

社会的ネットワークの観点を用いた幼児の創造性の検討  
— 一年長児の活動場面の分析を中心として —

2019 年 学位論文

弘前大学大学院  
教育学研究科 学校教育専攻 教育科学コース（幼児教育分野）

加藤 緑（17GP103）

## 目次

### 序論

1. 問題の所在-----	5
2. 創造性についての2つの捉え方-----	5
3. 幼児の創造性研究-----	6
4. 本研究の目的と方法-----	7

### 第1章 社会的ネットワークと研究の枠組み

1. 社会的ネットワークとは-----	10
2. ネットワーク構造 (Network Structure) について-----	10
3. 強い紐帯と弱い紐帯について-----	11
4. 社会的ネットワークの観点をを用いて幼児の創造性を捉える試み-----	11

### 第2章 設定された活動における年長児の創造性

1. 問題と目的-----	14
2. 観察及び分析方法-----	15
3. 結果と考察-----	17
3. 1 (1) ネットワークがながらないパターン-----	18
3. 1. 1 ①強い紐帯のネットワーク内で必要な情報を参照する-----	18
3. 1. 2 ②強い紐帯のネットワーク内で必要な情報を直接的に得る-----	24
3. 2. (2) ネットワークがつながるパターン-----	25
4. 本章のまとめ-----	27

### 第3章 自由遊びにおける年長児の創造性

1. 問題と目的-----	30
2. 観察及び分析方法-----	30
3. 結果と考察-----	31
3. 1 (1) ネットワークがながらないパターン-----	32
3. 2. 1 ①参照 (強い紐帯の内部／強い紐帯の外部) -----	32
3. 2. 2 ②接触／不調-----	36
3. 2. (2) ネットワークがつながるパターン-----	40
3. 2. 1 ①解体-----	40
3. 2. 2 ②情報の消費-----	45
3. 2. 3 ③強い紐帯内外でつながる-----	46
4. 自由遊びにおける年長児の創造性-----	61
5. 本章のまとめ-----	61

## 終章 総括論議

1. ネットワーク分析の観点で捉えた、設定された活動における集団の創造性-----	64
2. ネットワーク分析の観点で捉えた、自由遊びにおける集団の創造性-----	65
3. 創造的な活動が生起するネットワーク内外で子どもが果たす役割-----	66
4. ネットワーク構造で明らかになる幼児の創造性-----	68
5. おわりに-----	68

文献一覧-----	70
-----------	----

謝辞-----	72
---------	----

# 序 章



## 序章

### 1. 問題の所在

近年、幼児期の創造性を育むことの重要性が指摘されている。先行き不透明な時代、自ら考え創造する力が必要とされるため、子ども達に必要な能力として、創造性が挙げられているのである<sup>1</sup>。幼児期から創造性を育成することの必要性が謳われている背景として、山内（1993）は社会の変化により、単純労働の担い手から新しいアイデアを創造する人材が求められるようになったことを指摘している<sup>2</sup>。では、これらが指す子どもの創造性とは一体どのようなものなのだろうか。ベイリン（2008）が「創造性の何たるかがはっきりできなければ、その創造性なるものを教育しようと努めている最中であっても、“創造性”の安売りだけは、きれいさっぱりと棄ててしまってもよい<sup>3</sup>と表現しているように、幼児の創造性とはどのようなものであるかの議論が深められていないという問題がある。

これまで幼児の創造性は、その子どもにとっての新しさであるという見方がされ、子どもの創造性の社会的な価値に関しては限定的に捉えられることがほとんどであった（例えば、後述の浅川・杉村・岡花・牧・鄭（2011））しかし、実際に筆者が幼児の活動を観察してみると、個人的な創造性に留まらない、幼児の集団における創造的な活動が見られる。例えば、子どもたちが歌を歌っていると、そこに歌詞を替えて歌う子が現れ、その集団の中で笑いが起こる。すると、その替え歌に反応するように他の子どもも歌詞を自分なりにアレンジして歌いはじめ、自分の考えた歌詞の方が面白いでしょうと言わんばかりに歌を歌い合う。そのようなやり取りが集団の中で起こり、替え歌遊びが続いていく遊びなどである。このような何気ない遊びの中にも、友だちの歌に反応し、「その集団に入って楽しみたい」、「歌詞を変えたらもっとみんなが笑うのではないだろうか」というように他者の存在を意識したやり取りが見られる。

では、このように幼児を創造的にしている条件とは何だろうか。本研究ではこれまで十分検討されていなかった「幼児の創造性とはどのようなものなのか」を明らかにするため、幼児の集団における活動に注目する。集団における活動に注目する理由は、先例の替え歌遊びに見られるように、人と人との関わりのなかで創造性が見られると考えたためである。

### 2. 創造性に関しての2つの捉え方

「創造性」についてのこれまでの研究は、それが誰にとっての新しさであるかによって、大きく2つに分類できる。1つ目は、社会全体にとって新しく価値のあるもので、その社会に今までなかったものや独創的であると評価されるものである。チクセントミハイ（2016）は、「社会にとっての新しさ」の立場から研究を行っており、その研究対象は芸術・学問・発明などにおいて、成功者であると社会的に評価されている人物である。創造的であると評価されている人物にはどのような共通点があるのかを明らかにすることで、一般の人々にそれを応用することを試みるものである。

<sup>1</sup> 秋田喜代美「研究の目的と実施体制」日本教材文化研究財団編『これからの時代に求められる資質・能力を育成するための幼児教育指導』2018, p. 11。

<sup>2</sup> 田中博之、木原俊之、山内祐平著『シリーズ・21世紀を創る子どもと学校教育①新しい情報教育を創造するー7歳からのマルチメディア学習』ミネルヴァ書房、1993、pp. 168-177

<sup>3</sup> ベイリン・シャロン著、森一夫・森秀夫訳『創造性とは何かーその理解と実現のためにー』法政大学出版局、2008, p. 2。

この「社会にとっての新しさ」の好例は「ウォークマン」<sup>4</sup>であろう。ウォークマンは音楽を持ち歩き、どこでも好きなところで音楽を聴くことを可能にした画期的な商品と評価された。これは、当時の社会にそれまで存在しなかったものであり、社会が必要としていたまたは、その存在を必要であると評価したものであった。ウォークマンは当時の社会にとって価値があり、新しいものであった。このように、社会的に評価される創造性は、「社会的所産」として言い表すことができるだろう。このように、「社会における新しく価値のあること」を示す創造性はラージC (Large C) と呼ばれている。

2つ目は、前述の社会にとっての新しさや価値の評価ではなく、個人にとって新しく価値のあるものを指す創造性である。マスロー (1973) は、所産を伴わなくとも、何かを創造的行おうとする傾向のなかで現れる「自己実現の創造性」に着目した。主婦の家事の仕方や、ある組織における組織作りの工夫等、日常の至る所に「自己実現の創造性」が潜在的に散りばめられているという考え<sup>5</sup>である。例えば、子どもがピーナッツを食べるとき、殻があちらこちらに散らばらないように近くにあるチラシや折り紙で簡易的なごみ箱を作る。これは社会にとっては新たな発見ではないが、ピーナッツを食べようとしている子どもからすると、後片付けの容易さを考えた、創造的な行為である。このように、「個人にとって新しく価値のあること」を示す創造性はスモールC (Small C) と呼ばれ、先述のラージCとは区別されている。そして、本論文で取り扱う幼児の創造性は、これまで社会にとっての新しさや価値とは切り離され、個人にとって新しく価値のあることを指すスモールCとして捉えられてきた。

### 3. 幼児の創造性研究

幼児期の創造性については様々な捉え方がされている。ヴィゴツキーは、著書『子どもの想像力と創造』で、子どもの想像力があらゆる創造活動の基盤となっていると述べている。その上で、幼児の想像性について、子どもは大人よりも想像力豊かなのではなく、理性の発達が未熟なために大人から見ると突拍子もないことをし、創造的に見えるに過ぎないということを指摘している<sup>6</sup>。ここでヴィゴツキーは、「子どもの想像力が創造したものは、成人の経験とは歴然と、きっぱり別物」<sup>7</sup>であると述べている。実際に、幼児期の創造性研究では、幼児期の創造性は大人の創造性と切り離されて考えられている。

模倣と創造性の関係に着目した浅川・杉村・岡花・牧・鄭 (2011) の研究では、模倣対象の行為を忠実に再現する模倣を「単純模倣」、模倣対象の行為に新たな行為が加わった場合は「変容模倣」として分類したうえで、変容模倣が見られるのは「楽しい」という感情が伴う活動であることを明らかにしている。浅川らの研究では幼児の模倣が他者の単純模倣から、自己の解釈を含んだ変容模倣に変わることを創造性の萌芽であると評価している<sup>8</sup>。これは、幼児の創造性を大人になってから発揮される創造性の「萌芽」とであると捉える見方で、「今現在の子どもの創造性」を過小評価しているきらいがある。

<sup>4</sup> 「音楽を携帯し気軽に楽しむ」をコンセプトに1979年にソニー株式会社から発売されたポータブルオーディオプレイヤー。

<sup>5</sup> マスロー, A. H. 著, 上田吉一訳『人間性の最高価値』誠信書房, 1973。

<sup>6</sup> L・S・ヴィゴツキー『新訳版 子どもの想像力と創造』新説書社, 2009, pp. 52-56。

<sup>7</sup> 同前書, p. 53。

<sup>8</sup> 浅川淳司, 杉村伸一郎, 岡花祈一郎, 牧亮太, 鄭曉琳「幼児期の模倣における創造の萌芽」広島大学大学院教育学研究科附属幼年教育研究施設『幼年教育研究年報』第33号, 2011, pp. 105-113。

また、鹿嶋（2012）では、幼児の遊びを即興的パフォーマンスと捉え、自由遊びでの創造性と、保育者の適切な援助の必要性について述べている。その理由として、自由遊びにおいては他者との会話に沿って活動の範囲が規定されていくことを挙げている。どのように展開するか分からない自由遊びにおいては、遊びの展開を望ましい方向へ導くような適切な制約を保育者が意図的に与えることによって遊びの創造性が広がることを指摘している。ここでいう「制約」とは、園の物的環境や遊びの流れに沿って、保育者が遊びの展開をある程度方向づけたり、子どもに気付きを与えるような助言をしたりして、遊びの展開を促すことである<sup>9</sup>。鹿嶋の研究では、創造的な活動を保育者がさりげなく主導して展開させることの重要性を明らかにしているが、遊びのなかでの子ども同士の関わりや創造的活動が生起する際の子どもの関係性等は触れられていない。しかし、創造的であることが、他者からの評価を必要とするならば、共に遊ぶ子どもたちからの評価に着目する必要があるだろう。

これらの先行研究からは、幼児の創造性は「将来発揮される創造性の萌芽」であり、「大人の意図的な関わりの下で引き出すもの」として捉えられていることが分かる。しかし、幼児の生活も文脈をもち、子どもの社会のなかで考えたり、行動したりすることを考えると、「将来発揮される創造性の萌芽」でも「大人の意図的な関わりの下で引き出すもの」という捉え方でもなく、子どもの集団の生活や遊びの文脈に基づいた創造性を明らかにする必要がある。

#### 4. 本論の目的と方法

幼児の集団においても、大人の社会でいわれるような「社会にとっての創造性」があると考ええるなら、子どもの創造性を視るとき、その子どもが属している社会で創造性を捉える必要がある。そのため本論文では、子どもの属する集団を社会と見なし、そこで見られる創造性について検討する。幼児が生活の文脈に沿って考えたり、行動したりすることを考えると、幼児期の創造性は、幼児の集団の中で捉えることが適切だと考えるためである。幼児の仲間集団における遊びの創造過程を研究した柏（2004）は、幼児の遊びで交わされる会話を分析した。その結果、遊びには、遊びを主導するリーダー的な子どもの存在と、そのリーダーをフォローする子どもの同調的発言によって成り立っている事が明らかとなっている<sup>10</sup>。柏の研究からは、集団での遊びにおける子どもの役割と、それぞれの発言が集団においてどのような機能を果たしているかを明らかにしているが、研究対象の事例はリーダー的存在の子どもからの一方的な遊びの提案がほとんどである。しかし、実際には集団での遊びは複数人で行われるため、主導するリーダー的な子どもの存在同様、遊びの展開を受け入れたり拒否したりする子どもの存在も重要である。特に拒否する子どもに着目することは、何が遊びの継続や発展を阻害したのかという疑問に対して、重要な示唆を与えてくれる可能性がある。

集団における創造性は、人と人とのつながりのなかで見られるであろうし、そこには絶え間ない情報の発信と受信があると考えられる。そのため、本研究では子どもや保育者らのつながりをネットワークとして捉え、遊びや活動のネットワークの構造を分析することによりそこで

<sup>9</sup> 鹿嶋桃子「即興的パフォーマンスとしての遊びの創造性と評価の検討：幼児の創造性発達を展望して」心理科学研究会『心理科学』第33巻2号、2012、pp. 78-91。

<sup>10</sup> 柏まり「幼児の仲間集団における遊びの創造過程—リーダー的な幼児を中心とした話し合いの場面を事例として—」『中村学園大学・中村学園大学短期大学部研究紀要』第36号、2004、pp. 43-48。

見られる創造性や、その発生要件を明らかにする。

創造性については、ラージCは社会のなかでの価値、スモールCは個人における価値がその判断基準とされているが、幼児期の創造性を考えると、前述のとおり、これまではスモールCがそのほとんどであると捉えられてきた。それは、幼児は社会にとって何が新しく価値のあるものかを判断することが困難であると考えられているためである。しかし、実際の子どもの観察からは、個人にとって新しく価値のあるスモールCとは異なる、子どもの集団にとって価値のあるものを、子どもたちは集団の中で創造していることが予想される。

本研究では集団における子どもの創造性を明らかにし、その特徴と、発生要件を明らかにする。集団における子どもの創造性を捉えるための方法として、社会的ネットワークの観点をを用いて幼児の集団を観察する。そして、幼児の集団の「ネットワーク構造」に着目することで、幼児の集団が遊びのなかでどのような構造を取るのか、そしてネットワークの構造にどのような特徴があるときに創造的な活動が見られるのかを検討する。具体的には、幼児の集団内において、どのようにネットワークがつながり(アイデアが受け入れられ)、つながらないのか(受け入れられないのか)、ネットワークがつながった場合、集団内がそのように影響を受けるのかをネットワーク分析の観点で捉えることとした。そのために、集団内での個々の子どもの果たす役割の特定し、創造的活動が生起するネットワーク構造がどのようなものを明らかにする。

本研究で研究対象とする幼児の活動は大きく分けて、保育者の設定した活動を行う「設定された活動」と、子どもが自由に遊ぶことができる「自由遊び」の2つである。この2つの活動形態がもつ特徴は大きく異なる。設定された活動では、活動内容が予め保育者によって設定されており、活動のねらいや目標も保育者の設定によるものである。活動を共にする友だちも、班単位や決められた活動グループ単位で行うことが多い。一方の自由遊びにおいては、子どもは自分のしたい遊びを自分で決めることができる。そして、遊びをやめることも自由で、一緒に遊ぶ友だちも自分で決めることができる。このように遊びの特徴が異なる「設定された活動」と「自由遊び」における創造性は、性質が異なる可能性がある。そのため、それぞれの活動で見られたネットワーク構造と、創造的な活動の事例を比較的に用いながら、創造性について分析していく。

## 第 1 章

### 社会的ネットワークについて

## 第1章 社会的ネットワークと研究の枠組み

本研究では、集団における幼児の創造性を捉えるために、社会ネットワークの観点を用いる。社会ネットワークの観点を用いることで、個人ではなく遊びを構成する集団から生起する創造性がどのようなものなのかを捉えることができると考えたためである。

### 1. 社会的ネットワークとは

人は様々な人との関係のなかで生活をしている。大人だけでなく、子どもも生まれてから今日に至るまで、様々な人と関わりながらその影響を受けて成長する。本論文で社会的ネットワークを扱う理由はまさにこの「人と人との関わり」に着目するためである。

本研究で観点として用いる社会的ネットワークとは、人と人とのつながりのことである<sup>11</sup>。そして、そのつながりに着目し、「行為者<sup>12</sup>の行為を、個人的な属性からではなく、その行為者を取り囲むネットワークによって説明するために」「人と人とのつながりについて、様々な「関係」のパターンをネットワークとしてとらえ、その構造を記述・分析する方法」<sup>13</sup>が、ネットワーク分析である。

ネットワーク分析の基本的な考え方として、行為を決定するのは行為者ではなく、行為者を取り囲む環境構造であるというものがある。行為者の行為は、周囲の環境や人に影響されて規定されていくという見方である。安田（1997）が指摘するように、このネットワーク分析をすることで、一人の人間のおこなった行為を、「その人個人が、単独で発作的におこなった行為として解釈するよりも、彼を取り囲んでいる人々、それまでに関わってきた他者の影響」<sup>14</sup>として捉えなおすことが可能になる。

### 2. ネットワーク構造（Network structure）について

ネットワーク構造とは、ネットワークのつながりを構造として表したものであり、そのネットワーク構造を把握するためのアプローチとして、（1）ソシオセントリック・ネットワーク（socio-centric network）と（2）エゴセントリック・ネットワーク（ego-centric network）の2つが挙げられる。前者は、ネットワークの全体像を押さえてから個々の内部の行為者の特性を見るものであり、複数の行為者を集団として捉え、どのような関係構造が集団内に構成されているかを把握しようとするものである<sup>15</sup>。後者は、特定の行為者がどのようなネットワークを自身の周りに取り結んでいるかを特定したうえで、その人物を中心としたネットワークを明らかにしようとするものである<sup>16</sup>。両者ともに、ネットワーク分析の分析対象はネットワークとして捉えた「行為者のあいだの関係構造」<sup>17</sup>であるが、本研究では前者のソシオセントリック・ネットワークに着目して分析を行う。それは、ある特定の個人に着目するのではなく、集団の中での個人を置き換え可能な個人として捉え、創造的な活動が生起している際のネットワークの構造を明らかにしながら分析を進めるためである。

<sup>11</sup> 安田雪『ネットワーク分析—何が行為を決定するか—』新曜社、1997、pp. iv-v。

<sup>12</sup> 社会学では、何らかの行為を行う主体を「行為者」と表現する（安田、1997、p. 3）

<sup>13</sup> 安田、前掲書、1997、p. 2。

<sup>14</sup> 安田、前掲書、1997、p. ii。

<sup>15</sup> 安田、前掲書、1997、pp. 13-14。

<sup>16</sup> 安田、前掲書、1997、p. 15。

<sup>17</sup> 安田、前掲書、1997、p. 16。

ネットワーク構造を可視化するために、本研究ではソシオグラム (sociogram) と呼ばれるグラフを用いて分析を行う。ソシオグラムとは「グラフ」の一種であり、社会的ネットワーク分析で用いられる場合にソシオグラムと表現する。本稿では、ソシオグラムで図として示されたネットワーク構造における、幼児や保育者等、人物と人物を繋ぐ線を「紐帯 (tie)」<sup>18</sup>と表現することとする。

### 3. 強い紐帯と弱い紐帯について

ネットワークにおける人間関係について、グラノヴェッター (1983) は、紐帯がもつ情報の質に着目し、強い紐帯で結ばれた関係よりも、弱い紐帯で結ばれている関係の方が、就職に関する有益な情報を与えると指摘している<sup>19</sup>。この紐帯の強さは、「共に過ごす時間量」「情緒的な強度」「親密さ (秘密を打ち明け合うこと)」「助け合いの度合い・程度」の4つを組み合わせで判断されている。普段から頻繁に交流があり接触密度の高い「強い紐帯」で結ばれている関係では、互いにもちうる情報が類似している。これに対し、時々連絡を取り合う程度の交流がある「弱い紐帯」で結ばれた関係においては、普段異なる強い紐帯群に属しているため、もちうる情報が異なり、強い紐帯にはない情報をもっている可能性がある。グラノヴェッターの論文では、就職活動においては弱い紐帯のもつ情報と強い紐帯のもつ情報の格差が有効に働いたことが指摘されている。グラノヴェッターが「弱い紐帯の強み」を明らかにした一方で、安田 (2010) では、「弱い紐帯の弱み」が指摘されている<sup>20</sup>。安田は弱い紐帯は、つながり先の相手の情報を知らないため、強い紐帯よりも特定のターゲットに向けた情報伝達の機能が弱いことを指摘している。これらの先行研究からは、情報の同質性の価値はその情報が必要となる文脈によって異なることを示唆している。

グラノヴェッターが指摘する弱い紐帯の強みは、類似した情報をもつ強い紐帯内では解決することができない、または強い紐帯内では不足していた情報を弱い紐帯得た際の情報の価値についてである。強い紐帯内で問題や不足がなければ、強い紐帯のなかで解決できる問題があることを見落としてはならない。また、安田の指摘するように、弱い紐帯は、強い紐帯に比べて関してもちうる情報が少ないため、必ずしも有用な情報を与えてくれるとは限らないのである。

幼児の集団においても、強い紐帯や弱い紐帯のつながりがもたらす情報は、活動や遊びの文脈によって、その情報に対する評価が異なることが予想される。

### 4. 社会的ネットワークの観点を用いて幼児の創造性を捉える試み

本研究では、集団における幼児の創造性を明らかにするため、幼児の活動や遊びでのつながりに着目する。そのつながりをネットワークとして捉え、ネットワークの構造別分析と質的な分析を行うことで、つながりの有無、つながる場合のつながり方、つながらない場合のつながらない理由を炙り出していく。

前述のグラノヴェッターの研究にヒントを得て、つながりの有無やつながり方、つながらない理由を把握するための手がかりとして、集団や個人のもっている情報の移動に着目することが有効であると考えた。情報の移動に着目する場合、ネットワークの構造を捉えることで、集

<sup>18</sup> グラフ理論では、線 (line)・辺 (edge)・弦 (arc) と表現されるが、本稿では「紐帯 (tie)」に統一して表記する。

<sup>19</sup> マーク・S・グラノヴェッター「弱い紐帯の強さ」野沢慎司編・訳『リーディングスネットワーク論—家族・コミュニティ・社会関係資本—』勁草書房、2006、pp. 123-154。

<sup>20</sup> 安田雪『「つながり」を突き止める』光文社、2010、pp. 206-209。

団が情報を受け入れるか否か，どのような条件の下で集団が情報の受け入れを行うのかを捉えることができると考えられる。



## 第2章

### 設定された活動における年長児の創造性

## 第2章 設定された活動における年長児の創造性

### 1. 問題と目的

本章では、保育者によって活動の内容やねらいが決められている「設定された活動」における創造性とは何か、どのような特徴があるのかを明らかにする。そのために、集団における人と人とのつながりやネットワークの構造に着目する。設定された活動で見られるネットワーク構造の特徴を明らかにすることで、集団においてどのようなネットワーク構造のときに創造性が視られるのかを捉える。

設定された活動では、複数人で協力してある目標を達成するように設定された保育や、個人が設定された活動を達成するために、例えば班ごとの集団でまとまりを作って行う活動等、同じ様々な形態のものがある。このような設定された活動の共通点は、ある一定の状況下（達成目標を定められている状況）において、アイディアや工夫を凝らし、目標を達成するために活動をする必要があるということである。

設定された活動には、保育者が完成作品の見本を示したり、その製作過程で直面する問題（道具や材料の使い方、手順等）を乗り越えたりしながらイメージしたものを実現していくという手続き的な要素が含まれていることが多い。このような問題解決についての課題は洞察問題とも呼ばれ、認知科学の分野で研究が行われている。洞察問題とは「その解決にひらめき、あるいは発想の転換が必要とされる問題」<sup>21</sup>ことを指す。幼児期の洞察問題の解決に目を向けてみると、生活のなかで直面する様々な出来事の問題を解決の際に何かをひらめいたり、試行錯誤したりして考える姿が見られる。実際に子どもが問題解決（本研究の場合、問題解決も含んだ目的達成）をする過程について、藤岡（2014）は、子どもを3人1組のグループに分け、6グループに絵カードを分類する課題を提示した。実験は3つのフェーズに分かれており、まず一人ひとり単独で絵カードを分類した後、グループで話し合っ分て分類、最終的に同じ絵カードを再度一人で分類する課題をおこなった。その結果、グループでの話し合いや相手の発話の復唱のような子どもの発する“意味ある言葉”（文脈に沿った語義のある言葉）が、子どもの思考を深めるという報告をしている<sup>22</sup>。藤岡の研究では、同じ活動の目的を与えられた子どもの集団が、互いに意見を出し合い、それぞれの思考を深めていることが明らかにされているが、実際の園での設定された活動においては実験の場で見られたような共同的な姿が見られるとは限らない。実際の園での活動において、どのような人とのかのつながりや、情報の行き来が集団の活動を創造的にしているかを明らかにする必要がある。

次章で取り扱う自由遊びにおける活動と、本章で分析する設定された活動との大きな違いは、①活動の目的や到達目標が保育者によってきめられていること、②活動をする友達を自由に選択できないこと（班毎の活動や、グループでの活動が主となる）である。そのため、この2点が、次章で論じる「自由遊びにおける幼児の創造性」とどのように異なるのかに着目する。

<sup>21</sup> 鈴木宏昭「創造的な問題解決における多様性と評価—洞察問題からの知見—」『人口知能学会論文誌』19巻2号、2004、pp. 145-153、p. 145。

<sup>22</sup> 藤岡久美子「幼児の共同的問題解決は個の思考にどのように取り入れられるか」『山形大学大学院教育実践研究科年報』5巻、2014、pp. 4-13。

## 2. 観察及び分析方法

### (1) 調査対象

調査対象は、弘前大学教育学部附属幼稚園の5歳児（年長クラス：男児12名、女児17名、計29名）に在籍する幼児である<sup>23</sup>。

### (2) 調査期間

平成30年8月21日～10月29日のうちの12日間で、設定された活動が行われた時間帯に観察を行った。設定された活動の内容と活動時間は、事前に担当保育者に確認を行った。

### (3) 観察方法

観察は、自由遊びと設定された活動の時間に行った。本章では、そのうち設定された活動のなかで行われた活動を取り扱い、子どもの創造性について検討する。観察には、ビデオカメラ及び、CAVScene<sup>24</sup>、筆記メモによる記録を行った。設定された活動の観察は、観察者が観察を開始した時点から活動が終息するまで（保育者に活動を終わらせるように促される／目的を達成して活動が終息する）を1事例として収集した。

観察にあたり、幼児のどのような行動や状態を創造性で見なすかは、敢えて事前に定めることをせず、幼児の観察を通して探索的に検討していくこととした。観察する対象は、観察者が「子ども同士のつながりが期待され、且つ何か面白そうな展開や子どもの試行錯誤がみられそうだ」と判断した活動である。

### (4) 倫理的配慮

本研究の開始前に、研究の目的・研究方法・得られたデータの取り扱い等に関する文書を作成し、園長及び担任保育者へ直接説明を行い、同意を得た。事例で用いる園児名は仮名である。

### (5) 分析方法

設定された活動で、子ども同士のつながりと子どもの試行錯誤が期待される活動の観察によって得られた事例は全7件であった。ネットワーク構造の分析と質的な分析を合わせて得たデータを、各事例A4用紙1枚程度にまとめた。また、事例毎にネットワーク構造を図にし、各事例のネットワーク構造をその類似性に基づき分類した。遊びや活動場面での子ども同士の繋がりがどのようになっている（ネットワーク構造）か、また、ネットワーク内での子どもが果たす役割とその機能について分析する。また、遊びや活動の継続や展開において、その場の状況や子どもの感情が大きく関わることを考慮して、ネットワーク分析と併せて文章での記録を行い、子ども間の関係性や心情も含めた質的な検討も行った。

「幼児の社会における創造性」が見られるとき、そこには他者との関わりが存在することが予想される。他者との関わりを紐帯として捉えことで、子どもの活動で起こっているやり取りを可視化でき、ネットワークの構造別に分析することが可能となる。たとえある子どもがとてもユニーク行為をしていたとしても、それをほめたり、驚いたり、面白がったりする他者がい

<sup>23</sup> 教育学部附属幼稚園のため、定期的な研究保育や保育観察で、カメラでの撮影に慣れている。

<sup>24</sup> 「CAVScene : (Collective Analysis of Visual Scenes)」とは、お茶の水女子大学で開発された、主に学びなどの活動を観察・記録するためのアプリケーション。

なければ、ユニークな行為として認められないという前提のもとに分析を行った。


得られた質的な情報（ネットワーク内で子どもが果たす役割とその機能等）は、ネットワーク構造で分類をした後に、必要に応じて下位分類を示し、ネットワーク内の創造性の特徴をパターン別に記載した。

各事例でネットワーク構造を図にして示し、質的データから得られた情報を基に、子どもの行為がネットワーク内外で果たした役割を表記した。表記は以下の役割分類による。

- ・ 集団内で活動に影響を及ぼす情報を提供・発案・発信する「発信者」
- ・ 情報提供者からの情報を感知・受信する「受信者」
- ・ 得た情報に反応・模倣・共鳴をする「リアクター」<sup>25</sup>

本文中の図で表記する楕円の内側はネットワーク内部、楕円の外側はネットワーク外部とする。年長児の活動のなかで生成される集団において、誰がネットワーク内部にいて、誰がネットワークの外部に位置するのかという判断（ネットワークの境界）を行う必要がある。本研究では、その集団で保持している情報の同質性に着目し、遊びにおいてその文脈を理解し、同質な情報をもつ紐帯を「強い紐帯」、同質の情報をもたない紐帯を「弱い紐帯」として表記する。ただし、事例によってはグループであること自体を「強い紐帯」として示すこともある。そのため、事例を分析する際には活動の背景を踏まえて都度、「強い紐帯」と「弱い紐帯」の確認作業を行った。

また、事例を分析する際、強い紐帯内で共有されている情報を「キー情報」として示した。

図の表記については、図中の太線「」でネットワークのつながりを表し、矢印「→」でネットワークに刺激をもたらす情報の動きを表した（例えば、人物 A が人物 B の模倣をして遊びに加わった場合、矢印は行為の情報を提供した人物 B を起点に、人物 A へ向かう形で表記する）。矢印は、単純に情報の流れを示したもので、情報が積極的に取り入れられる場合や、情報が偶然もたらされる場合などの区別は行わない。

### （５）年長児クラスのネットワーク

本研究では設定された活動における子どものネットワーク構造と、自由遊びにおける子どものネットワーク構造に着目し、活動や遊びでのつながりを把握し、創造性について考察する手掛かりとする。そのため、観察を通して年長児の活動をネットワーク構造で捉える前に、まず、普段の園生活での子ども同士のつながりを把握する必要がある。

図 1「年長児クラスのネットワーク」は、1～5 回目の観察時（登園 9:00 から降園 14:00）で観察者が見た子どもの同士のつながりを、主に自由遊びや生活の場面から読み取り、作成した図である。5 回の観察終了後に作成したネットワーク図を担当保育者に提示し、保育者がもつ情報と筆者が作成したネットワーク図に違和感がないかを確認してもらった。その際、保育者から得た追加や補足の情報（家が近所でよく遊びぶ、習い事が一緒等）で、観察者の見た子どもの実態と乖離しない情報は、ネットワーク図に反映させた。

本研究では、図 1「年長児クラスのネットワーク」を必要に応じて参照しながら、ネットワークの分析を行う。

<sup>25</sup> 本来“reactor”は「原子炉（a nuclear reactor）」を意味するが、本論文では「リアクションをする人」という意味合いで「リアクター」と表現する。

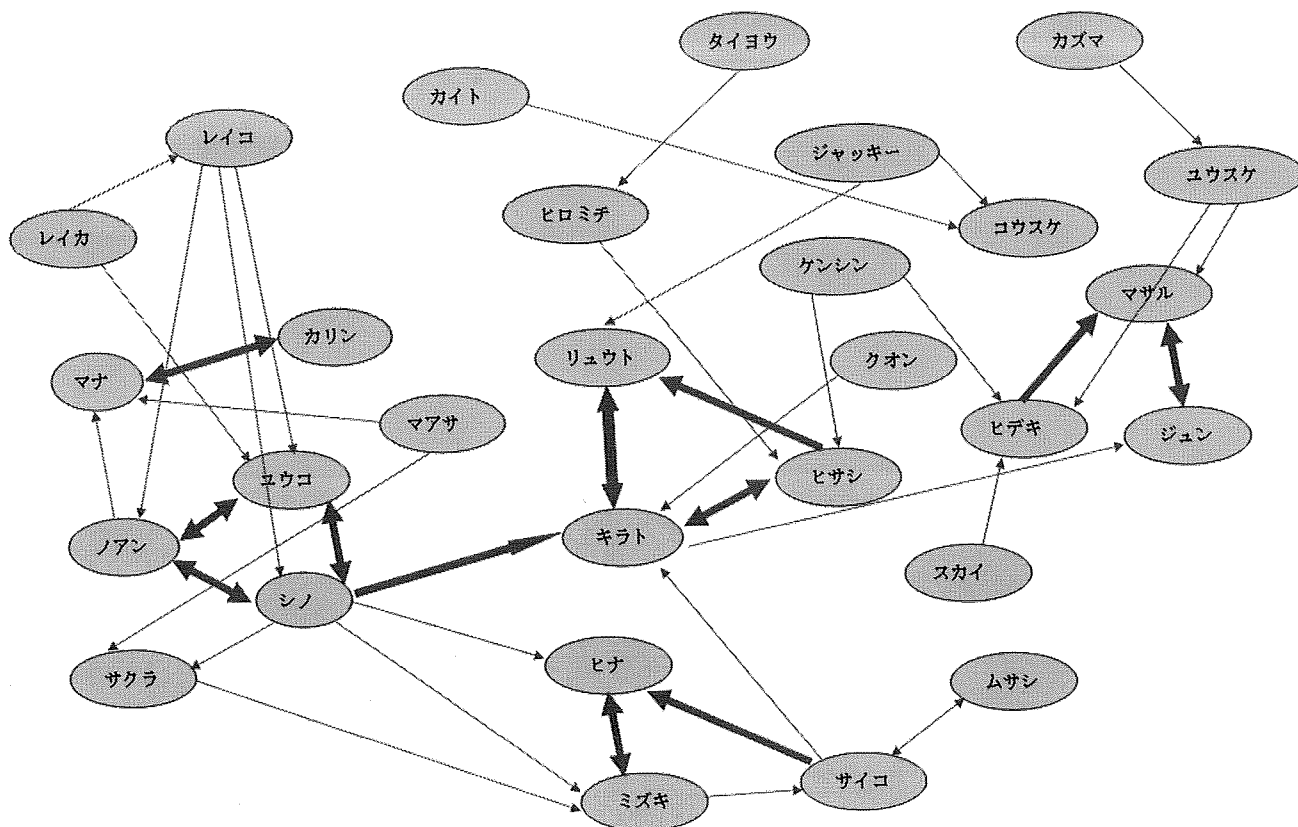


図1 年長児クラスのネットワーク

このネットワーク図で用いられる矢印は、「一方向：一方向から仲良くしたいという気持ちが向かっている関係」「双方向：双方の仲よし関係」である。この矢印の意味は、あくまでも観察の前提としての年長児のネットワークの図で用いるものであり、事例を分析する際の矢印の意味とは異なる。

### 3. 観察と考察

調査対象園での定期的な参与観察によって得られた事例は34件であった。これらの事例は設定された活動・自由遊びの双方で得られたものである。そのうち設定された活動で得られた事例は7件であった。事例で得られた創造的活動場面は、あくまでも観察者の観察記録によるものであり、子どもの活動における創造性の出現頻度を表すものではない。しかし、定期的な参与観察により得たいくつかの事例から、設定された活動でのネットワーク構造の違いから、つながり方の特徴を見ることができた。

設定された活動での観察で得られた事例を分析した結果、大きく2つのネットワーク構造のパターンに分類できた。

- (1) ネットワークが繋がらないパターン
- (2) ネットワークがつながるパターン

### 3. 1 (1) ネットワークがつながらないパターン

「(1) ネットワークがつながらないパターン」は、6事例見られた。図2は「(1) ネットワークがつながらないパターン」を図にしたものである。ネットワーク構造で捉えると、このパターンではネットワーク内部から外部へ向けての情報の伝達が行われない。

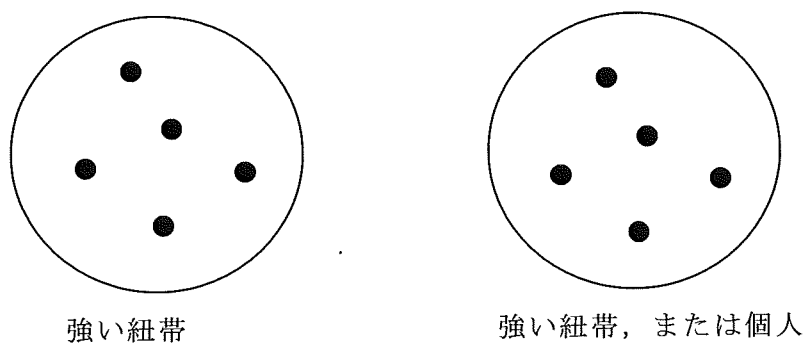


図2 (1) ネットワークがつながらないパターン

このパターンを、更に分類すると、以下の2つに下位分類できた。

- ①参照（強い紐帯の内部／強い紐帯の外部）
- ②指示・命令

#### ①参照（強い紐帯の内部／強い紐帯の外部）

ネットワークがつながなくとも、強い紐帯で結ばれたネットワークの内外で、一方的に必要な情報を参照して、自分の必要な枠組みを抜き取り、活用する場合がある。それらは、「模倣」という形で顕著に現れる。実際に子ども同士の会話等は見られなくとも、情報の参照が行われている。加藤（2017）では、模倣することの創造性について、一見他者と同じ行為をする模倣に見えたとしても、実際には相手の行為の意図をくみ取り、その行為の枠組みを抽出するという創造的な行為と見なすことができることを指摘した<sup>26</sup>が、それと同様の枠組みの抽出が確認できた。

観察事例 A 金魚の飾り作り 2018年8月21日：強い紐帯内での参照
強い紐帯：金魚の製作をするグループ
弱い紐帯：————
キー情報：セロファン紙で発泡スチロールを包むコツ
保育室では、子どもたちが4つの班に分かれ、それぞれの班で島を作っている。この日は、壁面装飾に使う金魚を製作することになっていた。直径4センチ程の丸い発泡スチロールのボールを半分に切ったもの・赤／青／オレンジのセロファン・輪ゴム・油性ペンが島の中央に置かれている。材料は班のメンバーの人数よりもだいぶ余裕をもって多めに、道具は人数分用意されている。

<sup>26</sup> 加藤緑「幼児の模倣と創造性—年中児の活動からの考察—」中国四国教育学会『教育学研究紀要』63巻, 2017, pp. 31-36。

保育者が前に立って完成形の金魚を提示する。そして、「今から作り方言うよー、見ててねー」と声をかける。保育者は赤のセロファン紙を1枚手に持ち、発泡スチロールの丸くなっている部分がセロファン紙の中央部分にあたるように置いた。そして、セロファンで半球の発泡スチロールを包み、輪ゴムでくるくると何重にも巻いて縛った。最後に油性ペンで金魚に顔を付けて完成である。

4班のメンバーはカイト・ヒロミチ・ユウコ・ヒデキ・キラト・ヒナ・ミズキの7人である。難なくセロファンを巻いて、輪ゴムで留めるミズキ。一方で、キラトは保育者の説明を聞いていたものの、発泡スチロールとセロファン紙が滑ってしまい、うまく巻くことができない。

キラトは苛立った様子でテーブルの上に発泡スチロールとセロファン紙を置き、作業する手をとめた。隣に座っているミズキは1個作り終わり、2個目に取り掛かっている。ミズキは赤のセロファン紙を1枚掌に寄せ、その上に半球の発泡スチロールを丸くなっている方が掌にあたるように置いた。そして、セロファンで半球の発泡スチロールを包み、輪ゴムでくるくると何重にも巻いて縛った。それを見たキラトは、テーブルの上に置いていたセロファンをミズキのように左手の掌に乗せると、セロファン紙と発泡スチロールを乗せた掌をギュッと閉じて、右手に輪ゴムを持って巻いた。輪ゴムの巻きがあまいため、少したるんだ金魚が完成した。それでもキラトは、先程まで手元が滑ってセロファン紙を巻くこともできなかったもので、金魚の形を作ることができたことが嬉しかったようで、保育者に「先生！できたよ！」と見せた。

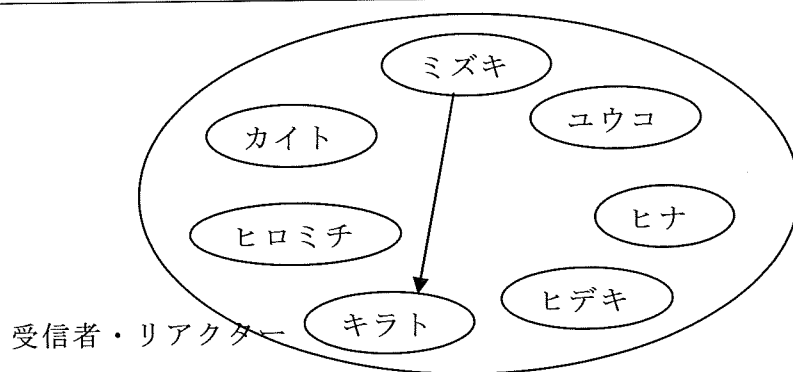


図3 (1) ネットワークが繋がらないパターン  
①参照 (強い紐帯内での参照)

この事例では、ネットワーク内で問題に直面（製作に行き詰った）したキラトと、キラトが模倣し、問題解決のためのヒントを得た情報元であるミズキの2人に着目する。キラトは、自分が金魚を完成させるためには、まず発泡スチロールをセロファン紙で巻く必要があり、どのようにすればうまく巻くことができるのか、自分で解決できずにいた。横に座っていたミズキはセロファン紙と発泡スチロールを掌に乗せ、掌の窪みを利用してセロファン紙をまいていた。それを参照し、模倣したキラトは、ただ単にミズキの真似をしたのではなく、自分が問題を解決するために必要なことを理解し、ミズキの動きから、自分のニーズに合わせてその枠組みを切り取っていた。ミズキは、自分がキラトの模倣の対象となっていることには気づいていなかったかもしれない（ミズキの行動からは特定ができなかった）。この事例ではミズキは結果的にキラトにアイディアを与え、キラトはミズキの行為を有用なアイディアだと判断し、模倣した「リアクター」であった。

図1を参照すると、ミズキとキラトは普段の園生活においてはあまり関わりが見られなかった。この事例では参照する対象は仲の良さを基準に判断されてはいなかった。

観察事例 B 金魚の顔 2018 年 8 月 21 日：強い紐帯内での参照

強い紐帯：作った金魚に顔を描くこと

弱い紐帯：———

キー情報：保育者の見本からアレンジすること

3 班のメンバーが円形の発泡スチロールとセロファンで作った金魚の顔入れをしている。保育者が提示した見本は、金魚の目が両目とも黒い丸で描かれていた。マナは金魚を 3 つ製作していた。そして、1, 2 個目の金魚の顔は保育者の見本通りも黒い丸で描いていた。3 つ目の金魚の顔入れに取り掛かる時に同じ班のマアサの方を見た。マアサが描いている金魚の顔は、目の部分に弧を描いた「笑っている顔」や、片目を「く」の字で描き「ウインクしているように見える顔」など、保育者の見本にアレンジが加わった。マナは、3 つ目の金魚を手に取り、しばらく金魚とペンを持ったまま考え、その後、片目は黒丸、もう片方は「く」を描き入れウインクしている顔を描いた。その後、初めに描いた 2 匹の金魚の目の上に弧を描き、眉毛を描き足した。

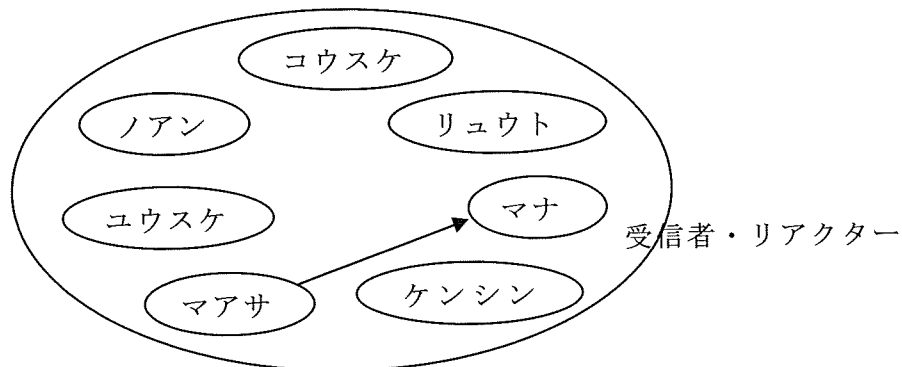


図 4 (1) ネットワークが繋がらないパターン  
①参照（強い紐帯内での参照）

この事例では、保育者の見本をみて金魚の顔を描いていたマナが、マアサが見本をアレンジして顔を描いている様子を目にして、自分も見本通りではなく、好きな顔を描くというアイデアを得た。

マナにとっては最後の 1 匹であった金魚に、ウインクした顔を描いた事、そして、既に顔を描き入れた 2 匹についても、眉毛を描き足したことで、保育者の見本からアレンジを加えている。これは強い紐帯内で得た「保育者の見本と同じでなくてもよい」というアイデアの枠組みを抽出し、自分の行為に活用した模倣行為である。図 1 を参照すると、マアサとマナは普段の園生活でのつながりがあるが、マアサからマナへ関わろうとする傾向が強い。しかし、この事例の活動中にはマナがマアサの情報を積極的に取り入れていた。

観察事例 C 縁日遊びでの「チョコバナナ屋さん」2018 年 8 月 28 日：強い紐帯内での参照

強い紐帯：チョコレートシロップをバナナにかけること

弱い紐帯：———

キー情報：効率のよいチョコレートシロップのかけ方

縁日遊びのチョコバナナコーナーでは、ノアン・ユウコ・シノ・ジャッキー・カズマ・ヒロミチが出店準備をしている。保育者が用意した屋形テントの下に、保育室から持ってきたテーブルが並んでいる。ユウコ・ノアン・シノはテーブルを台ふきで手分けして拭いている。



屋形テントの外にもテーブルが置いてあり、紙コップが50個ほど並んでいる。紙コップの中には本物のバナナが5、6切れずつ入っている。ジャッキー・カズマ・ヒロミチは、その紙コップを覗き込むようにして、「これが一番多い!」とか、「おれも食いたい」と話している。そこに保育者がチョコレートシロップを持ってやってきた。それを見てノアンが「チョコレートだ!」と言って、保育者の方に駆け寄った。それにつられてユウコとシノも保育者に駆け寄る。バナナが置いてあるテーブルにチョコバナナ屋のメンバーが集まった。保育者はチョコレート味のシロップの封を切り、テーブルに置いた。カズマがそれを手に取り、バナナにチョコレートシロップをかけていく。紙コップは乱雑に置かれており、カズマはシロップをかけながら、次はどの紙コップにかけようかと、手元が迷っているようであった。すると、横からシノが「少ないよー、これ」、保育者が「チョコは真ん中にかけたほうが良いと思うよー」、ヒロミチが「かけすぎ!ストップ!」等、様々な人からのアドバイスが飛び交った。

周囲からのアドバイスが嫌だったのか、カズマがシロップを置いた。するとシノがすぐにシロップを手に取り、今度は紙コップをきれいに並べ始めた。縦4個×横4個に紙コップを並べると、端の方からチョコレートシロップをかけ始めた。初めは加減が難しかったようで、紙コップの縁にシロップが付くこともあったが、要領を得ると段々と上手になり、手早くシロップをかけ終えた。

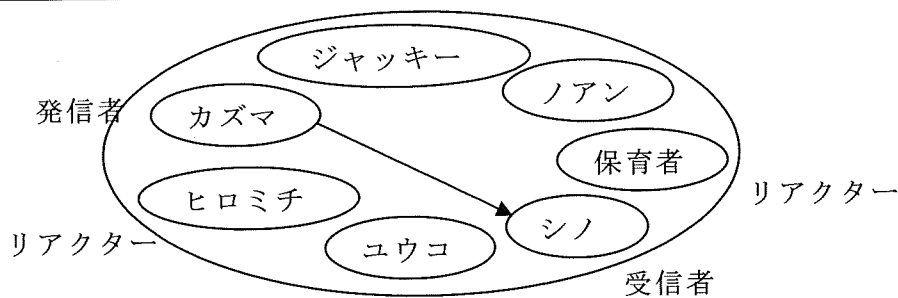


図5 (1) ネットワークが繋がらないパターン

①参照 (強い紐帯内での参照)

この事例では、カズマの作業を見ていたシノが、自分の番になった時には要領良くシロップをバナナにかけようと考えながら作業をしている。カズマが乱雑に置かれた紙コップにシロップをかけることに手間取っていた様子を見ており、しかも「少ないよ、これ!」とカズマに文句を言っていたシノからすると、自分がより手際よくできる姿を周囲に示す必要があったのであろう。シロップをかけやすいように紙コップを予め並べてからかけはじめた。紙コップを並べることでスムーズに作業ができることを、シノがいつ閃いたのか、そのアイディアの源は不明である。しかし、すぐにコップを手に取ったことから見て、カズマの作業を見ながら自分ならもっとうまくできるという見込みはあったと考えられる。

ネットワーク構造を見ると、同じ目的をもった活動をする6人の中で、先に失敗をしたカズマから失敗に関する情報を得ている。そして、シノはそれを自分の行動の反面教師的に利用している。シノとカズマは普段の自由遊びにおいて関わりが少ない(図1参照)。自分たちが選択する友達との活動では関与が少ない二人が、設定された場面では反面教師的な情報の参照の対象となるのである。

観察事例 D 焼き芋の準備（ホイルに包む作業） 10月31日：参照（強い紐帯内での参照）

強い紐帯：焼き芋を新聞紙で包み、その上からアルミホイルを巻くこと

弱い紐帯：———

キー情報：サツマイモがはみ出ないように包むアイデア

焼き芋の準備のため、ホールでは年長組の女子が集まっている。焼き芋をするために、その準備としてサツマイモを新聞紙とアルミホイルで包む作業をする。初めに保育者が一通りの作業をやってみせる。その後、年長児がサツマイモを包む作業を始める。ユウコがサツマイモを新聞紙につつま始めたが、つつんでいる途中に新聞紙を破ってしまった。保育者はその様子を見て「破れてもいいよー、サツマイモが見えなければ!」と伝えた。

ユウコの隣で作業をしていたサクラもユウコと保育者の発言を聞いていた。そしてサクラもユウコ同様、新聞紙が小さくてサツマイモを巻くことができなかった。しかし、サクラはユウコと同じように新聞紙を2枚使って巻くのではなく、縦に置かれていた新聞紙を斜めにして、サツマイモの両端まで包めるようにした。次に、サクラがアルミホイルを巻く段階でも、準備されていたアルミホイルは小さく、サツマイモ全体を包む事ができない。サクラが、アルミホイルが小さくて困っていることに気が付いた保育者は、「大きいのあげよっか!」と言った。しかし、サクラは「大丈夫、2つ使うから!」と言って、手元にあった小さめのアルミホイルで持っていたサツマイモの7割ほどを巻き、もう一枚で残りの部分を包んだ。

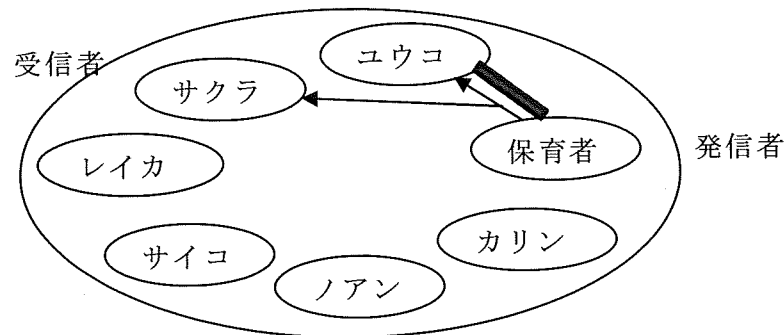


図6 (1) ネットワークが繋がらないパターン

①参照（強い紐帯内での参照）

この事例では、強い紐帯内で一通りの作業の流れは把握されているが、作業を進めるなかでユウコが問題に直面したことから、保育者のアドバイスを受けながら問題に対処していく姿を見ることができた。そして保育者のアドバイスは問題に直面したユウコに対して発せられたように見えて、強い紐帯内にいるサクラにも受け取られていた。

保育者とユウコのやり取りを見ていたサクラは、まず新聞紙とサツマイモの大きさが合わないことに対しては、新聞紙の向きを変えて、サツマイモと接する部分を増やすことで対処した。ここにはサクラ自身の経験からくるアイデアが利用されたのであろう。その後、アルミホイルを包む場面もアルミホイルが小さいという問題に直面した。しかし、サクラがこの問題に直面する前に、ユウコが保育者からのアドバイスを受け、破れている新聞紙を2枚利用してサツマイモをくるんだことを知っていたため、その情報を自分にも応用したと考えられる。保育者とユウコとのやり取りを参照し、自分の活動に応用している姿が見られた。

観察事例 E 焼き芋用の落ち葉拾い 10月22日：参照（強い紐帯外の参照）

強い紐帯：袋に落ち葉を入れて行く1班のメンバー

弱い紐帯：袋をちりとりのようにして落ち葉を集める4班のメンバー

キー情報：焼き芋の際に使う枯葉を集める効率の良い方法

幼稚園の裏手にある公園で、年長児クラスが落ち葉拾いをしている。班毎に大きな袋を持ち、どの班が一番多く集められるかを競争しながら落ち葉を拾っている。1班のジャッキーとクオンは2人で大きな袋の口を広げて、他のメンバーが落ち葉を入れやすいようにしている。1班のメンバーはそれぞれ拾った落ち葉を両手に抱えて袋に入っている。しかしクオンとジャッキーも、袋を持ちながら、自らも落ち葉を拾っている為、袋の口をピンと張って大きく開けておくことができない。レイカは、ジャッキーに対し、「ちゃんと袋広げて！葉っぱ落ちちゃう」と言った。ジャッキーとクオンは落ち葉拾いをやめて、袋を持つ係に徹することにした。

ミズキは4班が、袋の口を広げて、地面に接するように置き、ちりとりのように落ち葉を拾い取って行く様子を目にして、ジャッキーの肩をポンポンと叩き、ジャッキーに4班を見るように促した。ジャッキーも4班の案を有用であると感じたのか、クオンにも4班の様子を見るように促し、2人で袋を広げて、ちりとりの様に葉っぱを集め始めた。

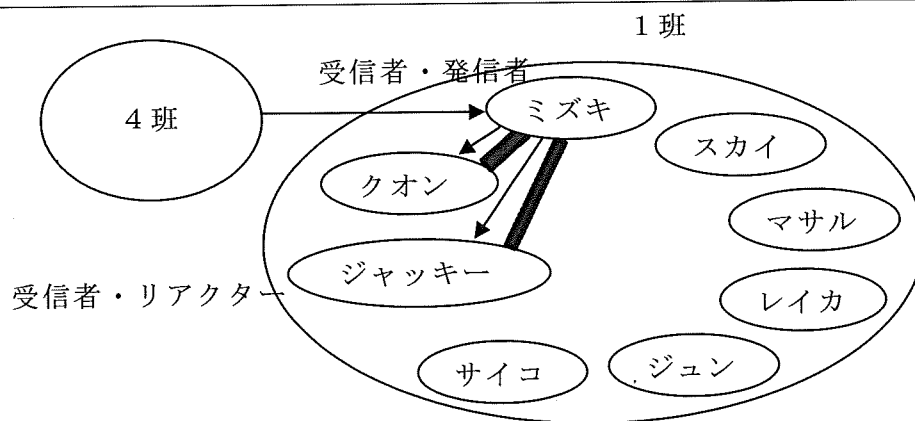


図7 (1) ネットワークが繋がらないパターン

①参照（強い紐帯外の参照）

この事例では、強い紐帯の内部にはなかった情報を外部から取り入れている。ミズキが4班から取り入れた情報は、自分たちの班にとって今の収集方法よりも、効率的で有用な情報である。

まずミズキが4班のもっている情報に魅力を感じてジャッキーに知らせるという「受信者」「発信者」の役割を果たす。そして、その情報を有用だと感じたジャッキーもそれをクオンに伝えた。最終的にミズキのもたらしした情報が有用であると同感されたことで、4班の行為の模倣が行われた。

## ②指示・命令

一方的な指示や命令が子どもの行動に変化を与えることがある。保育者など、大人からの指示は、組織的な情報伝達に類似する性質をもつ。それは、保育者等がその活動についての見通しやねらいをもっており、子どもをそれに沿った形で誘導しようとするために見られると考えられる。指示や命令によって活動を規定されている場合、集団内のコミュニケーションは少なく、あくまでも指示や命令の通りに動くことが目的となる。

これは、組織論で語られるタテの階層組織「ヒエラルキー的な序列」<sup>27</sup>として捉えることができる。権力をもつ者からの指示で、命令系統や情報の伝達方法がはっきりしている場合は、フラットで双方向的な関係を構築することは困難なため、情報は伝達されるが、ネットワーク構造で見るとつながりがないと解釈することができる。大人からの情報発信は組織の情報伝達のような特性をもち、子どもの行動を方向づける強い影響力をもつのである。事例Fは、一見指示を出した大人と子どもとの間につながりがあるように見えるが、一方的な情報伝達であるため、情報は伝わるが、ネットワークはつながっていないと判断した。

### 観察事例 F 焼き芋の準備（焼き場を作る作業） 10月31日：指示・命令

強い紐帯：焼き芋を焼くための焼き場をブロックでブロックで作ること

弱い紐帯：ブロックの積み方を教える園長

キー情報：ブロックの積み方

年長組の男子が二人一組になってコンクリートブロックを運んでいる。保育者が園庭の広い場所に立ち、そこまで運ぶように指示している。何往復かしてコンクリートブロックを運んだ後、園長先生がやってきてブロックの積み上げ方について指示をした。

園長先生が「上に積んでいくんじゃないで、レンガの家みたいにずらしてのせていくよ！」と言って、コンクリートブロック積み上げて手本を見せた。子どもたちはそれを見て、教えてもらった通りに積もうとするが、ブロックの積み方をよく理解していないためか、ブロックを真上に積み上げている。すると、園長先生がまず一段目の土台を作り、二段目は1段目のブロックにずらして乗せていくことを説明した。そして、コンクリートブロックを積み終わり、サツマイモの焼き場が完成したところで、キラトが「なんでこんな積み方するの？」と大きな声で園長先生に尋ねた。「なんでかなー。倒れにくくなるからだよ」と園長先生が答えた。

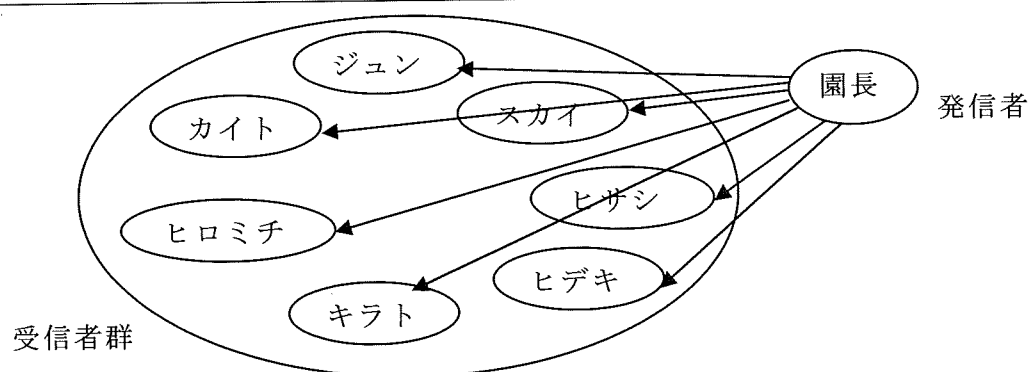


図8 (1) ネットワークが繋がらないパターン  
②指示・命令

<sup>27</sup> 若林直樹『ネットワーク組織：社会ネットワーク論からの新たな組織像』有斐閣，2009，p.5。

この事例では、コンクリートブロックを積む作業について、その方法が分からない子どもたちに園長先生が積み方を教えている。保育者ではなく、園長先生と一緒に作業をすることが子どもたちにとって新鮮でもあったのだろう。園長先生はブロックの積み方のアイデアを集団内に伝え、子どもたちはそれを受けて、教えてもらった通りの手順で積み上げた。情報は園長先生から集団内の子どもたちに直接与えられたが、子どもたちは自分たちの作業の意味（コンクリートブロックをずらしておくこと）を理解していなかったようである。作業が終わった後のキラトと園長先生のやり取りを聞いて、子どもたちは自分たちの行為の意味を初めて知ることになる。

この事例から見られるのは、たとえ実際の行為が変化（コンクリートブロックの積み方）してネットワーク外の影響を受けたように見えても、行動を変化させる理由やその必要性を理解していない限りは子どもたちにとっては有益な情報として残らないという事実である。

設定された活動における「(1) ネットワークが繋がらないパターン」は、情報を強い紐帯のネットワークの内外から参照するものと、強い紐帯の外部から指示・命令を受けて情報を受け入れるものがあつた。

ネットワークが繋がらないのは、「ネットワークをつなげようとする個人の不在」や「ネットワークをつなげる必要がない」という理由からくると考えられる。

### 3. 2 (2) ネットワークがつながるパターン

「(2) ネットワークがつながるパターン」は、1例見られた。図9は「(2) ネットワークがつながるパターン」を図にしたものである。ネットワーク構造で捉えると、このパターンでは、ネットワーク内部からネットワーク内部において情報の発信と受信が行われ、つながりが生まれている。ネットワークがつながることにより、強い紐帯内の活動が継続したり発展したりする。

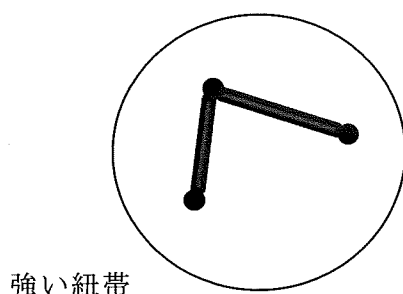


図9 (2) ネットワークがつながるパターン

このパターンでは、強い紐帯内では同質の情報が共有されているが、紐帯内でのやり取りのなかで新たな問題が起こり、その問題に対応するようにつながりが生まれた。

観察事例 G 縁日遊びでの「くじ屋さん」2018年8月28日：強い紐帯内でつながる

強い紐帯：引いて出たくじの番号と同じ番号の景品をお客さんに渡すこと

弱い紐帯：———

キー情報：同じ番号のくじが2回引かれた事

縁日遊びでは「チョコバナナ屋」「ヨーヨー屋」「金魚すくい屋」「焼きそば屋」「お面屋」「くじ屋」の6つの店が出店していた。「くじ屋」担当は、ケンシン・キラト・スカイ・クオンの4人である。彼らは、来客に対し、①持っている縁日カードの「くじ屋」の欄にシールを貼る、②来客にくじを引いてもらう、③くじに書いてある番号と、景品についている番号を照合して、景品を渡す。という流れで接客しなければならない。くじは1～50までの番号が書いてあり、それに対応するようにお店には折り紙で作った50個の景品が飾ってあった（大きな段ボールを壁にして、セロテープで景品が貼り付けてある）。

ケンシンがシール貼り、クオンがくじを引かせる係、キラト・スカイがくじの出た番号を聞いて、景品を探す係であった。

年少児1人が来店すると、ケンシンは縁日カードにシールを貼って、クオンの持っているくじを引くように促した。クオンも「こっちです！こっちです！」とあって年少児を誘導する。年少児が引いたくじを開くと、クオンは「2！」と大きな声でキラトとスカイに伝えた。キラトはすぐに2番の景品を見つけると、「大当たりじゃん！」とあって景品を年少児に差し出した。次に来店した別の年少児もくじを引き、クオンに見せた。すると、「また2じゃん！！」とあってクオンが大きな声でキラトに伝えた。それを聞くと、キラト・スカイ・ケンシンがクオンのもとに集まってきて、キラトが、「さっき渡したからもうないよ」、ケンシンが「どうする？なんで2がまた出るの？あ、一回引いたくじは、箱の中に戻しちゃだめだよ」等口々に言いだした。

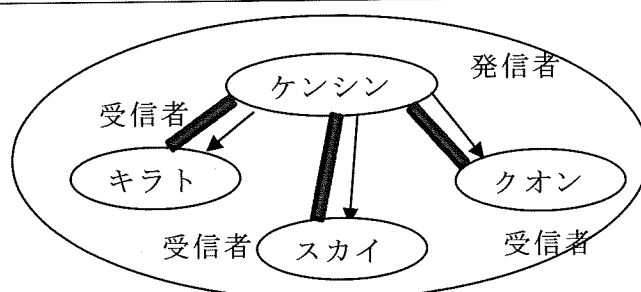


図10(2) ネットワークがつながるパターン

この事例では、同じ番号のくじが2回引かれてしまったことで、4人は何か問題が起きてスムーズにいけないことを感じているように見えた。実際にクオンの「また2じゃん！」という言葉聞いて集まってきたことからして、「同じ番号が2回も出たら困る」という考えが4人にあったと考えられる。想定していなかったことが起こり、ケンシンがその原因に気付いた。ケンシンが、問題の原因を見つけ出し、それを集団に発信したことによって、強い紐帯内に何が原因であったのかという情報が広まった。

設定された活動における「(2) ネットワークがつながるパターン」は、情報のやり取りが行われている紐帯内で見られた。ネットワーク内で情報が必要になったときに、他者とのやり取りから自分の発言や行動が規定されたり、注目すべき事項を焦点化したりすることで必要な情報を得ていた。

ネットワークがつながるということは、自分のもっている情報を他者に向けて発信して、他者に気付きを与え、その文脈に必要な情報として受け入れてもらうように発信する事なのである。

#### 4. 本章のまとめ

本章では、設定された活動における創造性をネットワーク構造の分析を通して検討した。その結果、「(1) ネットワークがつながらないパターン」「(2) ネットワークがつながるパターン」の2つのネットワーク構造があることが明らかになった。

「(1) ネットワークがつながらないパターン」構造で見られたのは、一方的な情報の移動であった。本章で取り上げた事例では、ネットワーク内の情報を参照するもの（事例A, B, C, D）と、ネットワーク外の情報を参照するもの（事例E）があった。活動に必要な情報の収集がネットワーク内の参照だけで足りていたり、ネットワーク外の情報を参照したりすることでヒントを得る等、やり取りがなくとも、他者の行動を参照するだけでその行動の意味を理解し、模倣することが可能な事例が多くあった。このような、やり取りのない参照が多く見られた理由は、設定された活動においては活動の目的やすべきことが明確に設定されているためであると考えられる。

また、「(1) ネットワークがつながらないパターン」では、事例Gのような、一方的な指示・命令も見られた。大人からの指示により、ネットワーク内の子どもの行動が変化したため、一見指示を出した大人と子どもとの間につながりがあるように見える。しかし、実際には子どもが自分たちの行為の意図を理解していなかった様子からすると、情報の一方的な移動しかなかったと解釈することができる。タテの階層組織での、一方的な情報伝達と同様の構図と捉えると、命令系統や情報の伝達方法がはっきりしている場合は、フラットで双方向的な関係を構築することは困難であり、情報の伝達はされるがネットワーク構造で見るとつながりがないと解釈することができる。

一方、「(2) ネットワークがつながるパターン」では、他者からの情報を受信し、それに反応する形で自らも発信する姿が見られた。事例Gでは、強い紐帯内での情報のやり取りによって、集団で抱えた問題を明らかにしている。事例Gでは、まず、前提として、くじ引きで同じ番号が2回も出ることは問題であるという共通認識があった。そしてキラトの一言でその問題が集団に共有された。単に目的があるだけではなく、「私たちの問題」として共有していることが「(2) ネットワークがつながるパターン」の特徴である。集団全体の問題が起こった場合、情報を共有しながら活動を進めていく必要があるため、他者とのつながりが必要になるのである。

設定された活動においては、強い紐帯で結ばれた集団は決められている班や、設定活動の際のグループのメンバーなどであり、クラスでの一斉活動においては、活動の手続きや目標は保育者から示されることが多いため、子どもたちの情報格差が少ない。

保育者から求められた活動内容を聞き逃したり、どうすれば良いか分からなかったりする状況下で、本来自分が知らなければならない情報を保持していないときの対処法として、強い紐帯内外の情報を参照する機会が多いことが明らかとなった。特に製作等の活動は、予め保育者によって完成品や製作過程を示されることが多いため、必然的に、自分に不足している情報を得るための情報の収集や模倣が増えると考えられる。

特徴的なのは、模倣対象は、普段仲の良い友達とは限らず、同じ班の中で自分よりも作業を先に進めている人等であった。設定された活動では、活動グループが自由遊びで接している友だちとは異なるメンバーで構成されていることもあり、自由遊びでつながることが多いネットワーク（いわゆる、仲良しの友だち）とのずれが生じている。

自分が何をすべきか分かっているにもかかわらず、それがどのような行為をすることによって実現できるのかが分からず、対処法に行き詰ってしまったとき等、自力で解決できない問題を、他者の行為からアイデアを得たり、その行為の枠組みを抽出して活用したりする姿も見られた。それは、設定された活動では、活動における目標や課題が明確なため、「自分に必要な情報を得る」という視点で他者のアイデアの枠組みの抽出や模倣が行われているからであると考えられる。

また、「情報の受信と理解」という観点でみると、事例Fは紐帯内の情報の同質性について示唆を与えてくれる。事例Fでは、園長先生からのアドバイスにより、行動の変化は起こったが、行動を変化させる理由を集団が理解していなかったため、ただ指示されたことを実行するという行為だけが行われ、それは理解を伴ったものではなかった。このように、強い立場からの指示の場合には理解が伴わなくても子どもたちは指示された通りに行動することになる。

ここで重要になるのは、ネットワーク内外に存在する情報の意味を理解することの重要性である。つまり、ネットワーク内外に集団にとって有用な情報があったとしても、その意味をくみ取ったり理解したりする人物がいなければ、意図を理解した活動にはなりえないということである。

設定された活動では、個人に不足している手続きや技術の獲得のための情報の受信が多く見られた。このことは、設定保育での活動が、他者との関係性の上に成り立つというよりは、他者を参照してヒントを得るが、結果的に個人的な営みとして個人に還元される（手続き・技術の習得）性質が強いということを示している。論点先取にはなるが、次章で述べる自由遊びでみられるような、他者との関係を構築したり、集団をマネジメントして維持したりする必要性が設定された活動ではみられない。

設定された活動においてみられた創造性は、「自分に不足している情報の補填のための情報・技術獲得」であり、自分に不足している情報は他者の存在によって気づかされるものであった。当然、自分が持っている情報だけで解決できる問題もあるだろうが、他者の存在が創造性を喚起してくれる場面が多くみられた。



## 第3章

### 自由遊びにおける年長児の創造性

### 第3章 自由遊びにおける年長児の創造性

#### 1. 問題と目的

前章では、活動の目的や内容がある程度定められている設定された活動における創造性について検討した。その結果、設定された活動においては、目的を達成するために自分や自分の属している集団に不足している情報を補填するような他者の参照行為が多く見られた。また、与えられた課題を達成しなければならないという課題性があることで、それを達成するための情報の取捨選択が行われていた。そこで、本章では、設定された活動とは異なる活動の特性をもつ「自由遊び」における活動の観察を通して、自由遊びで見られる創造性を明らかにする。

自由遊びと前章の設定された活動との大きな違いは、自由遊びでは、①活動の目的や到達目標が保育者によってきめられていないため、子どもが自由に遊ぶことができること、②遊びに飽きたり嫌になったりしたら、いつでも遊びをやめられること、③活動をする友達を自由に選択できること（班毎の活動や、グループでの活動が主である設定遊びとは異なる）である。本章では、このような遊びの性質をもつ自由遊びにおける創造性にはどのような特徴がみられるか、そして創造的な活動が見られる集団のネットワークはどのような構造を取り、どのようなやり取りが行われているのかを、ネットワーク内外で子どもが果たす役割に着目しながら明らかにしていく。それによって、集団での年長児の自由遊びにおける創造性を捉えることが本章の目的である。

#### 2. 観察及び分析方法

##### (1) 調査対象

調査対象は、弘前大学教育学部附属幼稚園の5歳児（年長クラス：男児12名、女児17名、計29名）に在籍する幼児である。

##### (2) 調査期間

平成30年8月21日～10月29日のうちの12日間で、登園（8:45～9:00）から、11時頃までの自由遊び時間（主に園庭で過ごす、雨天は教室又は室内ホール）、11:00～11:45は設定活動の時間、13:00～降園（14:00）は室内ホールでの自由遊びを観察した。

##### (3) 観察方法

観察には、ビデオカメラ及び、CAVScene、筆記メモによる記録を行った。観察者は筆者1名で、観察は、自由遊びと設定された活動の時間に行った。本章では、そのうちの自由遊びが対象である。

自由遊びの観察は、遊びの始まり（起点）の把握が困難であるため、観察者が観察を開始した時点から遊びが終息するまで（保育者に活動を終わらせるように促される／集団から人が減り、活動が継続できない場合等）を1事例として収集した。

自由遊びのなかでも、観察者が「新しい展開が生じている、又は生じると感じた事例」に着目した。

##### (4) 倫理的配慮

本研究の開始前に、研究の目的・研究方法・得られたデータの取り扱い等に関する文書を作

成し、園長及び担任保育者へ直接説明を行い、同意を得た。事例で用いる園児名は仮名である。

### （５）分析方法

前章の設定された活動の観察時同様、自由遊びの観察においても、集団における幼児のどのような行動や状態を創造性で見なすかは、敢えて事前に定めることをせず、幼児の観察を通して探索的に検討した。

得られた事例 27 件をそれぞれのネットワーク構造を図にした後、ネットワーク構造別に分類した。遊びや活動の継続や展開において、その場の状況や子どもの感情が大きく関わることを考慮して、ネットワーク分析と併せて文章での記録を行い、子ども間の関係性や心情も含めた質的な検討も行った。得られた質的な情報（ネットワーク内で子どもが果たす役割とその機能等）は、ネットワーク構造で分類をした後に、そのネットワーク構造別の下位分類として、ネットワーク内の創造性の特徴をパターン別に記す際に用いた。


ネットワーク構造別に 2 つのパターンに分類した。2 つのパターン毎にそれぞれの事例の質的な内容を勘案し、更に各パターンのネットワーク構造の特徴と共通点、その構造における創造性の特徴について分析した。

各事例でネットワーク構造を図にして示し、質的データから得られた情報を基に、子どもの行為がネットワーク内外で果たした役割を表記した。表記は前章の「設定された活動」同様、以下の役割分類を用いる。

- ・ 集団内で活動に影響を及ぼす情報を提供・発案・発信する「発信者」
- ・ 情報提供者からの情報を感知・受信する「受信者」
- ・ 得た情報に反応・模倣・共鳴をする「リアクター」

本文中の図で表記する楕円の内側はネットワーク内部、楕円の外側はネットワーク外部とする。ネットワーク内部は自由遊びにおいて同じ情報を共有しているメンバーを表し、基本的には「強い紐帯」で結ばれていると見なす。ただし、事例によってはグループであること自体を「強い紐帯」として示すこともある。そのため、事例を分析する際には活動の背景を踏まえて都度、「強い紐帯」と「弱い紐帯」の確認作業を行った。

また、事例を分析する際、強い紐帯内とその外部を隔てている情報を「キー情報」として示した。「遊びのキーになる情報（新しい展開が生まれるきっかけとなる情報等）」を共有しているかどうかを判断の基準とし、キー情報を共有している場合は「強い紐帯（集団内に属する）」、共有していない場合は「弱い紐帯（集団の外にいる）」と扱うこととした。

また、図中の太線「」はネットワークの繋がりを表し、矢印「→」は、ネットワークに刺激をもたらす情報の動きを表している（例えば、人物 A が人物 B の模倣をして遊びに加わった場合、矢印は行為の情報を提供した人物 B を起点に、人物 A へ向かう形で表記する）。情報が積極的に取り入れられる場合や、情報が偶然もたらされる場合などの区別は行わず、単純に情報の流れを示したものである。

## 3. 観察と考察

調査対象園での定期的な参与観察によって得られた事例は 34 件であった。これらの事例は自由遊び・設定された活動の双方で得られたものである。そのうち自由遊びにおける事例は 27

件であった。事例で得られた創造的活動場面の出現頻度は、あくまでも観察者の観察記録によるものであり、子ども遊びにおける創造的活動の出現頻度ではない。しかし、定期的な参与観察においても、子どもたちの活動のなかで創造性が確認できたことにより、幼児の活動において創造性が至る所で出現することを意味していると捉える事ができる。

得られた事例を分析した結果、以下の2つのネットワーク構造のパターンに分類できた。

- (1) ネットワークがつながらないパターン
  - (2) ネットワークがつながるパターン

### 3. 1 (1) ネットワークがつながらないパターン

「(1) ネットワークがつながらないパターン」は、7事例見られた。図11は「(1) ネットワークがつながらないパターン」を図にしたものである。ネットワーク構造で捉えると、このパターンではネットワーク内外においてつながりが生まれず、情報の参照や指示・命令など、一方向的な情報の移動に留まる。また、つながろうとする子どもがいても、それが受け入れられずに、ネットワークがつながらない場合もあった。

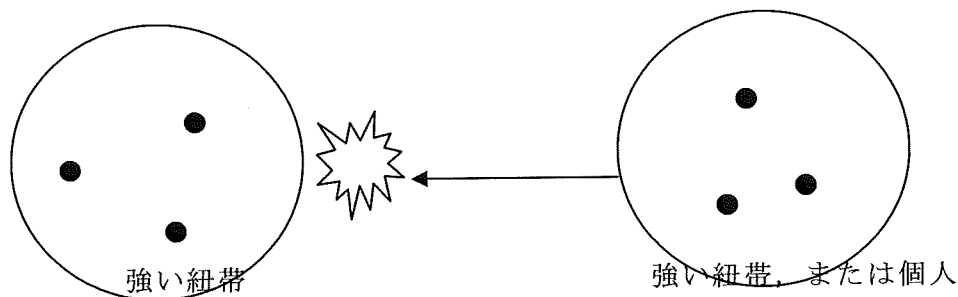


図11 (1) ネットワークがつながらないパターン

このパターンは更に2つに下位分類できた。

- ①強い紐帯の外部の参照
- ②接触／不調

#### ①参照（強い紐帯の内部／強い紐帯の外部）

強い紐帯内外の情報を参照する場合、参照する側は自分にとって魅力的な情報の枠組みを参照相手から抜き取り、それを模倣したり、アレンジをして自分の活動に取り入れたりしていた。

観察事例1 折り紙で切り絵 2018年8月21日：強い紐帯の外部の参照)
強い紐帯：製作コーナーで切り絵を始めたレイカ
弱い紐帯：途中から切り絵に参加したケンシン・ヒサシ
キー情報：切り絵
テラスに張られたテント内の製作コーナーでは、レイカが折り紙とはさみを使って一人で

黙々と切り絵を作っている。ケンシンは自分の折った紙ヒコーキを飛ばしては直す作業をしていたが、その手を止め、レイカが折り紙を折りたたみ、切り絵をしているのを横から覗き込んで見ている。そこにヒサシがやってきて製作コーナーを見渡す。そして、レイカが作っている切り絵を見てヒサシも切り絵を始める。それぞれに、切り込みを入れる部分に慎重にはさみを入れ、折り紙を広げてその出来栄を確認しながら作業をしている。ケンシンはレイカとヒサシが切り絵をする姿を見て、自分も折り紙を手に取り、切り絵を始める。それぞれ作業に集中し、出来上がるとケンシンは切り絵をセロハンテープでくっつけた。ヒサシは切り絵にクレヨンで模様を描いた。レイカは切り終わって満足したのか、他の遊びに加わった。

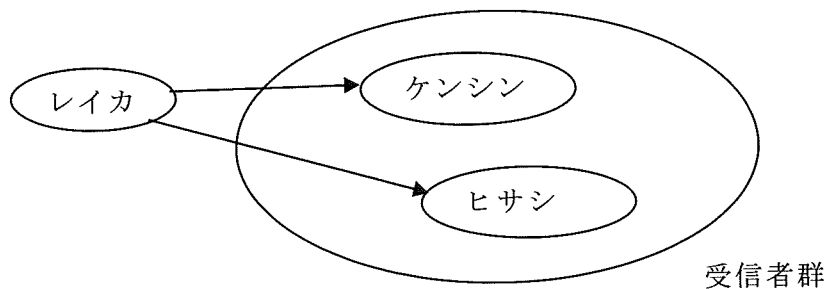


図 12 (1) ネットワークが繋がらないパターン  
①強い紐帯の外部の参照

この事例では、人が集まり、「切り絵」をするという活動自体の模倣は見られたが、その活動のなかでは模倣は確認できず、各々が自分のイメージしているものを表現しているように見えた。レイカが行っていた切り絵は、その活動をヒサシやケンシンに思い出させ、自分もやろうという気持ちを引き出した。しかし、切り絵をどのように展開させるのかという展開を見ると、切り絵をすること自体は共通していたが、切り絵の目的は3人それぞれで異なった。

レイカは切り絵をすること自体に満足し、活動を終えてしまう。ヒサシは切り絵にクレヨンで絵を描いている。ケンシンは切り絵と切り絵をセロテープで接着させ、大きな切り絵を作っている。それぞれが切り絵という手法を用いて、自分の作りたいものを作っているように見える。

ケンシンは切り絵をつなげて長くしていたが、その様子を見ていたヒサシはケンシンのアイディアを取り入れることはせず、切り絵にクレヨンで絵を描き込むという自分の行いたい作業に集中していた。この事例では、集団で共通した明確な目標が存在せず、「切り絵」という活動をするに共通点は見られたが、その目的が異なっていたため、他者からのアイディアや情報を必要としていない。切り絵をどのように活用したいかは、自分のもっている枠組みがあるため、それを外して、他の枠組みに切り替えたり、他の枠組みを取り入れたりする必要がなかったと考えられる。

観察事例2 製作遊び 2018年9月11日 : 強い紐帯の外部の参照

強い紐帯：製作コーナーにて大判カレンダーで筒を作っていた5人（ユウスケ・レイカ・ケンシン・タイヨウ・スカイ）

弱い紐帯：アドバイスをした実習生，ネットワーク内の活動を模倣したカイト

キー情報：筒状のもので魔法の杖を作ること

保育室の制作コーナーではテーブルを使ってユウスケとレイカ，床でケンシン・タイヨウ・スカイがそれぞれ大判カレンダーの裏紙を丸めて筒状にしている。カイトは製作には参加しないものの，興味ありそうにその様子を伺っている。

レイカは，筒の片方の端に1メートル程の長さのスズランテープを3色貼り付けて振りまわしている。それを見ていたタイヨウ・スカイも同じものを作っている。完成した棒の使い方は決まっておらず，振り回したり，棒の中の空洞を除いてみたり，くるくると振りまわしてスズランテープが輪を描くのを楽しんだりしている。そこに実習生が「何作ってるの？」と声をかけた。レイカが「棒だよ」と答えると，実習生が「これもっとフサフサのほうがかわいいんじゃない？」と提案した。レイカは実習生に棒の部分を持ってもらおうと，自分はスズランテープを割き始めた。スズランテープを割き終わると，レイカはテラスへ出て「魔法使いの杖～」と言いながらにこにこ魔法の杖を振りまわした。同じ物を作ったスカイは，スズランテープの部分を下にして，箒のようにして保育室を掃いている。タイヨウも魔法の杖を作ったのだろうか。棒を持って自分もくるくると回って遊んでいた。

紙の筒にスズランテープを貼り付けて作った棒をみていたカイトは，隅の方でトイレットペーパーの芯にスズランテープを1本だけ貼り付けたものを作っていた。

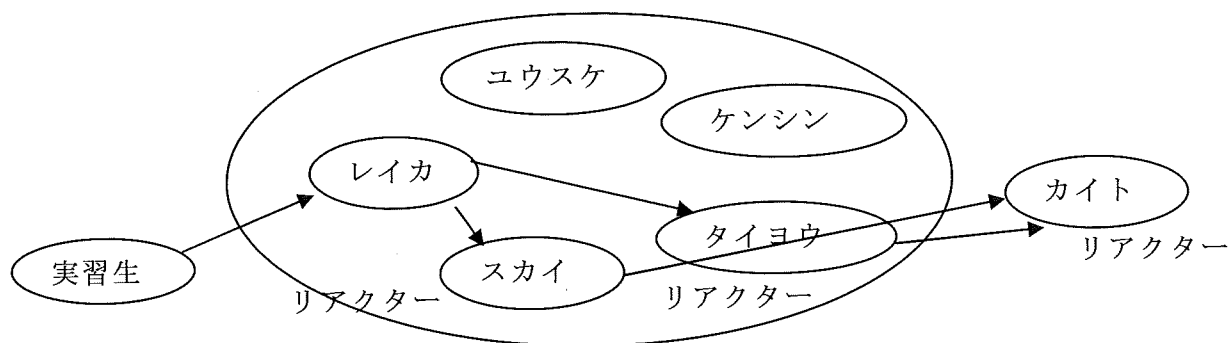


図13 (1) ネットワークがつながらないパターン

①強い紐帯の外部の参照

この事例では，製作コーナーで途中までの同じものを作っていたメンバーのうち，レイカが実習生に話しかけられた。実習生からの提案を受けて完成したレイカの製作物を見てタイヨウ・スカイが模倣する。更に，当初製作コーナーにはおらず，カレンダーの筒も作っていなかったカイトが，トイレットペーパーの芯を代用して魔法の杖を完成させた。

スズランテープのアレンジによって魔法の杖を作り出す発想は，実習生の提案をきっかけに，魔法の杖を連想したレイカが生み出した。レイカが完成させて魔法の杖を見ていたタイヨウとスカイが良いアイデアだと評価し，それを模倣した。続いて，一連の流れを見ていたカイトも，魔法の杖製作を模倣した。このように魅力的だと判断されたアイデアは集団内で模倣され，それが繰り返されることがある。

観察事例3 ヒナの魔法の杖作り 2018年9月11日：強い紐帯の外部の参照

強い紐帯：スズランテープを編むヒナ・ミズキ・サクラ／後からやってきたノアン・ユウコ

弱い紐帯：———

キー情報：スズランテープを編むこと

製作コーナーではミズキがスズランテープを使って黙々と三つ編みをしている。そこにヒナが魔法の杖（カレンダーを丸めて作った筒状の棒の先端にスズランテープを何本か貼りつけたもの）を持ってやってきた。ミズキは一度顔を上げると、ヒナに向かってほほ笑んだ。ヒナはミズキの隣に座り、スズランテープを割き始めた。同じく、魔法の杖を持ってやってきたサクラは、魔法の杖の両端にスズランテープを貼り始めた。それぞれ思い思いに製作活動をしている。

そこへホールからノアンとユウコがやってきて、製作コーナーに加わった。ノアンはミズキ・ヒナ・サクラの様子を見ると、スズランテープをハサミで切り、ミズキの真似をして三つ編みを始めた。その様子を見たユウコもスズランテープで三つ編みを始めた。

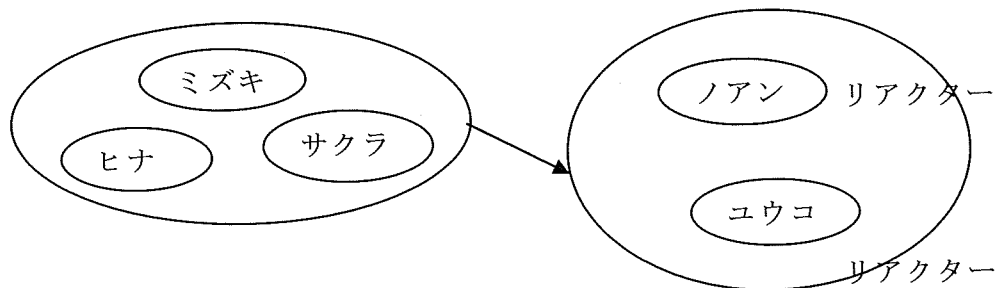


図14 (1) ネットワークが繋がらないパターン

①強い紐帯の外部の参照

この事例では、強い紐帯が2集団見られた。元々スズランテープを編んでいた3人に交じるわけでもなく、しかし、スズランテープを編むという行為を真似したノアン・ユウコは、事例5の経緯をもっている（ホールでノアンやユウコが踊っているときに、密接な関係にないカリが髪にスズランテープの飾りをつけて見せに came）。事例4の時点ではスズランテープの髪飾りに反応し、受け入れることはなかったが、スズランテープ髪飾りは実際には魅力的に映っていたのだろう。ノアンとユウコはこの日、ミズキたちが編む作業をみて、スズランテープ編みを思い出したのか、ミズキたちと同様にスズランテープを編んでいた。

強い紐帯との関係性（図1を参照すると、ノアンとユウコのグループは他グループとのつながりが少ない）や状況（次項の事例4から、カリが付けていた髪飾りを真似して作ることとは決まりが悪い）によって、すぐにその活動に加わることができなかったり、加わることをためらったりする場合がある。しかし、魅力的に感じた活動は時間をおいて再現されたり、子どもの活動に取り入れられたりする。

## ②接触／不調

強い紐帯で結ばれているネットワークとつながりをもとうと、情報提供をしたり、働きかけたりする様子は多く見られた。しかし、「②接触／不調」に分類した事例は、接触を試みるも、つながりを築くことができなかったものである。

強い紐帯内での活動が充実しており、外部からの情報を必要とせず、外部とつながる必要がない場合や、有用な情報をもつ他者が存在せず、つながり先を見つけられない等の理由によって接触が不調に終わっていた。

### 観察事例 4 カリンの髪飾り／2018 年 8 月 21 日：接触／不調

強い紐帯：ホールでダンスをする 3 人（ノアン・ユウコ・シノ）

弱い紐帯：製作した髪飾りを 3 人に見せに行ったカリン

キー情報：踊りが楽しいという気持ち、または 3 人が仲良しグループだという意識

カリンが保育室でスズランテープを三本（全て色違い）使って、三つ編みをしている（テープでテーブルにスズランテープの先端を付けて）。黙々と編む作業に集中し、長さが 50 センチ程になったところで作業を辞め、その後三つ編みにしたスズランテープを、鏡を見ながら自分の髪（ポニーテールに結んだゴムの部分）にセロテープでくっつけた。そして、保育室を出てホールへ向かった。

ホールには音楽に合わせて踊るノアン・ユウコ・シノがいる。カリンはその 3 人の方へ向かうと、近くをウロウロしながら、自分が完成させたスズランテープの三つ編みの髪飾りを 3 人に見せつけているようであった。しかし、踊っていた 3 人はチラッとカリンの頭についている三つ編みの髪飾りに目をやっただけで、音楽に合わせて踊り続けた。3 人の反応がないので、カリンはその場を離れ保育室に戻り、作業スペース（三つ編みをしていたテラスの作業スペース）で絵を描き始めた（三つ編みやダンスとは全く関連のなさそうな花火の絵）。

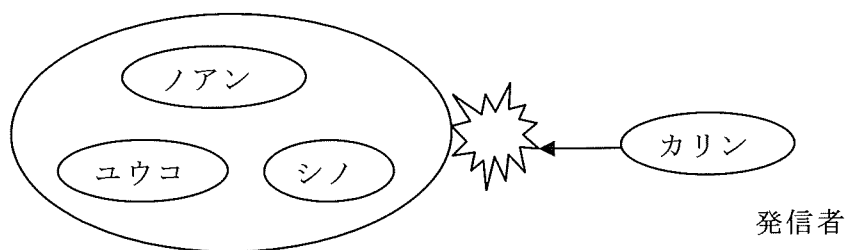


図 15 （１）ネットワークがつながらないパターン

## ③接触／不調

この事例では、カリンはホールで踊る 3 人を意識していた様子が垣間見えた。3 人を意識し始めたのが、三つ編みを編み始める前か、編んでいる最中か、完成した髪飾りを紙に付けた段階なのかは不明であるが、髪に付けた後に迷わずホールに向かって歩き出した様子からすると、誰かに見せびらかしたいと思ったのであろう。特に普段からヒラヒラのスカートを穿いて踊っている 3 人の姿は、カリンにとっては自分の製作した髪飾りを見せたい対象であったと考えられる。

しかし、カリンの意に反し、ホールで踊っていたノアン・ユウコ・シノはカリンの髪飾りに対して特に反応を示さない。3 人がカリンの行動を見ても反応を示さないのは、普段の関係性



が影響していることが考えられる（この3人とカリンの関係性について担任保育者は、カリンが3人の集団に憧れて混じろうとするが、ノアン・ユウコ・シノがそれを受け入れようとしなと話していた）。

3人とカリンの微妙な関係性の為にカリンの行為が3人に受け容れられなかった、または、3人は踊りが楽しくて、カリンの髪飾りに反応を示さなかったのかもしれない。ともあれ、この事例でカリンは髪飾りを作り、それを3人に見せるという、「発信者」であった。しかしその情報を受信し、反応する人物がいなかったため、集団（3人）とつながることはなかった。

観察事例5 ままごと遊び 2018年8月28日：接触／不調

強い紐帯：お母さんになりきってままごと遊びをする3人（サクラ・マアサ・マナ）

弱い紐帯：3人に対して怪獣の話をするカイト

キー情報：ままごと遊びの楽しみ方

マアサ・サクラ・マナがそれぞれエプロンをし、ぬいぐるみを赤ちゃんに見立てて抱っこして話をしている。そこにカイトがやってきて、「今から怪獣が来るからね。怪獣が出てくるってことね」といって、3人で遊んでいたままごととに、新たな場面設定を加えた。しかし、マアサとサクラとマナは、3人でこそこそ話したあと、すくっと立ち上がり、キッチンカウンターの後に移動し、赤ちゃんの人形を抱っこしながらカイトから隠れるように座った。カイトは何度も「怪獣が来るってことね！」と3人に向けて話すが、聞いてもらえなかった。そのため、最後は名指しで「アサちゃん！怪獣が来るってことね！」とマアサに向かって話した。マアサはちらっとカイトに目をやると、何も言う事なく赤ちゃんの人形をあやし始めた。

カイトは20秒ほどその場を離れたが、また戻ってきて「怪獣たおしてきた！」「もう出てきていいよ」といって、キッチンの後ろに隠れていた3人に伝えた。しかし3人はお母さんになりきり赤ちゃんの世話をしているため、カイトに話を無視し続けた。

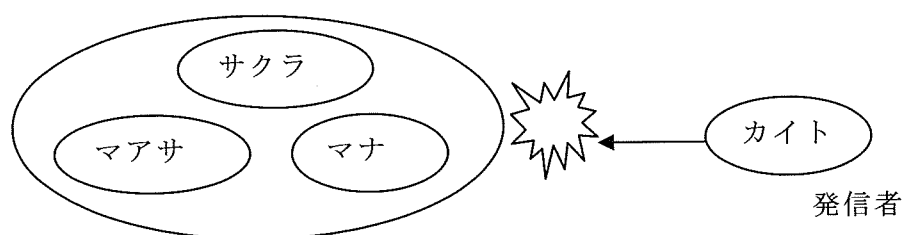
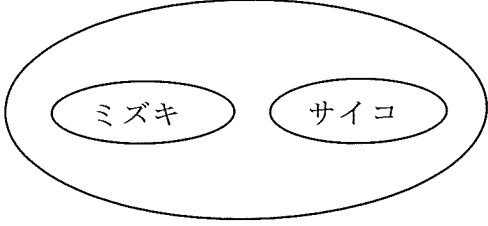


図16 (1) ネットワークが繋がらないパターン

③接触／不調

強い紐帯でつながっている3人はままごと遊びでそれぞれがお母さんに扮し、赤ちゃんに見立てたぬいぐるみの世話を楽しんでいる。しかし、カイトは3人の遊びの文脈とは異なる「怪獣」の話を集団の中にもち掛けてくる。カイトは、強い紐帯で結ばれているネットワークに働きかける「発信者」の役割を果たしているが、ネットワーク内に「受信者」が存在せず、カイトは強い紐帯とつながることはなかった。カイトはカイトの設定、3人には3人の設定があり、強い紐帯内の遊びが楽しく、充実していたため、魅力的であると受け止められなかったカイトの案は受け入れられなかったのであろう。

<p>観察事例6 ミズキの製作 2018年9月11日 午前の自由遊び：接触／不調</p> <p>強い紐帯：4つ編みをしようとしている2人（ミズキ・サイコ）</p> <p>弱い紐帯：———</p> <p>キー情報：———</p> <p>ミズキとサイコがテーブルにスズランテープを4本貼り付け、4つ編みをしようとしている。スズランテープを持って編んでは、また戻し、4本を巧く編む方法を探しているようである。右側の2本を編んで、左側の2本を編む。するとテープが大きく2つに分かれてしまう。ミズキがイメージしている4つ編みになっていないのか、ミズキは再度スズランテープを解いて初めから編み直そうとしている。その隣でサイコも4つ編みの方法が分からず、ミズキ同様ほどこいては編むことを繰り返している。2人の間に会話は無い。</p> <p>結局4つ編みをするためのアイデアは生まれず、ミズキは左の2本を1本と見なし、スズランテープ2本・1本・1本で、三つ編みを始めた。</p>
 <p>図17 (1) ネットワークが繋がらないパターン</p> <p>③接触／不調</p>

この事例では、ミズキとサイコは4つ編みの方法が分からないという共通の問題を抱えていた。しかし、ミズキもサイコも自力では4つ編みの方法を思い出すことがなかった。2人とも、4つ編みの方法に関する情報をネットワーク外部に求めることはなく、結局三つ編みをする事となった。

このように問題に直面した際に、それを解決するためのアイデアが強い紐帯内に生まれず、且つネットワーク外部からも情報が得られない場合は活動が停滞してしまう。この事例の場合、ミズノとサイコは普段から三つ編みをして遊んでおり、年長組のなかでも三つ編みが上手な2人であった。そのため、2人にとって有益な情報をもつような接触できる対象がいなかったと考えられる。

<p>観察事例7 ライダーウォッチ 2018年9月11日：：接触／不調</p> <p>強い紐帯：「仮面ライダージオウ」<sup>28</sup>ごっこを楽しむ3人（ケンシン・ヒサシ・ヒデキ）</p> <p>弱い紐帯：「仮面ライダービルド」<sup>29</sup>のライダーウォッチの製作をしたマサル</p> <p>キー情報：「仮面ライダージオウ」に関する情報</p> <p>ケンシン・ヒサシ・ヒデキがベランダを走りながら戦いごっこをしている。テラスを往復しながら、「やっつけてやる！」「ライダーだぞ！」「オレはジオウ！」「オレ、ゲイツ！」等と言いながら見えない敵に向かって攻撃をしている。この集団とは別の製作コーナーで、マサルが仮面ライダービルドのライダーウォッチを作っている。マサルは自分が作ったライダーウォッチを3人に見せ「見て！ビルドのだよー」と自慢げに話しているが、3人は「そん</p>
--

<sup>28</sup> 2018年9月からテレビ朝日系列で放送されている特撮テレビドラマ。

<sup>29</sup> 2017年9月から2018年8月までテレビ朝日系列で放送された特撮テレビドラマ。

なんじゃないしー」「オレ、ジオウだから！」と言い、マサルの作ったライダーウォッチに興味を示さない。3人はテラスを走りながら戦いごっこを続けた。

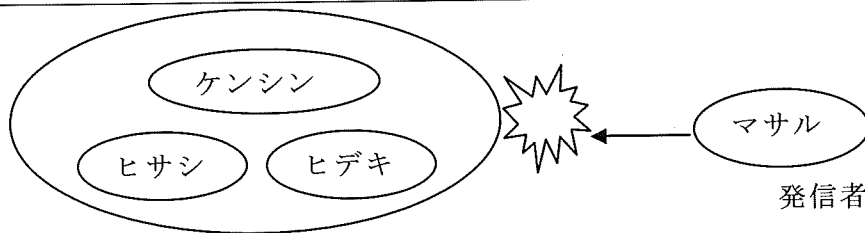


図 18 ① (1) ネットワークが繋がらないパターン  
③接触／不調

この事例では、マサルが作ったライダーウォッチが遊びの転換の機転となり得たように見えた。しかし、実際には、マサルの作ったライダーウォッチは、2週間前に放送が終了（2018年8月放送終了）した「仮面ライダービルド」の物であった。新番組「仮面ライダージオウ（2018年9月放送開始）」になりきって遊んでいるケンシンら3人には、既に過去のものとなったビルドのライダーウォッチは評価されず、ケンシンらの遊びに変化を与えることはなかった。マサルは、自分が作っていたライダーウォッチが、仮面ライダーに扮している友達から受け入れられるだろう、もしくは羨ましがられるだろうと期待していた。しかし期待に反し、友達がそれを羨ましがり、真似して作するような活動には発展することがなかった。ビルドのライダーウォッチを集団に提示したマサルは「発信者」であるが、それを受信する役割を担う人物が集団内に存在しなかった。自分が作りたいライダーウォッチを手作りして遊ぼうとしていたマサルは、一見創造的に見えるかもしれない。しかし、マサルの作ったものは友達から「価値のあるもの」として判断されることはなかった。その理由は2つ考えられる。ひとつは、既に新番組のキャラクターになりきっている集団には、マサルの作った旧番組のキャラクターが魅力的に映らなかったこと。もう一つは、マサルの作ったライダーウォッチの完成度が低く、友達の興味を引くことができなかったことである。3人は現行の遊びに楽しさを感じており、現行の遊びよりも魅力的に映らなかった勝からの情報は受け入れられなかったのであろう。

同質の情報をもつネットワーク（ジオウに扮するケンシン・ヒサシ・ヒデキ）の外部からもたらされる情報（ビルドのライダーウォッチ）が集団の中で魅力的なものとして認められたり、他のアイデアを連想させたりするような情報として受け取られない場合は、創造的活動に発展しないのである。

自由遊びにおける「(1) ネットワークが繋がらないパターン」では、強い紐帯のネットワーク内の活動が充実していて外部の情報を必要としていない場合や、情報を必要としても、外部に必要な情報が期待できない場合等があった。

特徴的なことは、「つながろう」としても「つながることができない」ケースが見られたことである。しかし、積極的に関わりをもとうとする子どもがいても、それが集団に受け入れられなければネットワークをつなぐことができないのである。

### 3. 2 (2) ネットワークがつながるパターン

「(2) ネットワークがつながるパターン」は、20 事例見られた。図 19 は「(2) ネットワークがつながるパターン」を図にしたものである。ネットワーク構造で捉えると、このパターンでは、ネットワーク内部からネットワーク外部、ネットワーク外部からネットワーク内部、またネットワーク内部において情報の発信と受信が行われ、ネットワークのつながりが生じている。

ネットワークがつながることにより、新たな情報がもち込まれ、遊びが継続したり発展したりしている。

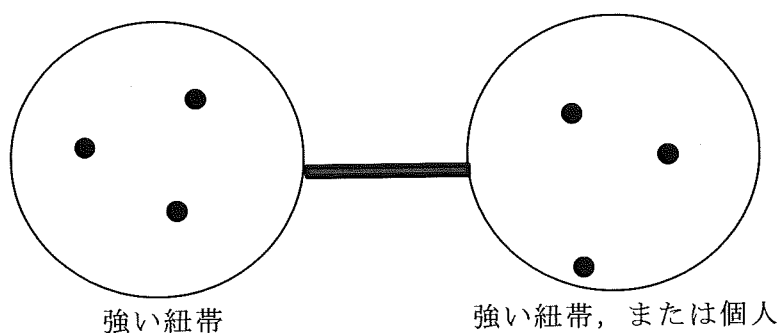


図 19 (2) ネットワークがつながるパターン

このパターンは更に 3 つに下位分類できた。

- ①解体
- ②情報の消費
- ③強い紐帯内外でつながる

#### ①解体

一度はつながったネットワークが、何らかの理由でつながりが途絶え、解体することがある。

ネットワークが解体する時、集団の遊びがつまらない・遊びを通して不愉快な思いをした・集団の外により魅力的な遊びを見つけた等、自由遊びの特徴である「遊びに飽きたり嫌になったりしたらいつでも遊びをやめられること」がかなり強く影響していることが分かった。

#### 観察事例 8 クワガタ遊び／2018 年 8 月 21 日：解体

強い紐帯：ペットボトルからなかなか出てこないクワガタが突然出てきた驚きと面白さを共有する 3 人（キラト・ケンシン・ヒサシ）

弱い紐帯：「キャー」という声を聞いて集まった子どもたち

キー情報：ペットボトルからなかなか出てこないクワガタ

キラトが自宅からペットボトルにクワガタムシを一匹入れて持ってきた。ペットボトルの底には 4 センチほどの厚さに土が入れられ、木の枝が 1 本入っている。キラトとケンシンとヒサシは保育室のテラスに円形になって座り、キラトがペットボトルからクワガタムシを出そうとしている様子をケンシンとヒサシが見つめている。ヒサシがペットボトルに手を伸ばし、飲み

口のところに指を突っ込み、クワガタを取り出そうとするが、クワガタに触ることもできない。するとキラトがペットボトルをもち、ヒサシに向かって「手やって！パーに！」と言い、ヒサシの手をパーに開くように促した。そしてペットボトルを逆さにし、ヒサシの掌にクワガタを出した。ヒサシの掌にクワガタが乗った瞬間に、それをずっと見つめていたケンシンが「キャー！！」と叫んだ。すると間髪入れずにヒサシも「キャー！！」とつられて叫んだ。すると、周囲で異なる活動をしていた数人が、その叫び声を聞きつけて集まってきた。

しかし、人だかりはできたが、しばらくすると次々と違う遊びをするために散らばってしまった。3人が騒いでいる理由が、クワガタムシが手のひらに乗ったという理由だけであることを確認すると、興味をなくした様子で、それぞれ違う遊びをするために散らばった。

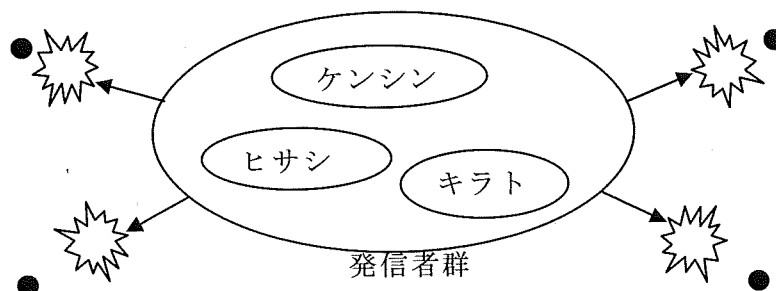


図 20 (2) ネットワークがつながるパターン

①解体

この事例は、強い紐帯のネットワーク内での活動は充実している。しかし、前述の事例と異なる点は、強い紐帯のネットワークが発信する情報が、ネットワーク外部の子どもたちの関心を引ききれず、一度つながった解体した例である。

強い紐帯内で面白いとみなされ、紐帯内で高揚感を生んだ出来事が、「ペットボトルに入ったクワガタがなかなか出てこない」ということを共有していなかったネットワーク外の子どもたちにとっては、何ら魅力的なことではなかったということが分かる。強い紐帯内で共有されていた情報が、強い紐帯の外のネットワークでは共有されていなかったため、その面白さがネットワーク外の子どもには理解できなかったという、情報の格差が原因であろう。この事例でも、「受信者」は強い紐帯内に存在している。「キャー」という声を聞きつけ、何かと関心をもって集まったネットワーク外部の子どもたちも、何が起きていたのか確認すると、強い紐帯の集団から離れていった。ネットワーク外部の子どもたちの期待したほどの出来事ではなかったのだと考えられる。

観察事例 9 廊下でのままごと 2018 年 8 月 28 日：解体

強い紐帯：ままごとを楽しもうと集まった 4 人（サクラ・レイコ・マナ・マアサ）

弱い紐帯：———

キー情報：ままごと遊びでの役割・設定

廊下にあるままごとコーナーでサクラ・マアサ・レイコ・マナが遊んでいる。マアサとマナはキッチンカウンターに入り料理をしている。レイコは本とマジックを持ち、宿題をしている小学生になりきっている。ノートに何やら書きこんでいる。サクラはぬいぐるみを赤ちゃんに見立てて、オムツを取り替えている。

（途中、年少児と年少の担任の保育士が物を借りに来たため、活動が中断）

おむつ替えを終え、料理をしようとキッチンカウンターへ入ろうとしたサクラに向かって、マアサが、「ちょっと、入っちゃだめ、サクラちゃん赤ちゃんなんだから！」と言って、入れないようにカウンターのところで通せんぼをする。マアサから自分が赤ちゃん役として見られていることを理解したサクラは、近くにある醤油さしのおもちゃを口にして、「ミルクミルク」といって赤ちゃんになりきっていた。しかし、マアサがあまりにも多くの指示をするため、サクラは赤ちゃん役をやめ、レイコ・カリンと共に、少し離れた場所でままごと遊びをはじめた。

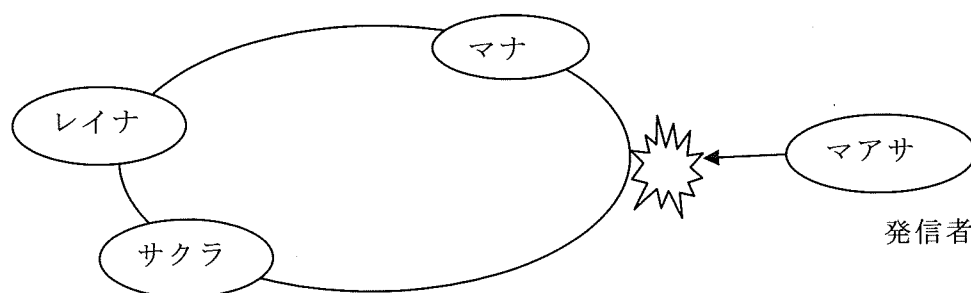


図 21 (2) ネットワークがつながるパターン

①解体

ままごと遊びを楽しむために集った 4 人であったが、役割・設定に共通認識がされていなかった。そのため、意見を強く主張するマアサがサクラに対して役割の変更を促し、サクラもそれに応じた。しかし、互いにやり取りをしながら遊ぶままごと遊びにおいて、マアサはやや強引に自分の意見を押し付けてしまった。そのため、マアサからの設定変更（提案）を受け入れる「受信者」がいなくなり、結果的に集団は解体してしまった。

観察事例 10 マットレスでの遊び 2018 年 9 月 11 日 : 解体

強い紐帯：マットレスを使った遊びに興味をもった 5 人（マナ・マアサ・レイコ・マサル・レイカ・サイコ）

弱い紐帯：————

キー情報：————

ホールには厚さ 30 センチ程、縦 1 メートル程、幅 1 メートル 60 センチ程の緑色のマットが置いてある。そのマットの端と端を繋ぐように、白いロープが付いている。マナ・マアサ・レイコ・マサルがマットに乗っている。レイカが一人、マットを動かそうと白いロープを腰にあててマットを引っ張っている。しかしマットは微動だにしない。レイカはマットの上に乗っている 4 人に向かって、「赤ちゃんのベッドなんだから、寝てて！」と言った。更にレイカは「誰か手伝ってー！」と言い、それを外から見ていたサイコ、マットの上に乗っていたマナがマットから降り、レイカに加勢した。レイカとサイコとマナは電車遊びのように一列になってロープを持っている。マナが「ケンシン君も手伝って！」という、ケンシンはマットから降りてその場を離れて行ってしまった。

レイカは始め、白いロープを腹部にあてて、進行方向を向いて引っ張っていたが、それでは一向に進まないと感じたようで、ロープの持ち方や自分の体の向き等を変えながら、最終的にロープを腰に当て、進行方向後ろ向きに、後ろに体重をかけるようにすることが最も良い方法だと思いついたようである。それを見て、マナも後に体重をかけながらロープを引っ張り始めた。一緒に引っ張っていたサイコは、他の遊びに興味を惹かれたようで、ロープの

中から出て行ってしまった。レイカとマナ、二人だけの力であったが、マットが徐々に動き始めた。1メートル程進んだところで、マナが突然右側に大きく方向転換をした。すると、レイカがマナに対し、「やめてよ!」と言って、元の方へ軌道を修正した。そこから2メートル程進むと、フラフープをいくつも広げて遊んでいる集団とぶつかった。すると、レイカが「電車が到着しました、乗りたい人は乗ってくださいー」と他集団に向かって話した。しかし、そこで乗る人はおらず、マットは進行方向を変えて進んだ。マットは出発した地点に向かって進む。マットの電車が進んでいる最中に、マアサがマットから降りようとした。するとそれを見ていた運転手のレイカは「マットから降りるとサメに食べられるよ!」と言って、マアサがマットから降りることを止めた。しかし、マアサはマットレスから降りてその場を離れてしまった。

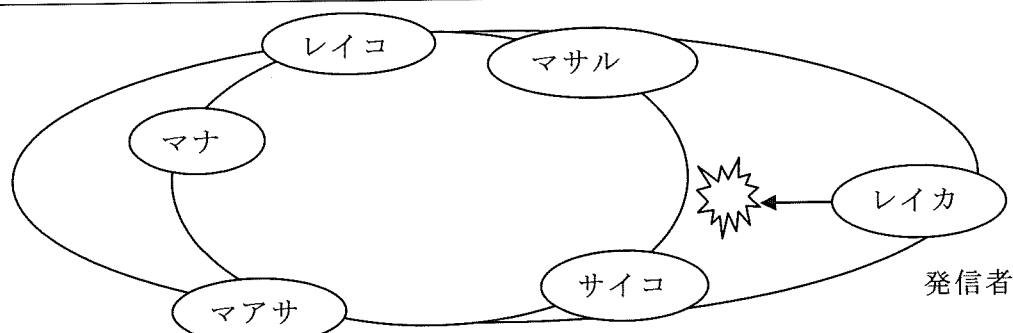


図 22 (2) ネットワークがつながるパターン

①解体

マットレスを使って遊ぶことを目的に集まった5人であったが、何をして遊ぶかは決まっておらず、レイカやマアサを中心に「動くマットレス」→「電車」→「海に浮かぶ船」というようにマットレスを様々なものに見立てながら活動が変化する。しかし、その変化のなかでレイカの提案は直ぐに消費されてしまい、遊びは継続せず、徐々に人が減っていく。レイカが主導して設定を変えていく「発信者」の役割を果たしているが、それを受信・対応する人がいなくなっていく。提案される遊びがつまらなかったのか、ネットワークの外部により魅力的な遊びがあったのか。遊びは継続せず、集団が解体した。

観察事例 11 スズランテープにバッタを乗せる 2018年9月11日 : 解体

強い紐帯: バッタで遊んでいた2人 (ジャッキー・ムサシ)

弱い紐帯: 途中加わったカイト

キー情報: バッタがスズランテープの上を歩くかどうかという疑問

カイトはトイレットパーパーの筒にスズランテープを貼り付けたもので、テラスに持って行ってバッタで遊んでいたムサシとジャッキーの前にチラチラと見せつけた。ムサシが「何?」と反応すると、スズランテープ部分をピンと張って、「これにバッタ乗せて」とジャッキーに伝えた。ジャッキーはその提案を面白そうだと思ったのか、ニヤッと笑い、スズランテープにバッタを乗せようとした。ムサシもニヤニヤしながらその様子を見守っている。しかし、バッタはスズランテープから飛び降りてしまい、カイト・ジャッキー・ムサシが期待するようには、スズランテープの上に留まっていってくれない。

思うように遊ぶことができず、他のものに興味が向いたのか、カイトはバッタだけムサシに渡すと、トイレットパーパーの芯でできた製作物を持って保育室に戻って行った。

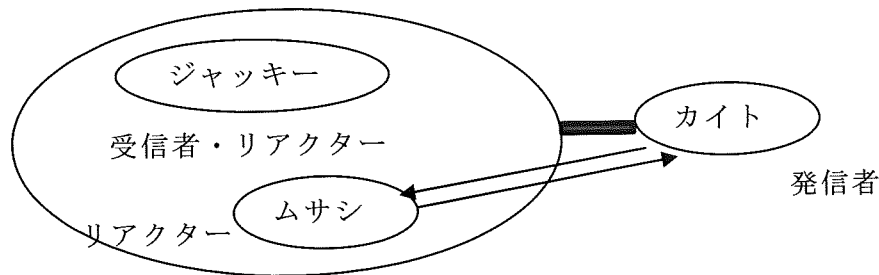


図 23 (2) ネットワークがつながるパターン

①解体

この事例では、バッタで遊んでいたジャッキーとムサシが、バッタ遊びの文脈を全く理解せずに新たな遊びの提案をしてきたカイトの働きかけを受け入れ、カイトと共にバッタにスズランテープの上に置く遊びを行っている。この遊びは、自分が作った製作物を使って遊ぼうとしていたカイトが「発信者」となり、カイトの提案を面白そうであると受け入れて、試しにバッタを乗せてみたジャッキー・ムサシが「受信者」、その遊びをともに楽しむ反応をした「リアクター」の役割を果たしていた。カイトが持ちかけた遊びの提案にムサシとジャッキーは乗り気であった。しかし、カイトが提案した遊びは上手いはず、カイトのアイディアは消費され、一度つながったネットワークは解体した。

観察事例 12 椅子取りゲーム 2018 年 10 月 29 日：解体

強い紐帯：椅子取りゲームをするために集まった 7 人（ユウコ・ノアン・サクラ・マアサ・マナ・シノ・保育者）

弱い紐帯：———

キー情報：———

保育室では保育者・ユウコ・ノアン・サクラ・マナ・マアサ・シノが、椅子を円形に並べて、椅子取りゲームをしている。「きらきらぼし」をみんなで歌いながら椅子の周りをぐるぐると回っている。7 人に対して、椅子が 8 脚あったため、1 回目は全員が座ることができ、「全員座れたらだめ」「なんだ～椅子多すぎ！」とく口々に話しながら椅子を 4 脚にした。しかし、参加者が 7 人いたにもかかわらず、「私歌う係！」と言って、マナ・マアサ・サクラが抜けてしまった。しかし、そのまま再度ゲームが行われたので、今回も参加者 4 人に対して椅子が 4 脚、全員座ることができてゲームが成り立たなかった。すると、シノが「4 人なんだから椅子 3 個がいいよ！」と言って 1 脚減らした。すると、マアサが「2 個の方がおもしろい」と言って、もう 1 脚減らした。

椅子 2 脚、参加者は保育者・ノアン・ユウコ・シノの 4 人であった。周りの 3 人が「きらきらぼし」を至っている間、4 人がくるくると椅子の周りを歩く。歌を歌い終わると、保育者とシノが椅子に座った。自分が座れなかったノアンは「押しちゃだめだよ、ずるだよ！」と言って訴えた。周りのみんなが「お尻で押すのはいいんだよ」といって、ノアンの話を受け入れなかった。子どもたちは保育者にも意見を求めるが保育者も「お尻はいいんだよ！」という。ノアンは自分の要求が受け入れられなかったことで決まりが悪いのか、保育者をグーに手でたたくような真似をして、グューと抱きついた。その間に、椅子は 1 脚に減らされ、周りの子どもたちが歌い始めたので、保育者もユウコの手を放し、ゲームを再開する。保育者とシノの一騎打ちだが、ノアンとユウコがふざけてゲームに加わろうとしている。それを



阻止しようとマアサやサクラがノアンとユウコを引っ張る。「きらきらぼし」を歌うスピードが早まり、保育者とシノの歩くスピードも速まる。すると、再度ユウコがそれに加わろうとし、椅子が倒れてしまう。すると、「ユウコちゃんだめだよー」と言いながら、マアサがユウコの服を引っ張る。するとユウコは「服引っ張らないでー」といいながら泣きそうな顔になる。

保育者が「もう一回やろうか」というと、マアサが「やだ！ユウコちゃんズルするもん」「ちがうあそびがいい！」と言い、ユウコは「椅子取りゲームがいい！」と主張した。何の遊びをするかで揉めている間に、サクラやマナは他の場所に移り、スズランテープを手に取り遊び始めた。

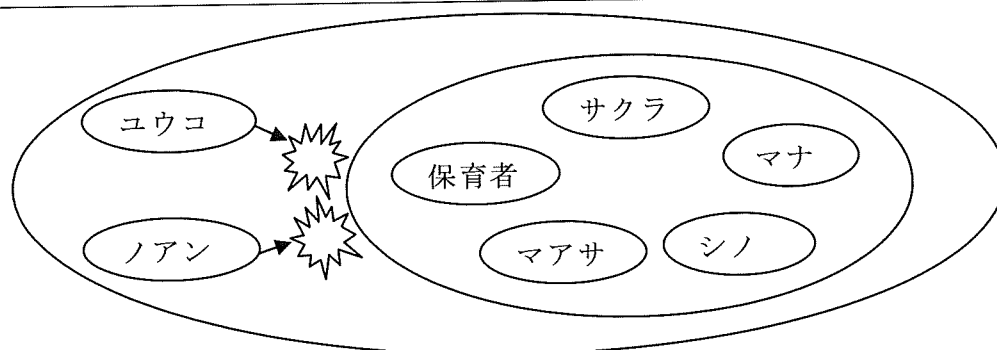


図 24 (2) ネットワークがつながるパターン

#### ①解体

ルールのある遊びにおいては、ゲームを楽しむために共通のルールを認識している必要がある。椅子取りゲームの場合、いつ音楽がやむか、そして、自分は椅子に座れるかというドキドキ、徐々にイスが減らされることによって、誰が最後まで勝ち残るかという面白さがある。ゲームに参加する全員が共通に自覚していなければ成り立たないゲームであるが、この事例ではユウコとノアンがルールを無視して、椅子に座れなかったにも拘らず、椅子取りゲームに継続して参加しようとしている。ユウコとノアンは決して椅子取りゲームのルールを知らないわけではない。実際、ズルをしてゲームに継続して参加しようとしている時のユウコはにやけてゲームに参加していた。椅子取りゲームが中断し、遊びのなかで発生したいざこざに嫌気がさした様子のサクラやマナは、もう一度椅子取りゲームで遊びたいというユウコをよそに、他の遊びへ向かってしまい、椅子取りゲームは終わってしまった。

#### ②情報の消費

強い紐帯内での遊びにおいて、遊びを楽しむための情報のやり取りは頻繁に行われている。事例 13 でのやり取りはたくさんの情報の提示と、その消費であった。遊びのなかで出された情報は消費されるが、遊びの楽しい雰囲気を作った。

#### 観察事例 13 鬼を捕まえる魔法の杖 2018 年 9 月 11 日：情報の消費

強い紐帯：追いかっこを楽しむ 5 人（サイコ・ミズキ・レイカ・マアサ・観察者）

弱い紐帯：———

キー情報：———

サイコ・ミズキ・レイカ・マアサ・観察者がホールで追いかっこをしている。4 人は全員魔法の杖を持っており、観察者を 4 人でやつける遊びに発展した。4 人は魔法の杖を振り

まわすが、ターゲットを捕まえることができない。そこで、魔法の杖から出ているスズランテープを観察者の目の前で振り回したり、スズランテープを両手でピンと張り、とうせんぼをしたりしている。観察者が逃げている途中でトランポリンの置いてある場所に近づくと、観察者がジャンプして見せた。それを見たレイカはトランポリンに上がりジャンプをする。すると、観察者はレイカがジャンプをしている隙に走ってその場から逃げた。トランポリンでジャンプをしていたレイカや、それを見ていたサイコ・ミズキ・マアサは観察者を追いかけた。

その後、追われていた観察者が、子どもたちの方に自ら近づいていくと、4人は「キャー！」と叫びながら逃げ回り始めた。

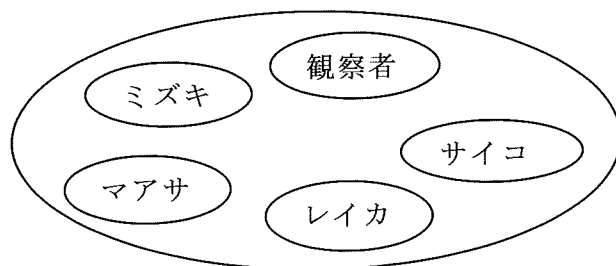


図 25 (2) ネットワークがつながるパターン

#### ④情報の消費

観察者が子どもに交じって遊んだこの事例では、子どもが同じ遊びをする集団の中の人物の動きや、物的な環境によって遊びが展開していく様子が見られた。観察者を魔法の杖で捕まえる遊びでは、ただ追いかけてっこをするだけでなく、ホールにおいてあるトランポリンを使ったり、魔法の杖の使い方をアレンジしてとうせんぼをしたり、魔法をかけたりしている。追いかけてこの最中に観察者がジャンプをすると、追手もつられてジャンプをし、真似することを楽しみ始めた。しかし、それはフェイントであり、観察者はまた追手から逃げる。このように 1 つの遊びのなかで様々な出来事が湧いては消費されていった。

#### ③強い紐帯内外でつながる（内）

強い紐帯内の活動に変化をもたらすものとして、強い紐帯内にいる個人から有用なアイデアが発信され、強い紐帯内で活動が活発化することがある。強い紐帯内において、その集団にとって価値のある新しい情報が発信された場合は、ネットワーク外部の情報を必要としないため、弱い紐帯からの情報に目を向けることがない。

観察事例 14 ホールでハンカチ鬼 2018 年 8 月 28 日：強い紐帯内外でつながる（内）

強い紐帯：ハンカチ鬼をする集団

弱い紐帯：鬼をくすぐるっている間にハンカチを奪うという案をもった保育者

キー情報：鬼を捕まえるための工夫

カイト・ヒサシ・スカイ・キラト・ムサシ・マサル・ジャッキー・保育者がハンカチ鬼をしている。マサルが鬼になった時、保育者はマサルが持っているハンカチを狙ってゆっくりと近づいてきた。それに気付いたマサルは、保育者から見えないうにハンカチを後ろに隠した。すると、ジャッキーがマサルの後から近づき、マサルからハンカチを奪った。ジャッキーがハンカチを手にとって逃げようとした時、保育者がジャッキーを捕まえ、ジャッキーの脇やお腹

をちょちょとくすぐった。するとジャッキーは笑いながらその場に倒れこみ、ハンカチを手放した。そして保育者がジャッキーの手からこぼれたハンカチを拾って、逃げた。すると今度は、子どもたちが保育者の持つハンカチを奪おうと、保育者に抱きついて逃げるのを阻止したり、保育者の手にあるハンカチをジャンプして取ろうとしたり、ちょちょと保育者の脇をくすぐろうとする等、様々なパターンで保育者に挑んでいた。最終的にジャッキーがジャンプをして保育者からハンカチを奪ったところで片付けの時間になり、遊びが終了した。

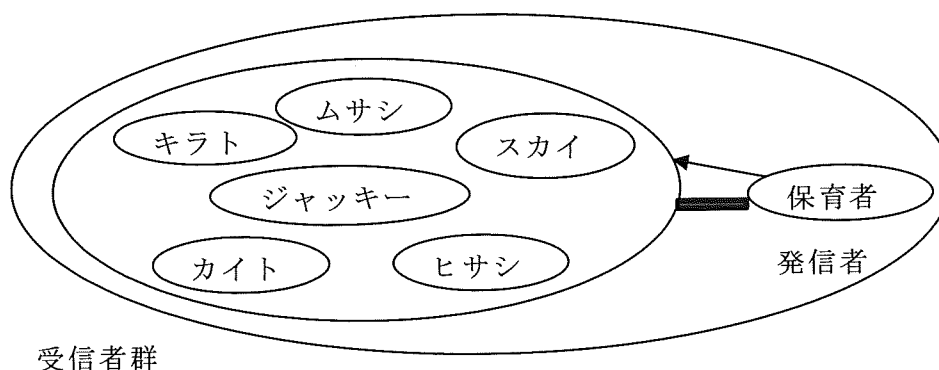


図 26 (2) ネットワークがつながるパターン  
②強い紐帯内でつながる

この事例では、保育者がハンカチを持つ鬼を、ただ追いかけてまわるのではなく、鬼をくすぐって力が抜けた時にハンカチを奪おうというアイデアを集団内にもち込んだ。その結果、集団内では、走って鬼を追いかけるだけでなく、鬼の行く手を阻むように何人中で協力したり、鬼をくすぐっているうちに他の人がハンカチを奪ったりする等の変化が見られた。

保育者は強い紐帯内からは発現しなかった、鬼を捕まえる方法のバリエーションを提示し、強い紐帯群はそれを受け入れて、その後の遊びに取り入れた。

観察事例 15 フラフープでの色鬼 2018 年 9 月 11 日 : 強い紐帯内外でつながる (内)

強い紐帯: 鬼が交代しないなか、色鬼で遊ぶ子どもと実習生

弱い紐帯: 鬼の立ち位置の重要性に気付いたマナ

キー情報: 鬼の立ち位置

実習生とマアサ・マサル・マナ・カリンが、ホールにフラフープを広げ、色鬼をしている。フラフープは単色で、青・赤・黄・緑・白の 5 色である。ホールには 12 個のフラフープが広げられていた。

マアサが鬼になり、すべてのフラフープが見渡せるようにホールの壁際に立った。マアサが「しろ!」というとき、他のメンバーが白いフラフープの中に入る。続いて「みどり!」、「あか!」と色を言っていくが、毎回うまくタッチをすることができず、マアサは 4 回色を言ったが、結局鬼を交代することはできなかった。マアサが自分たちを捕まえてくれないので、他の子どもたちは、いったん入った黄色のフラフープから他の黄色のフラフープに移動して見せたり、フラフープから出てマアサが走ってくるのを待っているが、マアサは色の指示をするだけで追いかけてこない。マアサもこのままでは捕まえられないと思ったのか、自分の後ろにかけてあったフラフープの束を取り、フラフープの数を増やした。はじめ 12 個であったフラフープは 32 個まで増やされた。フラフープを増やし、ゲームを再開しようとするマナが、「鬼やりたい!」と言って、マアサと鬼を交代した。

鬼を交代したマナは、さっきまでマアサが立っていた場所に立ち、「あお！」と言った。しかし、みんなが青いフラフープへ移動するまでの間にタッチをすることができない。何度か色の指示をするが、一向にタッチができない。マナは壁際にいてはみんな動きを見て早く動くことが難しいことに気付き、「ちょっと待って！ここでやる」と言い、32個のフラフープが並べた中央に陣取り、そこで色の指示を始めた。何度か色の指示をした後、ターゲットをカリンに定め、「あか！」と言った。カリンが赤いフラフープに移動するときにタッチし、鬼を交代することができた。その後は鬼役になった子どもはマナの立ち位置を真似して遊んだ。

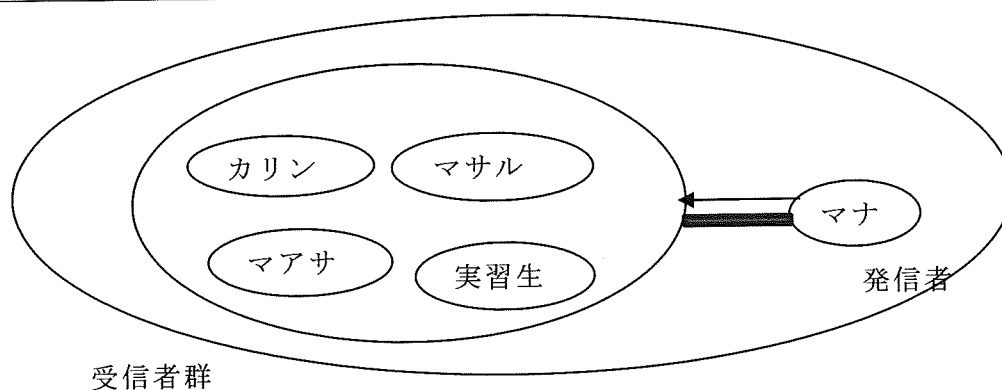


図 27 (2) ネットワークがつながるパターン  
②強い紐帯内ではつながる

フラフープを用いての色鬼では、鬼は、逃げる人がフラフープ間の移動をするときにタッチする必要がある。しかし、初めに鬼をしたマアサは、逃げる人がフラフープ間を移動する速さについていけず、タッチするために動くことすらできなかった。そのため、ただ色の指示をするだけで、鬼から逃げるという色鬼の楽しみを味わうことができなかった。逃げるほうもなかなか捕まらないため、マアサをあおるような動きをするようになった。

マアサや他のメンバーは色鬼を楽しくするためには、鬼の交代が必要で、交代するためにはフラフープの数を増やして、逃げる範囲を広げることがよいと考えたようで、フラフープの数を増やした。その後マナが鬼を交代し、色の指示をする。マナは、鬼の立ち位置に問題があることに気が付き、壁際に全体を見渡すことができる位置にあった鬼の立ち位置を、32個のフラフープのおおよそ中心くらいに変更し、色鬼を再開した。そして、タッチをするターゲットを絞り込み、タッチをして鬼を交代するという色鬼本来の楽しみを味わうことができるようになった。

観察事例 16 長縄とび 10月18日：強い紐帯内外でつながる（内）

強い紐帯：観察の初めの段階から長縄跳びをしていたメンバー（ヒサシ・ムサシ・サイコ）

弱い紐帯：途中で遊びに参加したユウコ

キー情報：長身のユウコと遊ぶには、蔓を長くする必要があるということ

ホールのテラスではヒサシ・ムサシ・サイコが長縄跳びをして遊んでいる。遊んでいる3人に近づくと、長縄に見えたものは、サツマイモの蔓2本を結んで作られた簡易的な長縄である。様々な長さのサツマイモの蔓がビールケースいっぱいに入れられ、その周りで蔓を結んで遊んでいる保育者と年中児の姿が見られる。その隣で長縄跳びをしている3人は、「ゆーびんやさん、おとしもの」と歌いながらながら遊んでいる。ヒサシとムサシがサツマイモの蔓の長縄を回し、サイコが跳んでいる。そこに、ホールで遊んでいたユウコが加わった。

ユウコはサイコと交代し、自分が跳ぼうとしたが、蔓はユウコの頭にぶつかってしまう。ユウコは他の子どもたちに比べ10センチ程背が高い。そこで、ヒサシがサツマイモの蔓が入れてあるビールケースのところへ行き、長い蔓を探し始めた。そして、長めの蔓を見つけると「あったー」と言って仲間の元へ戻った。ヒサシがサツマイモの蔓を探している間、ユウコ・サイコが長縄を回し、ムサシが跳んでいた。ムサシは他の子どもたちよりも小柄で、跳ぶ回数も多い。ヒサシが長い蔓を持ってやってくると、ムサシがちょうど連続で飛んでいる最中であつたため、ヒサシも跳ぶ回数のカウントに加わった。ムサシが引っかけり、サイコが跳ぶ順番になった。サイコは長縄の回し手のユウコとムサシの息が合わず、何度も引っかけたが自ら跳ぶのをやめた。そこにヒサシが「長いの持ってきたよ!」といて、ムサシから長縄を受け取ると、2本のサツマイモの蔓のうち、短いほうを、自分の持ってきた長い蔓と交換して結んだ。すると長縄はより長くなった。次に長身のユウコが跳ぶ番になり、ヒサシとサイコが長縄を回した。長縄は、今度はユウコの頭の上を通り、4人は長縄跳びを楽しむことができた。

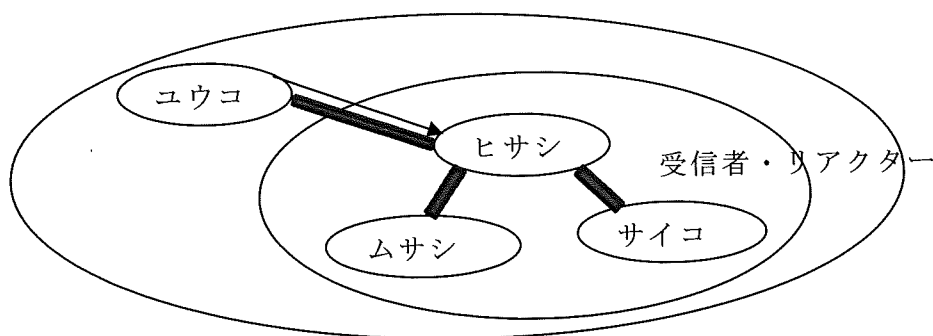


図 28 ③ (2) ネットワークがつながるパターン  
②強い紐帯内でつながる

ユウコは他の3人に比べ特に長身である。ヒサシとサイコは大体同じくらいの背丈であり、ムサシはこの2人よりも5センチ程小柄である。初めにヒサシ・サイコ・ムサシで遊んでいるときは、長縄の長さには困ることはなかった。しかし、途中から長身のユウコが入ってきたことにより、ユウコが跳ぶには、長縄の長さが短いという問題が発生した。ユウコを交えて遊ぶためには、サツマイモの蔓が短いことに気が付いたヒサシは、この事例において解決すべき問題に気が付き、対処法を考え、サツマイモの蔓をより長い蔓へと差し替えるという「受信者」「リアクター」としての役割も担った。

この事例では、集団内での遊びに解決すべき課題を与えたのは、途中から遊びに参加したユウコの存在であつたが、ユウコは何らかのアイディアをもたらしたというよりは、ユウコの存在自体が解決すべき課題を生み出した。ユウコはヒサシの思考を誘発したといえる。ヒサシはネットワーク内の課題を感知し、自らがそれを解決するために行動した。

観察事例 17 三つ編み 2018年10月29日：強い紐帯内外でつながる（内）

強い紐帯：三つ編みをして遊ぶ3人（ヒサシ・ケンシン・カリン）

弱い紐帯：――

キー情報：――

保育室ではヒサシ・ケンシン・カリンがスズランテープで三つ編みをする準備をしている。

ヒサシはテーブルではなく、椅子を机代わりにして、椅子にスズランテープをセロテープで椅子に張り付けて、三つ編みをする準備をしている。三つ編みを始める前に、「これでいいの？」とカリンに確認している。カリンはヒサシの手元を見ると、「うん！そうだよ」と言った。ケンシンは、スズランテープをはさみで切ること苦戦しており、カリンに「カリンちゃん、これ切ってちょうだい」とお願いをした。カリンは手際よくスズランテープを切ると、ケンシンに向かって「ケンシン君、切れたよ！」と声をかけた。カリンは以前からスズランテープでの三つ編みで遊んでおり、ヒサシやケンシン達に編み方を教える役回りのようである。カリンはケンシンに同じくらいの長さに切り揃えたスズランテープを渡すと、自分の作っていた三つ編みを編み始めた。ヒサシやケンシンが黙々と三つ編みを編み続ける横で、慣れた手つきで編むカリンは、20センチ程の長さの三つ編みを編み上げると、それを名札に張り付けて飾った。ヒサシはそれをちらりと見て、また編む作業に戻った。その後、完成して三つ編みの紐を名札に飾った。

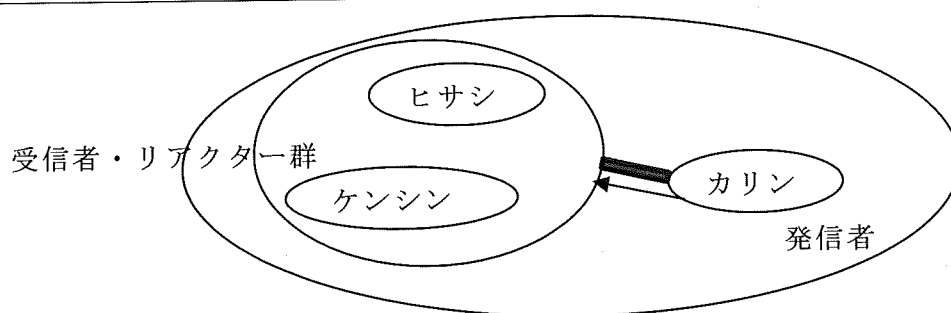


図 29 (2) ネットワークがつながるパターン  
②強い紐帯内につながる

この事例では、強い紐帯内で「三つ編みをする・楽しむ」という共通の意識があり、三つ編みの方法を教授するカリンは「発信者」の役割を担っている。そして、ネットワーク内部に三つ編みの方法が浸透すると、カリンは編み終わった紐を名札に飾るという情報を提供した。それを見たヒサシはそれを魅力的なアイディアとして受信し、模倣した「受信者」であり「リアクター」であった。一見、一方向的な情報の伝達にみえるが、ここでのつながりはフラットなものであり、教える側ではなく、教わる側にイニシアティブがあることが特徴的である。この活動においては、情報の提供と、その受信、さらなる情報提供とその受信が繰り返され、相互的に活動が進展している。

観察事例 18 スピーカーいじり 2018 年 10 月 29 日：強い紐帯内外でつながる（内）

強い紐帯：音楽に合わせて踊りを楽しむメンバー

弱い紐帯：———

キー情報：音楽のテンポが変わる面白さ

ホールではスピーカーからDAPUMPの《U・S・A》が流れており、その周りでヒロミチ・ムサシ・ヒデキが音楽に合わせて踊っている。《U・S・A》が終わり、次の曲が流れ始めた。3人はスピーカーに駆け寄り、「はやくはやく！」と言いながら、再度《U・S・A》を流そうと操作をしている。ムサシがボタンを操作すると、音楽のテンポがゆっくりになったり、速くなったりした。3人は音楽のテンポが変わる度にゲラゲラと笑い合った。テンポの操作方法が分かると、次は曲を《U・S・A》に戻そうと違うボタンを押してみる。曲が「U・S・

A」に戻ると、3人はスピーカーの前に立ち再度曲に合わせて踊り始めた。すると、ムサシが踊りから抜けて、スピーカーを操作し、テンポを速めた。それに合わせてヒロミチ・ヒデキが高速で踊る。3人はゲラゲラと笑った。そして、テンポをゆるめ、ゆっくりした動作で笑いながら踊った。楽しそうな3人の様子をみて年中児2名も集まってきて3人の姿を見ていた。

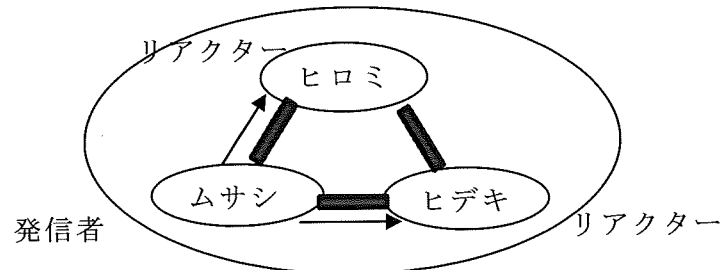


図 30 (2) ネットワークがつながるパターン  
②強い紐帯内でつながる

この事例では、はじめ流行りの曲に合わせて踊っていた3人が、曲が終わり、もう一度同じ曲で踊ろうと、スピーカーを操作しているところに活動の転機があった。

ムサシがスピーカーを操作していると、曲のテンポをコントロールするツマミを偶然見つけた。それで音楽のテンポを変えてみるととても面白く、仲間と楽しみたい気持ちが増してきているように見えた（実際、ゲラゲラと笑ったり、声が大きくなったりしていたため、テンションが上がっているように見えた）。ムサシが「発信者」となり、ゲラゲラと笑うヒデキとヒロミチは「リアクター」となった。ムサシがテンポをコントロールしたことによって、音楽のテンポに自分の踊りを合わせる楽しさやどんな速さになるのかというワクワク、皆で踊ることで楽しさを共有していることにより楽しさの相乗効果が、活動の継続につながったのだと考えられる。

### ③強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯外でつながる場合、強い紐帯内での遊びに魅力を感じて、仲間に入りたいとネットワークの外部から接触してくる場合と、強い紐帯のネットワーク内部が外部の情報を積極的に取り入れる場合がある。

観察事例 19 園庭でのバーベキューごっこ 2018年8月21日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：バーベキューごっこに始めから参加していたメンバー

弱い紐帯：バーベキューごっこに途中から参加してきたメンバー

キー情報：バーベキューで必要な作業の記憶

レイカ・ジャッキー・マサルがビールケースを逆さにして、その上に松ぼっくりや様々な色や形の葉っぱを並べている。ビールケースを逆さにしてできた空洞には、木の枝をたくさん詰めている。どうやらビールケースをバーベキューコンロに見立て、その上で野菜や肉に見立てた葉っぱ松ぼっくりを焼いているようである。3人は、会話も少なく黙々と木をくべたり、松ぼっくりや葉っぱを焼いたりするような動作をしている。レイカは松ぼっくりが足りないと思ったのか、その場を離れ松ぼっくりを集めに行った。マサルは木の枝を手にとってはいじって見

つめ、気に入った枝だけを手に握りしめている。マサルが選ぶ木の枝はまっすぐな枝に限られており、長すぎる枝は折って、長さをそろえて集めている。集めた木の枝2本を手に取り、枝の曲がり具合や長さを確かめている。どうやら「箸」として使おうとしているようだ。ジャッキーはビールケースの下の際間に木の枝をたくさん詰めて、火おこしをしているようだ。ジャッキーが黙々と木をくべているところに、スカイが「入れてー」とやってきた。スカイは近くにあったビールケースをジャッキーの真似をして逆さにし、木の枝を集めて火おこしの真似をしている。その様子を見ていたミズキとムサシも、木の枝集めに加わり、自然とバーベキューごっこに仲間入りしている。元々バーベキューごっこをして遊んでいたメンバーはミズキとムサシが木の枝を集めているのをちらっと見たが、何も言わずにそれぞれの作業に戻った。

明らかにバーベキューごっこではあるが、それぞれが食材の調達や火おこし、箸や食器変わりとなる葉っぱや枝探しなど、友だちのやっていることを見て、それを真似したり、友だちがまだ行っておらず、且つバーベキューを行う上で必要な役割を自分で探したりして互いに友だちのことを意識しながら遊んでいた。

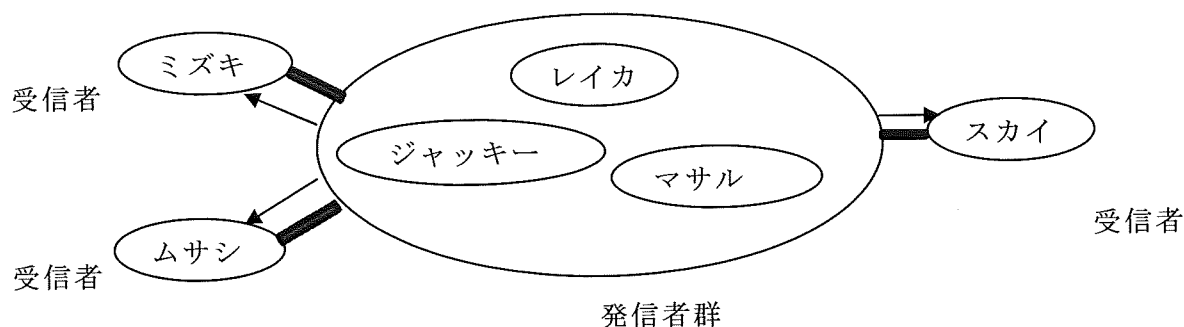


図 31 (2) ネットワークがつながるパターン  
③強い紐帯外でつながる

このバーベキュー遊びでは、「野菜や肉を焼く人」「木の枝を集めてくる人」というように、自然と役割分担が明確になっていたため、個々人が自分たちのバーベキューにまつわる記憶をたよりに、必要なものを準備しようと活動していた。3人で始まったバーベキューごっこは、その後メンバーを増やして継続していく。

スカイはジャッキーに話しかけて遊びの集団に入っている。スカイは、ネットワーク内のジャッキーに声をかけることでその集団に受け入れられたように感じたのであろう。黙々と松ぼっくりを集めている。スカイが仲間に入れてと頼んだのはジャッキーにであったが、その会話のやり取りはマサルもミレも聞いていたはずである。集団内でスカイが仲間であるという意識が共有された。

一方で、ミズキとムサシは、誰に許可を得るでもなく、木の枝を集めて、この集団の遊びの空間に入ることによって一緒に遊び始めた。バーベキューの準備に忙しくしているメンバーの行動を乱すことなく、集団の遊びに同調して参加しているため、集団はミズキとムサシを自然に受け入れていた。それぞれが異なる活動をしているが、おそらくバーベキューに対して抱いているイメージが共通しているからであろう。バーベキューをするためにどのような準備が必要なのかを意識しながら、集団でバーベキューごっこを構築していた。

強い紐帯の内部から、外部に向けて意図的にではないにしろバーベキューごっこという情報提供がされ、それに魅力を感じた3人が遊びに加わった。強い紐帯は「発信者群」であり、バーベキューごっこに魅力を感じて集まった3人は「受信者」としての役割を果たした。



観察事例 20 野菜屋さんごっこ 2018 年 8 月 21 日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：野菜屋さんごっこをしていたメンバー（ヒサシ・ノアン・ユウコ）

弱い紐帯：キュウリを食べるために近寄ってきたリュウト，近くで見ていたカイト・ムサシ

キー情報：キュウリが大きくて食べにくい

園庭の畑で収穫（自由遊びの最中に収穫）したミニトマトやキュウリをヒサシが箱に入れて運んでいる。ノアンがヒサシに「ねえ，ミニトマトちょうだい！」と言うと，その言葉で野菜を売るという発想を得たのか，「いいよ，オレ野菜屋さんだから」と言って，ノアンにトマトを手渡している。ノアンと一緒にいたユウコもヒサシからミニトマトをもらって口に入れた。そのうち，野菜を食べたいという子どもが集まり，列ができる。

ヒサシは，野菜屋さん場所を定め，お店を開いた。「いらっしゃいませー。ミニトマトが 100 円ですーやすいよー」とお客さんに呼びかけている。当初，お客さんであったノアンとユウコも，ヒサシの手伝いをし，店員になっている。

簡単に食べられるミニトマトは完売。しかし，大きくなりすぎたキュウリは売れのこり，箱にあまっていた。キュウリが大きすぎて，その場では食べにくいことが原因であろう。そこにリュウトが来て，「キュウリ食べる」と言った。するとヒサシとノアンは「このままじゃ食べれないよ！（子どもの発話通り表記）」と話した。しかしソイウイチロウは，「トロロのさつきとメイ見たいに食べればいいんだよ」と言って，キュウリの先の部分を歯でかじり，ヘタの部分を「ペッ」と吐きだし，キュウリをボリボリ食べ始めた。すると，それを見ていたカイトやムサシもやってきて，同じようにキュウリの先をかじって吐き出してから食べ始めた。野菜屋さんのヒサシとノアンも同じようにキュウリを食べ始めた。

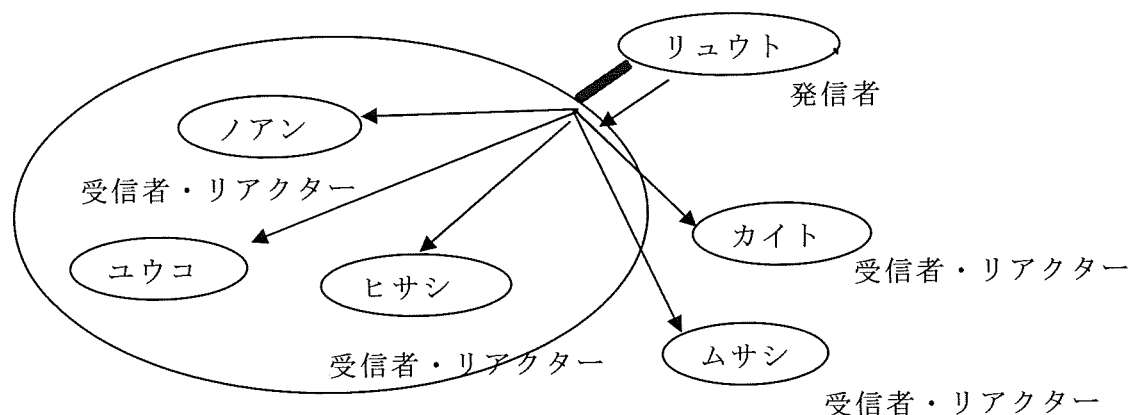


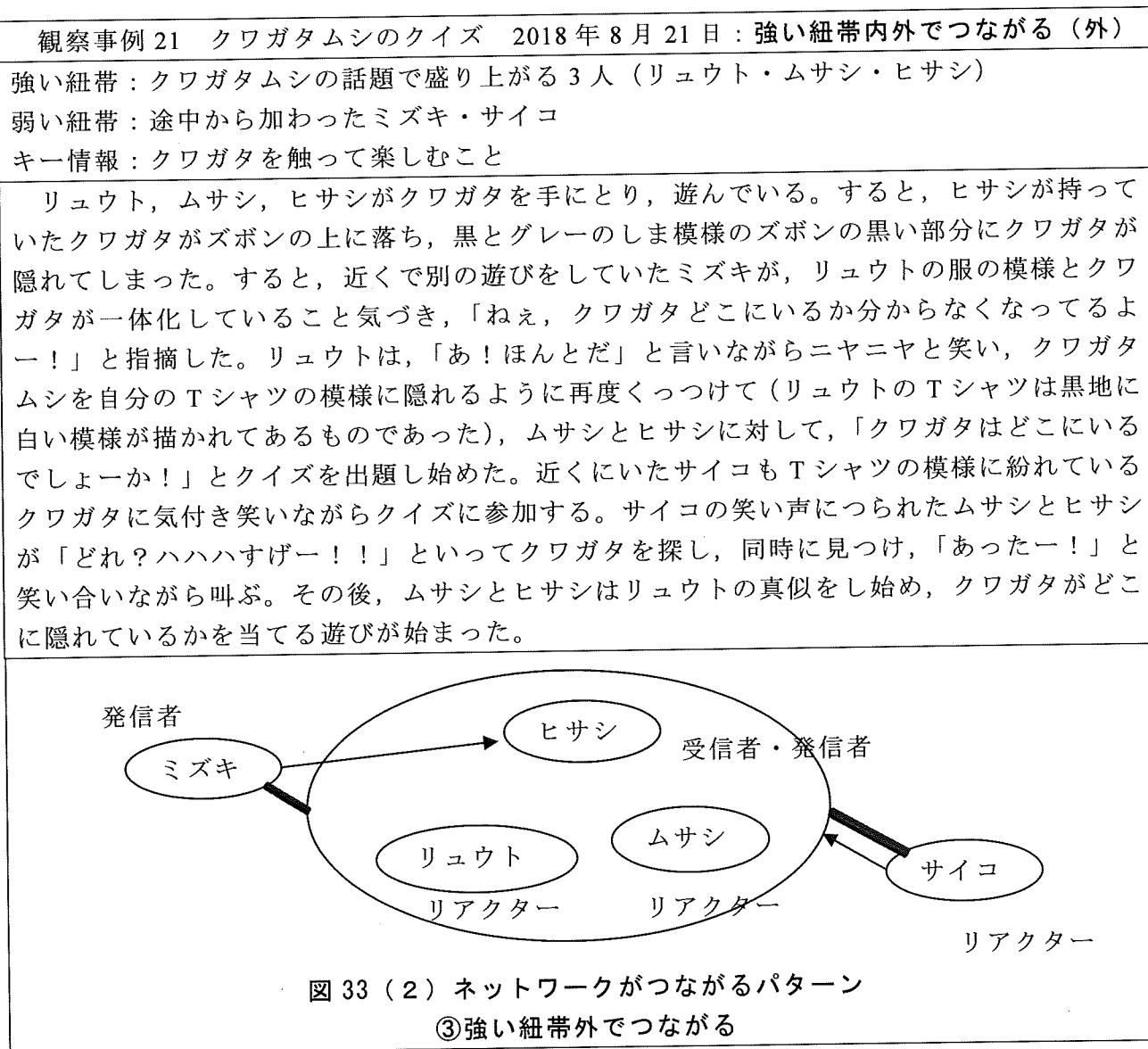
図 32 (2) ネットワークがつながるパターン

③強い紐帯外でつながる

野菜屋さんごっこをしていた集団のなかに，「キュウリが売れ残っている」という問題があった。おそらく，売れ残っている原因はキュウリの大きさにあったのだろう。キュウリは大きすぎて食べにくそうであり，先の部分が切り落とされていないため，ヘタが付いたままになっている。そこに，問題を打開するためのアイデアをもち込んだのがリュウトであった。

リュウトは問題を打開するためのアイデアを『となりのトロロ』に出てくるワンシーンを例に挙げて説明し，自ら実行し，ネットワーク内に提示した。そして，ネットワーク内外のメンバーがその情報を受け入れ，リュウトからの情報が有用であることを模倣することで示している。リュウトのアイデアは，「模倣される」という形で集団内に受け入れられたのである。

リュウトは集団にアイデアをもたらし、集団にキュウリの食べ方を提示した「発信者」である。リュウトの提案したアイデアは、それを受け入れ模倣したカイトとムサシによってキュウリを食べるための有効なアイデアであると認められ、更にヒサシやノアンにまで広まった。リュウトから発信された情報は、ネットワーク内で受信され、模倣される形で集団内に受け入れられた。



クワガタで遊び始めた時は、クワガタについての話題（クワガタの種類や生息地など）を共有して楽しんでいる3人の姿が見られた。3人の楽しそうな会話を外から気にしていた様子のミズキがこの集団に変化を与える。ミズキはリュウトの手から偶然落ちたクワガタが、リュウトの着ていた服の模様で隠れてしまったことに気づいて笑った。ミズキが、その面白さに気づき、「ねえ、クワガタどこにいるか分からなくなってるよー！」と話したことで、リュウトの身に起こった偶然の出来事が面白いことであるということが集団内で共有された。その後、リュウトがクイズを出す遊びを思いついたことで、当初の集団にはなかった遊びへと展開した。ミズキが気づいた面白さを、リュウトが汲み取り、クイズを出題することで、集団内で「面白い」という感情が共有されて遊びが展開した。ヒサシとムサシは、リュウトを模倣し、クイズの出

題者として遊びに参加することで遊びの転換に寄与した。

このように、集団に遊びの文脈を共有していない他者が加わることで、元々あった集団の遊びの枠組みが、新たな枠組みの遊びへと転換することがある。この事例では、ミズキが発した言葉をきっかけに、リュウトがそれまでのクワガタ遊びの枠組みを変更し、新たな枠組みのクワガタ遊びを始めている。ミズキが集団の中へ「新しい視点の提供」をし、それにヒントを得たリュウトが遊びの枠組みを捉え直し、クワガタ探しクイズへと転換させた。そして、ヒサシとムサシが新たなクワガタ遊びの枠組みを取り入れて、模倣することで、集団内全体での遊びの枠組みの捉え直しが行われた。

観察事例 22 ホールでのハンカチ鬼 2018 年 8 月 28 日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：マットレスの上でゴロゴロしていた 4 人（ムサシ・マサル・スカイ・ヒサシ）

弱い紐帯：ハンカチ鬼に途中参加した保育者

キー情報：ハンカチを見えないように隠して遊ぶ楽しさ

マサル・スカイ・ヒサシがマットレスの近くで遊ぼうと集まっている。マサルが自分のハンカチを手を持ってマットの上で寝転がっている。ヒサシとスカイもマットに横になり、ゴロゴロしている。そこへ、ムサシがやってきて、「いれて！」と言いながらマットの上にゴロンと転がり、一緒にゴロゴロし始めた。ヒサシはマサルのポケットに入っている黄色いハンカチに目をやると、突然ハンカチをポケットから抜き取った。マサルは「やめてよ！かえして！」とヒサシに訴えた。ヒサシがハンカチを持つ手を後に隠しながら「今からこれを取った人が勝ちってことね」と言った。マサルは「いやだ！」といったが、マサルとヒサシがやり取りをしている最中に、ムサシがヒサシの手からそのハンカチを奪い取った。それがきっかけとなり、ハンカチを奪い合う遊びへと発展した。遊びが始まると、ハンカチを奪われて不機嫌であったマサルは「ハハハ、まってー」と言いながら笑顔で走り回っていた。

遊びが始まった当初は、ハンカチを持っている人の手からハンカチが見えていたので、誰を追えばよいのかが明確であった。しかし、途中から保育者がその遊びに加わった際に、保育者がハンカチを見えないように自分の手の中に隠して逃げ始めた。ハンカチを隠して逃げることに面白さを感じたのだろうか、それ以降、他のメンバーも誰がハンカチを持っているか分からないようにハンカチを小さく握って逃げるようになった。

誰がハンカチを持っているか分からない面白さと、ハンカチを隠そうと思っても、ハンカチを隠しきれていない事の面白さ等が混ざり、しばらくハンカチを奪う遊びが続いた。

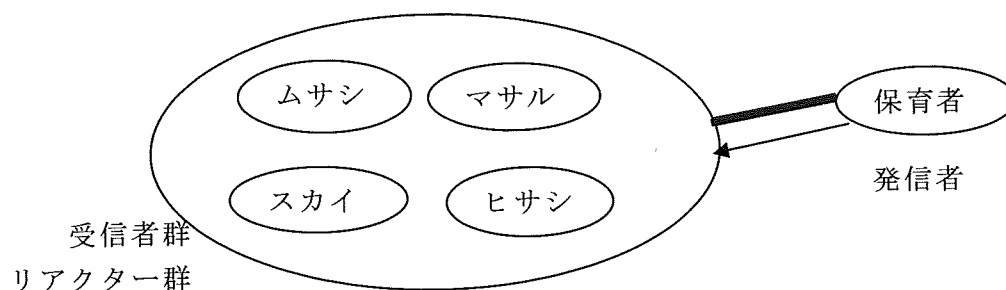


図 34 (2) ネットワークがつながるパターン

③強い紐帯外でつながる

この事例では、ハンカチ鬼で遊んでいる強い紐帯の中に、保育者が加わり、ハンカチを隠すように逃げ回することで、誰がハンカチを持っているか明確な時よりも、ドキドキやワクワクす

る気持ち、興奮が高まっていた。ハンカチを見えないように持ちながら逃げる保育者は、強い紐帯内になかった新たな情報をもたらした「発信者」であり、それに新たな楽しさを感じて遊びを楽しむ強い紐帯集団は、その情報を受け入れた「受信者」であり、その楽しさで遊びを盛り上げ共鳴する「リアクター」でもあった。

観察事例 23 ユウスケの製作 2018 年 9 月 11 日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：ユウスケ

弱い紐帯：実習生

キー情報：———

ユウスケは保育室の製作コーナーで「ロボットシータ」<sup>30</sup>を作っている。土台は食品トレイ、首の部分はトイレットペーパーの芯を 2 本縦につなぎ合わせて作ったものである（観察者は完成直前から観察を開始したため、製作の過程は把握できていない）。ユウスケはロボットシータが完成すると、すぐに実習生のところに持っていき「できたよ！」と伝えた。「お！すごいね！強そうだね」と実習生に言われ、うれしそうな表情を浮かべたのも束の間、実習生の前で、トイレットペーパーで作った首の部分が取れてしまった。すると、ユウスケはすぐに製作コーナーへ戻り、真剣な表情で補修作業に取り掛かった。セロテープを何重にも巻き付けて修正を終えたユウスケは、再度実習生のところに行き、得意気にトイレットペーパーの部分に触りながら「ここ切ってグルグルテープくっつけたんだよ」と、製作過程で工夫したところを説明した。



図 35 ② 有用な情報がネットワーク外部からもたらされる場合

この事例では登場人物がユウスケと実習生の 2 人だけである。しかし、一人で製作活動を行うユウスケを一つの点として見ると、実習生に関わって行くことによって、自分が製作したロボットを見てもらい、それを褒められることで満足感を得るようなやり取りがあり、そこにはつながりが生まれていた。実習生にロボットを見せている途中で壊れてしまったこと、そして、賞賛を受けたにもかかわらずロボットが壊れてしまったきまりの悪さから、更に強固なロボットに改良する必要性を感じたのであろう。

ユウスケはロボットを見せに行くという行為から「発信者」であり、実習生との相互的なやり取りのなかで自分の活動が発展していった。

観察事例 24 カズマのドリームカッター 2018 年 9 月 11 日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：カズマ

弱い紐帯：観察者

キー情報：———

観察者が保育室に入ると、カズマはガムテープの芯と、トイレットペーパーの芯、プリン

<sup>30</sup> 観察者のメモ、およびビデオデータでの確認作業においても「ロボットシータ」と聞き取れたが、実際にはそのような既成のキャラクターは見つけられなかった。ユウスケの創った架空のキャラクターの可能性もある。

空の容器、ガムのボトル容器をテープでつなぎ合わせている。右手をグーにしてガムのボトルの中に突っ込み、観察者に向かって、ガムテープの芯の部分指さし、「びーンって動かしてさ、ここで切ってくの。障害物カッター」と話した。そして、障害物カッターをテーブルの上に置き、青色のペンで障害物カッターのトイレットペーパーの部分に絵を描いた。描き終わると、「よし、オッケー」と言い、観察者に対し、「できた！これさ、ドリームカッター」と言っ  
て見せた。すると、カズマは誰かに見せるときに障害物カッターであることが分かるようにしたほうが良いと思ったのだろうか。再度ペンを持ち、今度はトイレットペーパーの余白部分に「どリーむかったー」と書き込み、それを観察者に見せてにこりと笑ってから、ホールに向かって歩き出した。



図 36 (2) ネットワークがつながるパターン  
③強い紐帯外でつながる

カズマが製作物に作品名を書くきっかけは、他者の発言からではなく、カズマ自身にあったことである。カズマは他者と関わることを想定し、作品名を記入した方がよいと考えて名前を記入したのだろう。

この事例では、カズマは観察者へ自分の作った製作物を見せるという「発信者」の役割をし、観察者と関わるなかで製作物に名前が書かれているほうが他者にとってわかりやすいということに気づき、作品名を書くことで作品をより満足のいくものに修正している。カズマは観察者とのやり取りから、「どリーむかったー」と書くことが自分にとって必要なことであると気づいた。

観察事例 25 スズランテープの三つ編み 2018 年 10 月 18 日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：スズランテープで四つ編みを試みるミズキ

弱い紐帯：スズランテープで三つ編みをしていたサクラ

キー情報：スズランテープの本数を変化させてアレンジを楽しむこと

ミズキは最近、スズランテープを 3 本使って三つ編みをするに凝っている。この日もスズランテープの端を結び、セロハンテープでテーブルに張り付け、三つ編みをしていた。カリン・サクラも同様に三つ編みを作っている。ミズキは観察者に向かって「ほら！みて！上手になったでしょ！」と、以前よりも網目が細くなった三つ編みを自慢そうに見せてきた。カリンも負けじと、網目の細かい三つ編みを編もうと集中し始めた。すると、ミズキはスズランテープを 1 本増やし、4 本にして 4 つ編みを始めた。サクラは四つ編みをするミズキの様子を見ながら、スズランテープで三つ編みを編むのをやめ、スズランテープを 2 本用意し、2 本をくるくると巻き始めた。しかし手を離すとスズランテープは解けてしまう。サクラは再度スズランテープをくるくると巻き、60 センチ程巻いたところで手を止めた。そこでサクラは、ミズキが 4 つ編みを完成させて紐の両端を結ぶところを見ると、「それみせて」とミズキに向かって話した。サクラはミズキの近くまで行き、結び目を確認すると、自分の席に戻り、セロテープで紐の先端をとめ、スズランテープの両端をくっつけて輪っかにした。

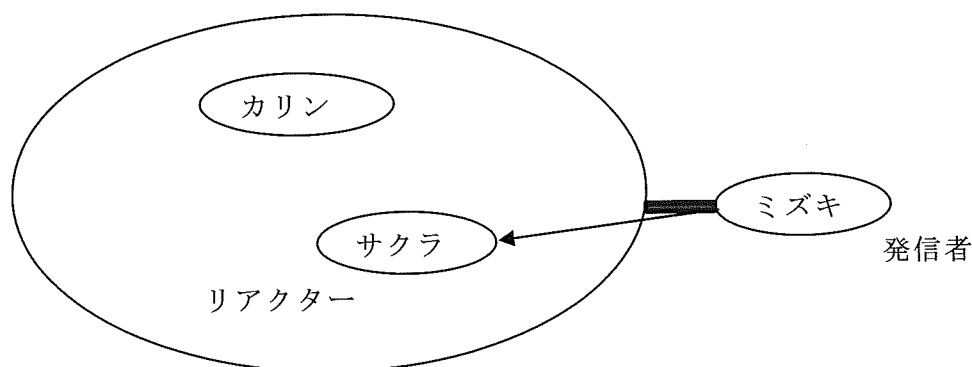


図 37 (2) ネットワークがつながるパターン  
③強い紐帯外でつながる

この事例では、きっかけとなる行動（スズランテープの本数を変える）をするミズキを見て着想を得たサクラが、スズランテープの本数を減らして編み始めている。そして、2本で編んだスズランテープが解けてしまうことに気がつき、それがほどけないように両端をテープでとめた。

ネットワーク内で創造的な活動が起こる場合、「発信者」の発想のきっかけを特定することは困難である。しかし、この事例ではスズランテープを編むことへの慣れと、これまでやってきた活動（三つ編み）をアレンジしてみようという意欲があって活動の発展が起こったと考えられる。

ネットワーク外部に「発信者」（スズランテープの本数を変えて編むこと）がいる場合、ネットワークの外から新たな情報を取り入れてアイディアの生成が行われる。

観察事例 26 おりがみ（午前の自由遊び）2018年10月29日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：クワガタを折るリュウトとユウスケ

弱い紐帯：クワガタの折り方を知っている観察者

キー情報：クワガタの折り方

折り紙の本を見ながら、リュウトがクワガタを折りはじめた。ユウスケもリュウトが折る様子を見ながらクワガタを折りはじめた。リュウトは、絵本を見てもわからないところを観察者に聞きながら折り進めた。リュウトは途中まで一人でできても、難しい箇所差し掛かると折り紙を折っては開いてを繰り返した。それでも途中で投げ出さずことはせずに、最終的にクワガタを完成させた。観察者が、リュウトが粘り強く最後まで折りきったことを褒めると、リュウトはそれを持ってみんなに見せにホールへ向かった。

ユウスケはリュウトと観察者のやり取りを見ながら折っているが、進度が遅い。初めはリュウトの真似をしていたが、リュウトがいなくなってしまうと自分で折ることができずにイラつきを隠せずにいた。途中、クワガタを裏返して折る場面に差し掛かると、「できないよー」と言って、イラついた口調で観察者の元にやってきた。本を見ながら折り方を説明しても「わかんないわかんない！」と言ってベソをかいている。観察者がユウスケの隣に座り、一緒に折って完成させることができた。ユウスケは「おお」と声を漏らし、新しい折り紙をもう一枚取ってきて、再びクワガタを折り始めた。

今度は先ほどより手際よく、途中折り方が分からなくなってしまう箇所は、観察者に聞い

てきたが、クワガタを完成させた。すると嬉しそうな笑顔でリュウト同様にホールへ向かった。

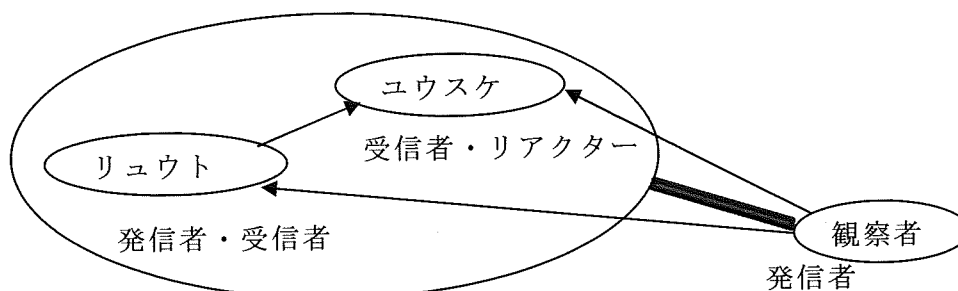


図 38 (2) ネットワークがつながるパターン  
③強い紐帯外でつながる

この事例では、ユウスケはリュウトと観察者、双方から得る情報を頼りに折り紙でクワガタを折った。リュウトもクワガタを決してすんなりと折ることができたわけではない。何度もやり直しながら折りきったリュウトを見たユウスケが、途中で投げ出してしまいたくなりながらも、最後まで折りきり、クワガタを完成させたのである。そして、一度完成させるだけで終わらず、2度目は自力で完成させようとした。自力で折りたいという意欲や、頑張って折ったクワガタの折り方を忘れないうちにもう一度折ろうとしたのかは定かではないが、リュウトが最後までクワガタを折りきった姿が、ユウスケにとって刺激となったと考えられる。

リュウトもユウスケも、観察者から折り方を聞く「受信者」である。また、リュウトは最後まで折ってクワガタを完成させたという事実をユウスケに示した「発信者」であり、ユウスケはリュウトの態度に刺激をうけた「リアクター」であった。

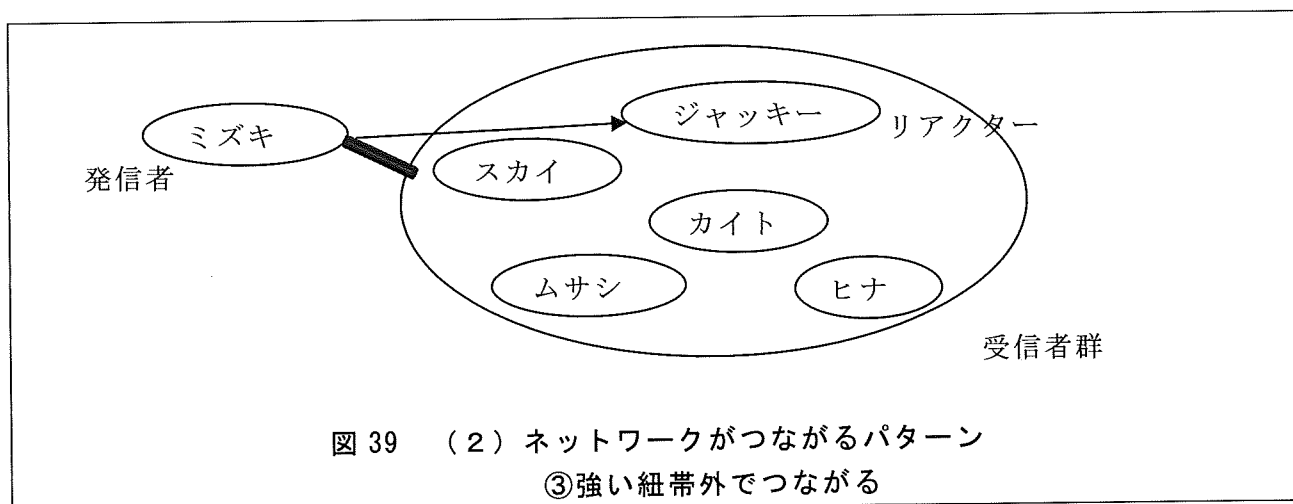
観察事例 27 長縄跳び&マット 2018年10月29日：強い紐帯内外でつながる（外）

強い紐帯：マットレスに集まる子ども

弱い紐帯：ジャンプした勢いで鬼ごっこを始めたミズキ

キー情報：タッチされたら鬼になるというルール

ホールでカイト・ヒナ・ジャッキー・スカイ・ムサシはマットレスに乗って話をしている。そこに、ミズキが走ってきて、ジャンプをしてマットレスの上に着地をした。ミズキはジャンプしてその勢いで、ジャッキーの膝にタッチをした。すると、ジャッキーは直ぐに隣にいたヒナにタッチをして「おにだ！にげろ！」と言った。するとマットレスの上にいた子どもたちはホールに散らばるように逃げて、鬼ごっこがスタートした。ホールの中をかけながら鬼ごっこが始まった。



この事例では、マットレスの上に集って話をしている強い紐帯に、ミズキが走ってきてマットレスに飛び乗った勢いでジャッキーにタッチしたことから鬼ごっこが始まっている。

タッチされた人が鬼になるという鬼ごっこのルールを使って、ミズキが遊びの提案をし、それに応える形でマットレスの上にいた子どもたちが一斉に逃げ、ジャッキーが鬼の役割をする。ミズキは鬼ごっこ始めるきっかけを作った「発信者」であり、それを理解して鬼になったジャッキーは「リアクター」である。また子どもたちが一斉に逃げ始めたことで、ミズキが発信した情報が強い紐帯のなかで受け入れられ、遊びが生まれたのである。

自由遊びにおける「(2) ネットワークがつながるパターン」では、強い紐帯とつながりをもとうとする子どもを集団が受容することによってつながりが生まれた。つながるためには、強い紐帯内で保持している情報よりも魅力的な情報や、新しい遊びの展開を誘発するようなアイデアが集団内で受け入れられる必要があった。

#### 4. 自由遊びにおける年長児の創造性

自由遊びにおける年長児の創造性には、どのような特徴があるのか。また、幼児の集団がつくるネットワークの構造に着目し、創造性がどのようにネットワークの中で評価され、創造的な活動になっていくのかを検討した。その結果、自由遊びにおいては、大きく2つのネットワーク構造をとることが明らかとなった。本章では、この2つのネットワーク構造の特徴と、そのなかで子どもがどのような役割を果たしているかを明らかにしながら、自由遊びにおける年長児の創造性について検討した。

1つ目は、「(1) ネットワークがつながらないパターン」である。ネットワークがつながらない状況を分析すると、「①強い紐帯の外部の参照」と「②接触／不調」に分類できた。「①強い紐帯の外部の参照」は、実際のやり取りは見られなかったものの、強い紐帯の外部の情報を参照し、強い紐帯内での遊びに活用しているものである。情報の参照は、参照の対象となる行為者の行為を、自分や自分の属する集団にとって価値のある情報と見なして参照する行為であり、参照したかどうかは、「枠組みの抽出＝模倣」によって判断することができた。

ネットワーク構造としては同型の「(1) ネットワークがつながらないパターン」であるが、



つながらない理由が異なる場合もあった。「②接触／不調」は、強い紐帯のネットワークに積極的に情報を持ちかけたり、遊びの提案をもちかけたりする行為にたいして、紐帯内の反応が芳しくなく、無視されたり、提案内容を聞き流されたりする等、接触が不調に終わるケースである。これは観察できた数としては3事例（事例4、5、6）であったが、実際の子どもの様子を見ると、かなり多くの接触が試みられた。そして、その中で集団に受容されて活動に変化をもたらすような働きかけはほんの一部に過ぎないのである。

2つ目は、「(2) ネットワークがつながるパターン」である。ネットワークの構造でみると、ネットワークがつながっている同型の構造を取っていても、異なる特徴がみられた。質的な情報を合わせて分析すると、更に3つに分類できた。「①解体」は、一度つながったネットワークが何らかの理由で解体するものである。解体の事例は5事例確認できた。それぞれに共通する点は、強い紐帯が解体する理由は、紐帯内の活動が盛り上がり飽きてしまった、遊ぶ仲間に対して不満が生じた等である。これらの負の感情は集団を解体に向かわせる。「②情報の消費」は、集団内で出されるアイデアを次から次へと取り入れるが、そこからアウトプットされるわけではなく、他の情報に次々と切り替えていくものである。これは情報自体に意味を見出すというよりは、その情報のやり取りによってその場の雰囲気盛り上げるつながりであった。「③強い紐帯内外でつながる」は、集団内外である情報が魅力的であり、有用であると判断された情報がネットワーク内に取り入れられるものである。

これらのことから、年長児は自由遊びの中で様々なアイデアを発信し、つながりをもとうとしているが、ネットワーク内での活動の充実度合や、発信したアイデアや情報の質（ネットワーク内で面白いこととして評価されるか等）や、ネットワークを構成するメンバーとの関係性等（関係が良好か、良好ではないか等）様々な理由によって、情報がネットワーク内部に取り込まれるかどうか判断されることが明らかとなった。

自由遊びにおいては、ただ単に情報を提供するだけでは他者とつながることはできず、つながるためには絶え間ない情報のやり取りによって遊びの集団を維持する必要があることが明らかとなった。それは、一度強い紐帯で繋がったように見える集団であっても、遊びの合意形成や感情の共有がされない限りは集団から人が減って行き、集団が保てなくなる場合もあるためである。

ある個人が集団とつながろうと発した情報は、必ずしも集団に受け入れられるとは限らないが、つながろうとしない限りは他者との関わりの中で何かを創って行くことはできない。その為、他者とつながろうとすることが、まず創造性に不可欠な要素であると考えられる。

そして、つながろうとする行為のなかで、他者に認められ、受け入れられた者だけが創造的であると評価されるのである。

## 5. 本章のまとめ

年長児の自由遊びの観察を通して明らかになったことは、ある遊びをしている強い紐帯へ、ネットワークの外部からのつながろうとするアプローチが頻繁に起こっていたことである。それは、遊び相手や集団を自由に選ぶことができるという自由遊びの特性から来るものかもしれない。自由遊びにおいては「自分も集団に入って遊びたい」「自分のアイデアや成果を伝えたい」「気づいたことを共有したい」等など、他者との関わりを欲している姿があり、ネットワークをつなげるための動機が見られた。

自己・自分の属する集団にない情報を「面白そう」「もっと良くなりそう」「やってみたい」

等を感じることは、もたらされる情報に対する肯定的な反応である。これまでなかった新たな情報に反応することで、遊びが継続したり、次の活動の展開が生まれたりする。

自由遊びの観察を通して見られた創造性は、他者と関わり、つながろうとする個人の行為であり、そのつながろうとする働きかけが受け入れられ、魅力的なものとして評価されることで初めて「創造的である」と見なされるのである。他者とつながろうとする行為は観察中にも多く見られたが、つながったことで活動が展開したり、何らかの刺激を受けたりする様子は、数えるほどしか見当たらなかった。たくさんのつながろうとする行為の中で淘汰されたものだけが集団に受け入れられ、遊びに展開をもたらすのである。

しかし、創造的であるという評価は、必ずしもその場で行われるものではない。事例 18 や事例 21 等のように、情報がもたらされた時に面白いと評価されて受け入れられるものもあれば、事例 2 のように、情報がもたらされた時にネットワークが直接つながらず、時間をおいて、場を変えて、何かをきっかけにアイデアとして活用される可能性もある。

また、情報をもたらす人物との関係性により、例え魅力的なアイデアであっても集団内で受け入れられないことがある（例えば事例 4）。しかし、事例 4 で受け入れられなかったように見えたアイデアは、時間と場所を変えて受け入れられることがある（事例 3：事例 4 の後に事例 3 が見られた）。魅力的であると判断された情報は、たとえそのアイデアを発信した人がいなくなっても、集団の中には留まるのである。

本章で取り扱った自由遊びにおける創造性は、他者とつながろうとする行為自体であり、それなしには集団の創造的な活動は生まれない。自分のもっている情報を、他者の反応を期待しながら提供し、一緒に遊ぶ他者の反応を見ながらつながりをつくろうとする創造性が見られた。

このような創造性が見られるのは、自由遊びの特性からくるものであると考えられる。自由遊びでは、自分の遊ぶ仲間を自分で決めることができ、また遊びに飽きたらすぐに辞められる。だからこそ、遊びを継続するため、より盛り上げるために、他者とつながろうとする行為が見られ、そのつながりから生まれるやり取りの中で、その集団にとって価値があるもの（面白いもの、楽しいもの）が生みだされていくのである。

## 終章

## 終章

### 1. ネットワーク分析の観点で捉えた、設定された活動における集団の創造性

本研究では、年長児の集団における創造性を、ネットワーク構造に着目して捉えようとした。設定された活動におけるネットワーク構造を捉えようとする、子どもたちが同じ活動をする空間において、相互的なやり取りがなくとも、活動が進んでいく様子が確認できた。例えば、保育者に完成形を示された製作物を作る場合、一緒に製作を行うグループ内では、その製作物を完成させるために必要な情報を選んで使う姿（他者の模倣）や、他者の行為からヒントを得て自分なりにアレンジする姿を見ることが出来る。しかし、ネットワーク構造の観点で捉えると、集団内での相互的なやり取りが活発ではなく、一方的な模倣であったり、集団内で発せられた会話であっても、集団内の一部のメンバーのみへの影響に留まったり（例えば事例C）、集団内のネットワークがネットワーク外部とつながろうとする様子は見られなかった（例えば事例A,B等）。これは設定された活動の特徴を表しているともいえる。設定された活動では、目標や到達点が表示されており、それを達成するための手段や手続き的なものが重視される。強い紐帯内でアイディアの参照ができる場合は、ネットワークの外部につながりを求める必要はない。設定された活動においては、与えられた課題について考える事はあっても、その課題を達成するために必要な情報以外は積極的に取り入れられず、課題達成に必要な情報以外は不要とみなされることが多いといえる。

このように、設定された活動では、予め活動の目的や目標が決められているからこそ、いかにその目標を達成するか、より効率良く合理的に目標を達成するかにより子どもの意識が向きやすい。そのため、集団での活動であっても、集団内の一人が目標達成に至るまでの手続きや方法を理解することができれば、子どもは自分よりも作業が進んでいる他者を模倣したり、そこからヒントを得てアレンジしたりする等をして目標を達成することができる。

目標を達成するために自分に不足している情報を他者から補填して、自分の活動に取り入れ活用する能力は、設定された活動における創造性であるといえよう。目標を達成するためには、他者の行為を見て、自分に不足していること、自分がしなければならないことに気づくことが必要となる。これらは先行研究でいわれてきたスモールCと同等のものであると考えることができる。設定された活動で見られる創造性が、目標を達成するための手続きや技を習得し活用する力であるならば、それは極めて個人的な創造性に見えるかもしれない。しかし、自分に不足している情報は、自分よりも先を行く他者の存在によって誘発される場合が多いため、他者との関わりで創造性が引き出されると捉えることもできる。

設定された活動における他者との関係は、参照の対象や、創造性を喚起してくれる存在であった。そこには、互いを意識し合うようなつながりは見られなかった（例外として事例G）。

設定された活動における創造性には、課題を達成するための手続きや技術の習得を誘発する役割としての他者は存在するが、結果的に、手続きや技術の獲得は自分のできる事や可能性を広げることに留まりやすく、他者を意識した活動にはなりにくい。設定された活動をネットワーク構造でみると、他者を参照する行為は多く見られるが、参照の対象となる子どもは自分が参照の対象となっていることに気づいていない場合もある。設定された活動で見られる創造性は、他者とのつながることではなく、あくまでも目的を達成するための情報の抽出とその活用なのである。

## 2. ネットワーク分析の観点で捉えた、自由遊びにおける集団の創造性

一方、自由遊びにおいては、ネットワーク構造自体は設定された活動と同様2つのパターン（ネットワークがつながらないパターン／ネットワークがつながりパターン）に分類できたが、質的な分析も併せてみると、より集団を意識した子どもの行為が観察できた。

それは、つまらないと感じたらいつでもその遊びを終わらせたり、遊びの集団から抜けたりすることができるという自由遊びの特性から引き起こされるものなのかもしれない。この特性があるからこそ自由遊びにおいては、一緒に遊ぶ仲間を呼び集め、遊びを維持するために、遊びながら他者を意識して振る舞う必要があるのである。「これをやったら面白がってくれるだろう」「これをやったらもっと楽しいと思うだろう」と、一緒に遊んでいる他者の気持ちをおもんばかって振る舞う必要がある。子どもたちは「面白そう」「何を真剣に取り組んでいるんだろう」「笑いが起こっていて楽しそう」等、魅力的に思うところに集まり、それがつまらなければ、他の遊びに行ってしまう。また、他者の楽しみを邪魔したり、阻害したりする行為は疎ましがられ、その遊びが終息してしまうばかりでなく、次に遊ぶ時に仲間に入れてもらえなくなる可能性もある。自由遊びでは、もたらされる情報の質と、人間関係が大きくかわってくるといえよう。

また、自由遊びでは活動の目的が自由であるため、面白くて魅力的な情報に意識をシフトすることができる。例えば、事例2, 3, 27等で見られたように、同質の情報を保持している強い紐帯で結ばれたネットワークの外部からは、強い紐帯のネットワーク内にはなかった新たな発想や面白い遊びのきっかけとなる情報がもたらされているのである。自由遊びで見られたのは、遊びを継続するために他者を意識した応答的な行動である。自由遊びにおいて継続した遊びをネットワーク構造で捉えると、「受信者」「発信者」「リアクター」が存在し、集団の中で子どもたちが情報を受け取ったり発信したり、それに反応したり、応答的に行動しているという自由遊びの特徴が浮き彫りになった。

自由遊びでは、他者を意識しながら遊びを継続・展開し、集団を維持していく必要がある。そこで受け入れられる情報は、ただ単に合理的・効率的であることが評価されるのではなく、面白さや楽しさへの期待が重要な判断基準となる。面白さや楽しさへの期待が重要な判断基準なることからしても明白なように、自由遊びにおいては、人間関係が大きく影響する。事例4でノアンとユウコに受け入れられなかったアイデアが、事例3では受け入れられるのである。自由遊びには、一緒に遊ぶ仲間を選ぶことができるという特徴があるからこそ、単純に魅力的であることだけが情報の価値ではなく、情報を提供する発信者と受信者の関係性も他者とつながる上で重要な要素となるのである。

自由遊びでのネットワーク構造で特徴的なのは、「解体」「接触／不調」というカテゴリーが存在することである。これは設定された活動ではみられなかったカテゴリーである。自由遊びでは、遊びがつまらないと集団が解体してしまったり（解体）、自分が他者とつながろうと発信した情報も、その遊びの文脈にあっていなかったり、集団内に魅力的であると評価されたりしなければ、遊びに取り入れられない（接触／不調）。そして、自由遊びでは、この他者とつながろうとする行為がたくさん見られ、その多くは受け入れられずに終わる。しかし、このたくさんの無駄に見える行為の中で淘汰され残ったものこそが「創造的である」と評価されるものであるといえる。

自由遊びにおける創造性は、他者を意識してつながろうとする個人の行為から生起するものであり、つながろうとしてもかけられる情報は数多存在する。しかし、そのうちのほとんど

が取るに足らないものであると評価され、集団には受け入れられない。最終的に集団の中に残るほんの一握りのものが創造的な活動として評価されるのである。そして、創造的であるかの評価は、それを受信する集団の反応に依存するのである。

### 3. 創造的な活動が生起するネットワーク内外で子どもが果たす役割

年長児の創造性について明らかにするために、設定された活動と自由遊びにおけるネットワークの構造に着目してその特徴を捉えた。ネットワーク構造と、質的記述を併せて検討すると、集団での活動や遊びの継続・発展を支える要素があることが明らかになった。

1点目は、幼児個人のなかで起こるアイディアを生む思考である。幼児は活動したり遊んだりしながら、周囲から様々な情報を得ている。見聞きしたものが過去の経験と繋がって、新たな発想が生まれるきっかけとなったり、友達の行為を模倣し、新たな枠組みを自己に取り入れたりしている。

図 40 は本研究で幼児の観察を通して得た事例を分析して明らかになったアイディアを生むメカニズムである。年長児のアイディアが生まれるメカニズムは、まず、現行の活動を行いながら見聞きする新たな情報のなかで「ひっかかる」もの（過去の経験から連想、気づき、情動等）をもつことである。このひっかかりの多くは、他者との関わりのなかで生まれるものであると考えられる。他者とのやり取りや、他者の行為を見ることで、自分に不足しているものに気付くのである。この「ひっかかり」の場面は設定された活動・自由遊び、双方で確認できた。

その後、設定された活動においては、ひっかかったことを解消すべく、ネットワーク内外の他者を参照し、自分の活動に活用していた。設定された活動においては、目的をするまでの過程で他者のリアクションは必ずしも必要なものではない。そのため、自分のひっかかりを解消できた時点で多くの活動は終息するのである。

一方の自由遊びでは、ひっかかった情報を「集団への活動に展開できるかどうか選択」する段階へと進む事が多い。一緒に遊んでいる友達が、自分の行おうとしている行動を評価してくれるかどうか、ある程度予測し、集団の活動に展開できそうなものを選択し、集団内に提示しているのである。これは、個人的な興味の追求というよりも、自分の興味をもったことを、相手の反応を予期しながら提示するという間主観的な営みである。この「ひっかかり」を引き起こすのは、過去の経験であったり、気づきを与えてくれる他者の存在であったりする。

このように、創造性を引き起こす根源となるのは他者の行為から引き出される「ひっかかり」であった。そして、「ひっかかり」をもつ個人が、自由遊びにおいては他者とつながろうとする「発信者」となるのである。

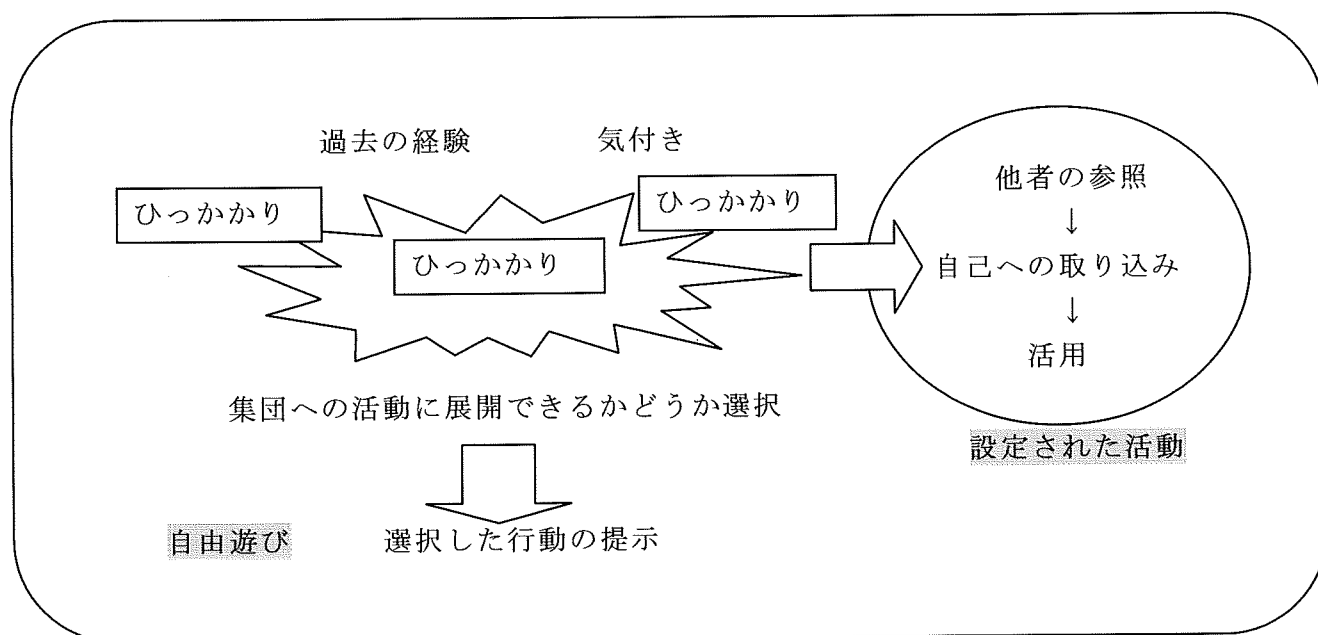


図 40 個人からアイデアが生まれるメカニズム

自由遊びにおいてみられた、遊びの発展・継続を支える要素の2点目は、つながろうと情報を提供した個人を評価する集団内の子どもの存在である。集団での遊びが継続・発展するためには、ネットワーク内外からもたらされる情報を受信したり、更にそれにリアクション（模倣や、笑い等）をしたりする「受信者」「リアクター」の存在が必要となる。

まず、「受信者」の目に留まった情報は、偶発的に得られたものや積極的に得た情報等、何らかの魅力やおもしろさを感じたりするものである。ネットワークの内外には様々な情報が溢れている。何らかの情報（ある人物の行為や、自分の過去の記憶等が契機となったもの）に対して興味をひかれても、それに反応しなかったり、他者とそれを共有したりしない限りは集団の活動に反映されない。受信者の役割は、何らかの情報を取捨選択する積極的なものであると考えることができる。

また、得られた情報をネットワーク内に広める「発信者」の役割も重要であった。発信者は得た情報を集団に向けて発信し、面白さや楽しさを投げかける役割を果たしていた。しかし、発信者が発信したとしても、それが創造的なものとなるのは、周囲がその活動に意義を認めた時点である。これらは、ネットワーク内外での活動の模倣や肯定的評価によって確認可能であり、その活動を行った本人もこれらの指標を通じて自己の行為が創造的なものであるという確信を得ることになると考えられる。

このように、ネットワーク内で情報を共有したり、模倣したりすることで、その情報を評価する動きが生まれる。そして、ネットワーク内に情報の受信者と発信者が揃う条件の下、活動や遊びにおいて長く残り、活用されていくものが創造的な活動であるといえる。

自由遊びで集団の中で「面白い」「またやりたい」と認識された遊びは、遊びを構成する集団のメンバーが変わったとしても継続して遊ばれ、更に遊びを充実させるために発展していく可能性を秘めているのである。

#### 4. ネットワーク構造で明らかになる幼児の創造性

本研究では、幼児の創造性をネットワーク構造で捉え、特性の異なる設定された活動と自由遊びにおける創造性について検討した。

本研究で明らかになったことは、「設定された活動」のように提示された目標や設定された役割を全うするような活動の場合、子どもはその活動を実現するために必要とされる情報を選択的に取り入れていくということである。それは保育者や友だちからの直接的なアドバイスであったり、自分に有用な情報の模倣であったりと、様々な形で見られた。それらの特徴は「自分に不足している情報の補填」の要素が強いということである。そのため、設定された活動において、目的を共有し、同質の情報を保持しているネットワークでは、自由遊びで見られるようなネットワークを維持したりつなげたりする必要がある遊びは起こりにくい。それは、設定された活動では積極的に他者とつながろうとしなくとも、設定された活動と人的な環境（班やグループ）が存在するためだと考えられる。設定活動では、手続き、問題解決、技術の獲得・改良など習得した技術を活用する創造性はみられたが、これは個人レベルで発揮されるものであり、技術の向上や習得した技術の活用など、個人的成果に関係する創造性である。しかし、設定された活動での創造性においても、他者の存在や行為から気づきをもたらされる点では、他者の影響が強いといえるだろう。

一方の自由遊びをみると、活動によっては前述の「自分に不足している情報の補填」も見られるが、多くの遊びでは他者とつながることを試みる行為が行われていた。自由遊びでは他者とつながらない限りは次の遊びの展開が定まらない。自分一人で遊ぶのとは異なり、常に他者を意識して、一緒に楽しもうとする提案型の情報発信が見られた。この他者を意識してつながろうとする行為が創造性の発露であり、沢山の「つながる試み」の中みられる「つながろうとする力」が創造性なのであり、その沢山見られる創造性のなかで、集団に受け入れられ、集団の中に残り、活用されたアイデアが創造的であると評価できるのである。

#### 5. おわりに

これまで創造性は「新しさ」や「集団における価値」と考えられていたが、本研究で分析した幼児の姿からは、「新しさ」というよりは、むしろ、他者と「つながろうとする」ことが創造性の発露であり、そのつながりを維持して発展させることが創造性であるといえよう。そして、そのつながりによって集団によって評価を受け、淘汰されたものが「創造的」といえる。

これまで、子どもの活動や遊びの中で、大人から見ると、取るに足らないとか、くだらないふざけ合いに見えていた行為についても、本研究で得た「創造性＝つながろうとする力」という考えを適用すると、子どもの創造性の発露であり、育てていくべき態度として捉えることができる。「新しさ」から「つながろうとする力」への創造性の捉えの転換により、保育において子どもをみる視点に変化をもたらすことができるであろう。設定された活動のような一斉保育における教育が重要視されているが、実際には自由遊びの中で行われる子ども同士がつながろうとする努力にこそ、創造性の発露があり、促すべきことなのである。

本研究において、このような他者とのつながりをもとうとする行為は、設定された活動ではあまり見られず、それが発生するのはほとんどが自由遊びの場面においてであった。それは、自由遊びでは自分の好きな遊びを好きな友達とすることができ、遊びに飽きたらやめられるという自由遊びの特性からくるものであろう。

自由遊びにおいては他者とのつながりが不可欠であったのに対し、設定された活動では他者



とのつながりがなくとも活動は進み、集団を意識しなくとも、決められたグループが維持される、そのため、設定された活動においては他者とのつながりを重視するような姿は見られなかったと考えられる。しかし、他者と実際につながることはなくとも、他者の存在や行為から「ひっかかり」をもち、自分に不足している情報に気づくという点において、設定された活動における創造性も社会的であるといえるだろう。

また、本研究の過程で、設定された活動の意義も同時に明らかとなった。設定された活動では、他者とのつながりをもとうとする働きかけはほとんど見られなかったが、個人のスキルを向上させるための手続きや、技術の習得・応用に関しては、子どもにその経験の機会を与えることができる点で効果的であるということである。何らかの技術の習得（道具の使い方も含む）や作業の手順、効率的な方法を身に付けるための訓練は、保育者によって設定された活動のなかで、直接的に指導を受けたり、同じ活動をする仲間の活動の様子を見たりして行われることが必要である。

このような手続き的な技術の習得や活用をする姿は自由遊びのなかでも見られたが（例えば事例 26）、自由遊びではそのような技術や手続きの習得の機会は偶然にしか起こらず、全ての子どもに経験させることが保証されない。そのため、効率的に手続きを覚えたり、考えたり、道具を使いこなせるようになるには設定された活動のなかで行う方が効果的であるといえる。

本研究で明らかになったことは、設定された活動における創造性と自由遊びにおける創造性の質は異なるということである。設定された活動における創造性は「目標達成のために不足している情報に気づき、習得すること」であり、個人のスキル向上につながるものである。

一方自由遊びにおける創造性は「他者とながらうとする力」のことであり、そこで創造的であると判断されるのは、沢山の創造性のなかから他者の評価を受けて淘汰された集団において価値のあることである。

尚、本研究では定期的な訪問による観察で事例を収集したため、子どもがどこでどのように得た情報を用いているかの把握が困難であった。そのため、子どもの過去の経験に依存するような再現活動や遅延模倣については対応できていない。また、今回収集した事例で、創造的であると判断しなかった活動も、中長期的に見れば創造性につながる可能性があることには考慮しなければならない。

## 文献一覧

- ・ 秋田喜代美「研究の目的と実施体制」日本教材文化研究財団編『これからの時代に求められる資質・能力を育成するための幼児教育指導』公益財団法人日本教材研究財団，2018，p.11。
- ・ 浅川淳司，杉村伸一郎，岡花祈一郎，牧亮太，鄭曉琳「幼児期の模倣における創造の萌芽」広島大学大学院教育学研究科附属幼年教育研究施設『幼年教育研究年報』第33号，2011，pp.105-113。
- ・ ベイリン・シャロン『創造性とは何か—その理解と実現の為に—』法政大学出版局，2008
- ・ クリスタキス・A・ニコラス，ファウラー・H・ジェイムズ著，鬼澤忍訳『つながり—社会的ネットワークの驚くべき力—』講談社，2010
- ・ チクセントミハイ・M著，浅川希洋志監訳『クリエイティヴィティーフロー体験と創造性の心理学—』世界思想社，2016
- ・ 藤岡久美子「幼児の共同的問題解決は個の思考にどのように取り入れられるか」『山形大学大学院教育実践研究科年報』5巻，2014，pp.4-13。
- ・ ケネス・J・ガーゲン，メアリー・ガーゲン著，伊藤守監訳『現実はいつも対話から生まれる—社会構成主義入門—』ディスカバー・トゥエンティワン，2018
- ・ マーク・S・グラノヴェッター「弱い紐帯の強さ」野沢慎司編・訳『リーディングスネットワーク論—家族・コミュニティ・社会関係資本—』勁草書房，2006，pp.123-154。
- ・ 比嘉佑典『遊びと創造性の研究—遊びの創造性理論の構築—』学術出版会，2009
- ・ 飛田操・三浦麻子「集団が創造的であるためには—集団の創造性に対する成員のアイディアの多様性と類似性の影響—」日本グループ・ダイナミクス学会『実験社会心理学研究』41巻2号，2002，pp.124-136。
- ・ 飛田操・三浦麻子「成員の多様性への注目と類似性への注目が集団創造性に及ぼす影響」『福島大学人間発達文化学類論集』26巻，2017，pp.47-54。
- ・ 金光淳『社会的ネットワーク分析の基礎—社会的関係資本論にむけて—』勁草書房，2003
- ・ 鹿嶋桃子「即興のパフォーマンスとしての遊びの創造性と評価の検討：幼児の創造性発達を展望して」心理科学研究会『心理科学』第33巻2号，2012，pp.78-91。
- ・ 柏まり「幼児の仲間集団における遊びの創造過程—リーダー的な幼児を中心とした話し合いの場面を事例として—」『中村学園大学・中村学園大学短期大学部研究紀要』第36号，2004，pp.43-48。
- ・ 加藤緑「幼児の模倣と創造性—年中児の活動からの考察—」『教育学研究紀要』63巻，中国四国教育学会，2017，pp.31-36。
- ・ 川喜多二郎『創造性とは何か』祥伝社，2010
- ・ キース・ソーヤ『凡才の集団は孤高の天才に勝る—「グループ・ジーニアス」が生み出すものすごいアイディア—』ダイヤモンド社，2009
- ・ マスロー，A.H.著，上田吉一訳『人間性の最高価値』誠信書房，1973。
- ・ 増田直紀『私たちはどうつながっているのか—ネットワークの科学を応用する—』中公新書2007
- ・ 松井愛菜「幼児による保育環境の想定外の使い方—日本とニュージーランドの保育者はどのようにとらえるか—」京都文教大学『心理社会的支援研究』第6巻，2016，pp.21-32。
- ・ 松井愛菜「保育環境における想定外の使い方と遊びの発展—2歳児から4歳児までの3年間

の縦断的検討―」日本保育学会『保育学研究』第55巻2号，2017，pp.64-72。

- ・ 夏堀睦『創造性と学校―構築主義的アプローチによる言説分析―』ナカニシヤ出版，2005
- ・ 鈴木宏昭「創造的な問題解決における多様性と評価―洞察問題からの知見―」『人口知能学会論文誌』19巻2号，2004，pp. 145-153。
- ・ 田中博之、木原俊之、山内祐平著『シリーズ・21世紀を創る子どもと学校教育①新しい情報教育を創造する―7歳からのマルチメディア学習』ミネルヴァ書房，1993，pp.168-177
- ・ ヴィゴツキー・L・S『新訳版 子どもの想像力と創造』新読書社，2009
- ・ 若林直樹『ネットワーク組織：社会ネットワーク論からの新たな組織像』有斐閣，2009
- ・ 安田雪『ネットワーク分析―何が行為を決定するか―』新曜社，1997
- ・ 安田雪『「つながり」を突き止めろ』光文社，2010
- ・ 安田雪『パーソナルネットワーク―人のつながりがもたらすもの―』新曜社，2011

## 謝辞

修士論文を執筆するにあたりまして、貴重なご助言と丁寧な指導をしてくださいました武内裕明先生に深く感謝申し上げます。

本論文をまとめるにあたり、貴重なご意見をくださいました松本大先生、野寄茉莉先生、大坪正一先生に心より感謝し致します。

また、観察研究にご協力くださいました、弘前大学教育学部附属幼稚園の園長先生をはじめ、年長組担任の八木橋先生、藤田先生、やま組の素敵な子どもたちに感謝致します。お忙しい中、研究にご協力くださいましてありがとうございました。

そして、共に励まし合い切磋琢磨してきたゼミ仲間の井上裕美子さん、佐々木大和さん、執筆中、精神的な支えとなってくださった杉山晶子さん、成田泰子さん、小笠原葵さん、寂しい思いをしながらも論文を執筆する母を応援してくれた娘の南、その他、支えてくださった皆様に感謝致します。どうもありがとうございました。