いた人物描画を用い、それを描いた児童の国籍や年齢、性別を判断する際に何を手がかりとしているかを明らかにする。

【方法】

被験者: 日本人大学(院)生 48名(平均CA 24.4歳)

描画刺激: 日本と英国の児童が描いた人物描画(右の方に向かって走っている男性の描画)240枚

*平沼・子安(2002)日本発達心理学会発表参照

実験機材: パソコン/19インチCRTモニター/マウス

課題: 被験者を3群に分け、以下の課題を実施。

国籍判断課題...児童の国籍(日本、英国)を判断

学年判断課題...児童の学年(1年、5年)を判断

性別判断課題...児童の性別(男児、女児)を判断

手続き: 240枚の描画刺激をランダム順にモニターに提示し、その人物描画を描いた児童の国籍(学年・性別)を確信度に応じて5段階で判断してもらった。課題終了後、判断の基準を思い浮かぶだけ報告してもらった。

【結果】

各課題における判断理由を分類、整理した。カテゴリーと報告例を以下に示す。

*カテゴリー欄の()内の数は報告した人数を表す。

国籍判断課題

<日本人が描いたと判断した理由>

カテゴリー	報告例
顔・表情(13)	顔が日本人っぽい、かわいらしい顔、目が大きい(ぱっちり)、口が笑っている
髪(4)	髪型が日本的、黒髪、髪型がいろいろ
服装・靴(6)	服装が地味、体操服、鉢巻き、靴
バランス(6)	顔(頭)が相対的に大きい
漫画風(11)	少女漫画風、漫画のキャラクター
雰囲気(6)	見慣れた雰囲気、丸い感じ
写実的(6)	実物に忠実、細かい部分も描く

<英国人が描いたと判断した理由>

カテゴリー	報告例
顔・表情(12)	顔が欧人っぽい、目が点(で描かれている)、鼻が高い、鼻が強調されている
髪・髭(6)	髪がツンツン、髭がある、髭や髪が直線
服装・靴(11)	服が派手、半ズボンを履いている、靴をしっかりと描く、靴ひもを描く
バランス(10)	頭が相対的に小さい、体ががっしりしている、体のバランスが少し違う
漫画風(7)	英国の漫画のキャラクターっぽい、カートゥーン(cartoon)チック
動作線(7)	走っている時の風の描写、走っていることを表す漫画的な表現
線のタッチ(5)	線の感じ、線が太い、単純な線描

学年判断課題

<1年生が描いたと判断した理由>

カテゴリー	報告例
顔・表情(3)	顔のパーツが足りない、顔に表情がない
腕・脚(8)	腕や足が一本の線のみで描かれている、両手・両足が同じ方にてているもの
顔・身体の向き(9)	顔が正面を向いている、身体が前向き、手足の見え方が正面から見たもの
バランス(5)	顔が大きい、五体のバランスがとれていない
動き(5)	体の動きがない、動いている感じがない
構図(5)	極端に絵が小さい、絵の位置が不自然

<5年生が描いたと判断した理由>

カテゴリー	報告例
顔・表情(6)	鼻が描けている、白目と黒目に分かれる顔が立体的に描かれている
腕・脚(5)	腕が曲がっている、足が上がっている、腕や脚がきちんと交わっている、向こう側の手足を表現している
顔・身体の向き(6)	顔が横向きで鼻がある、体が横向き、足が横から見たような描き方
服装・靴(6)	服が上手い、服や靴を細かく描いている
動き(8)	動きがある、「走っていること」を表す線
漫画風(3)	漫画調の描き方、漫画を真似ている

性別判断課題

<男児が描いたと判断した理由>

カテゴリー	報告例
顔・表情(7)	顔の表情が陰しくリアル、顔が男っぽい、眉毛のつり上がり具合
髪・髭(7)	髪が短い、髭が生えている、髭が濃い
体格(4)	身体が大きくて四角い、筋肉がしっかり描いている、強そう
服装・靴(4)	ベルトが描いてある、帽子(キャップ)をかぶっている、靴が真っ黒一色
線のタッチ・雰囲気(12)	線が太い・力強い、タッチが荒い、大きくて元気なもの、絵が割と雑な感じ

<女児が描いたと判断した理由>

カテゴリー	報告例
顔・表情(17)	顔がかわいい、顔が女っぽい、目が大きい、睫毛が描かれている、口元の微笑
髪(5)	髪が長い、髪が丁寧に描かれている
全体の描き方(7)	顔が大きく体が小さい、細かなところまで描かれている、上手、絵が小さめ
服装・装飾品(6)	服に模様がある、服がスカートっぽい、装飾品をつけている
漫画風(6)	漫画っぽい感じ、キャラクターっぽい
線のタッチ・雰囲気(10)	線が繊細(細い)、曲線が多い、かわいい感じ、几帳面な感じ

【考察】

国籍判断では、顔や服装の特徴や漫画の影響から判断している者が多く、学年判断では、人物の動きの表現を基準としている者が多かった。また、性別判断では、顔や服装の特徴に加えて、タッチや雰囲気から判断している者が目立った。