

大人と子供の創造性の違い

学生番号 0432096 氏名 鈴木涼子

指導教員：柴橋 祐子 准教授 山崎 治 助教

1.はじめに

創造性の「創造」は、「新しい価値を生むこと」と定義されている。創造性についてはさまざまな研究が行われているが、いまだにその本態について明快な結論は得られていない。そこで、本研究では大人に対して行われている創造性の実験を、子どもを対象として行い、それらの結果を比較することで、年齢による創造性の違いについて明らかにできるのではないかと考えた。

2.目的

本研究では、大人と子どもにおける創造性の特徴の違いを明らかにする。特に、スミスらにより行われた「アイデア生成前に事例を示す影響」⁽¹⁾について、大人を対象とした実験と子どもを対象とした実験を行い、それらの結果の比較を行う。

3.実験

3.1 実験参加者 大人 本学デザイン学科 147 名
子ども 親子造形サークル会員、幼稚園児・小学校低学年生 12 名

3.2 材料 絵の説明および描画用の用紙をまとめた冊子を作成した。図 1、2 に共通例用の冊子とバラバラ例用の冊子に記載された事例の絵を示す。**共通例:**いずれも、「4 本足を持つ」、「触覚を持つ」、「しっぽを持つ」の特徴がある。先行研究で使用されていたものを模写して使用した。

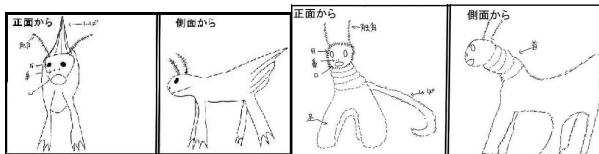


図 1 共通例

バラバラ例:いずれも、共通した特徴がないように注意し、事例の絵を作成した。

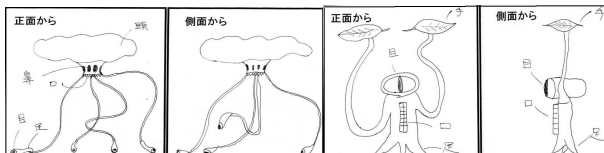


図 2 バラバラ例

3.3 手続き

まず、事例の示し方の条件により参加者を分けた。大人は、例なし、共通例、バラバラ例の 3 グループ。子供は、例なし、共通例の 2 グループに

分けた。実験用冊子を 1 人 1 部ずつ、ランダムに配布した。その後、冊子の説明文を読み上げる形式で、「地球に似た無人の惑星に住む、今までに見たこともないような新しい生物を描いてください」という説明を行った。

共通例、バラバラ例グループは冊子に提示された例を 90 秒間見てもらい、例なしグループにはその間アイデアを練ってもらった。その後、12 分かけて課題に取り組んでもらった。

4.結果

「4 本足」「触覚」「しっぽ」が、描かれた絵に、どの程度含まれていたのかを集計した。表 1 に、大人の中で、作中にパーツが含まれていた人の数を示す。同様に、表 2 に、子どもの結果を示す。表 1 作中にパーツが含まれていた人の数 (大人)

	4 本足	触覚	しっぽ
例なし	7	8	9
共通例	11	15	20
バラ例	7	15	12

表 2 作中にパーツが含まれていた人の数

(子ども)

	4 本足	触覚	しっぽ
例なし	0	0	1
共通例	4	4	5

各グループでパーツを描いた人数に差があるかどうかを χ^2 検定により検定をおこなった。その結果、大人では、「しっぽ」のパーツのみに有意な傾向で差が見られた(4 本足 $\chi^2(2) = 1.12$, n.s., 触覚 $\chi^2(2) = 2.28$, n.s., 尻尾 $\chi^2(2) = 5.06$, $p < .10$)。他方、子どもでは、すべてのパーツにおいて、グループ間に有意差あるいは有意な傾向がみられた(4 本足 $\chi^2(1) = 4.29$, $p < .05$, 触覚 $\chi^2(1) = 4.29$, $p < .05$, 尻尾 $\chi^2(1) = 3.09$, $p < .10$)。

5.まとめ

アイデアの生成において、事前に示した事例の影響を子どもはすべてのパーツで影響を受け、大人は一部で影響を受けるという違いがあることがわかった。この実験を通じて、子どもと大人での創造性の特徴を明らかにすることができた。

参考文献 (1) Smith, Ward, and Schumacher, 1993 「Constraining effects of examples in a creative generation task」, Memory & cognition, 21 (6), 837-845