

発想する教室

——創造性志向のコミュニケーション実践に関する事例研究——

関 沢 英 彦

目 次

はじめに

1. 創造性とは何だろうか
2. 創造性を生み出す2類型
3. 発想する教室は可能か
4. 事例研究
 - 4-1. 照明器具「My Night, My Light」の企画
 - 4-2. 「3つのキーワードによるアニメ」の企画
 - 4-3. 夏休み映画「10歳の決心」の企画
 - 4-4. 「希望を見つけられる授業」の企画
 - 4-5. 「運動嫌いの子ども楽しいスポーツクラブ」の企画
 - 4-6. 「小中一貫教育の制度設計」の企画
 - 4-7. 「LibraryGym」の企画
 - 4-8. 映画「青空まで10分」の企画

終わりに——全体の考察

はじめに

いま、ここに存在しないものを考えだし、他者に理解される形にまとめあげる行為は、コミュニケーション実践の過程である。発案者は、自己内の論理的思考、連想など、イントラパーソナルコミュニケーションによって、アイデアを発想することに努める。チームを組んで企画を行っている場合は、メンバーの間においてインターパーソナルコミュニケーションが存在する。生まれたアイデアは、できるだけ多くの人に理解されるように練り上げられる。それが凡庸な案であるか、画期的なものであるかどうかは、多様なステークホルダーたちのコミュニケーションによって決定される。

このような創造性をめざしたコミュニケーション実践は、日常的に社会の各分野で行われている。だが、一般的な教育において、実際に発想作業に取り組む機会は、さほど多くない。筆者は、授業空間を可能な限り、「発想する教室」として機能しうるように努めている。本稿では、筆者の授業における事例を取り上げながら、教室という場において、どのように創

造的な発想が可能かという主題について検討をする。

1. 創造性とは何だろうか

日本において、創造性という言葉を書名や章・節などに含んだ書籍が初めて刊行されたのは、1920年と思われる。もちろん、歴史上、新しい工夫やアイデアはつねに生み出されていたが、創造性という語彙が書籍に見られるのは、管見の限りでは、この時点が初めてのようなのだ。入沢宗寿(1920)『欧米教育の新潮』(弘道館)の第二節は、「創造性の心理」となっており、「創造活動とは新しいものを作り出すことで、舊経験の再出、憶起、単なる模倣、反復でないことは明らかである」(入沢, 1920:106-107)と述べている。それ以降、1945年までに43冊の書籍が存在する(近代デジタルライブラリー, 2014)。ちなみに戦後は、2013年までの間に、書名に創造性という言葉が入っている書籍は、737冊が出版されている(国立国会図書館, 2014)

Creativity という英単語が辞書に登場するのは、第二次大戦後のことである。1934年刊行の Webster's New International Dictionary (第二版) に、この言葉は出ていない。1961年刊行の第三版になって初めて登場する(Sawyer, 2012: 19)。その間には、1950年の Guilford による APA (American Psychological Association) 会長就任講演がある。そこで、彼は、創造性の重要性を指摘し、創造性研究の必要性和方向性を示した(Guilford, 1950; Sawyer, 2012: 16)。その後、創造性の研究は本格的に取り組まれるようになる。ちなみに「創造性理論は、ひとつとして同じようなものがない [...] 幅の広さは、そのテーマ自体の豊穡さに起因する」(Kozbelt, Beghetto and Runco, 2010: 21)といわれる。

時代とともに研究パラダイムは変化してきた。Glaveanu (2010) は、創造性研究は、3つの段階を経てきたと分析している。まず、天才と呼ばれるような少数の優れた「天才」を研究する「He パラダイム」の段階がある。やがて、創造性は「民主化」され、誰もが「創造者」になりうるとの想定のもとに、個人の創造性に焦点を当てる「I パラダイム」の段階がやってくる。最後に創造性は、個人を取り巻く「社会」のあり方が左右すると考える「We パラダイム」の段階になる。創造性研究の研究対象は、特別に優秀な第三者の「He」から、普通の個人としての「I」、そして、社会集団としての「We」へと移り変わってきたのである¹⁾。

創造性は、「新しく(例えば、独創的であるとか、思いもよらぬもの)、かつ、妥当である(例えば、有益である、求められている、課題に合っている)生産物を生み出す能力のこと」(Sternberg and Lubart, 1999: 3)と定義される。ここで示された新奇性と有益性という2条件は、多くの創造性研究者に共通している。新奇性については、単に新しいのではなく、「驚き」の要素が必要だともいわれる(Boden, 2004: 1)。創造性を主張するためには、それこそ、「驚くほど新しい」ことが求められるのである。

ちなみに有益性については、必ずしも、市場性があるということだけを意味しない。そこには、倫理性の観点も含まれている。なぜなら、「創造性を意識的に、意図的に、他者を害するために使う」(Cropley, 2010a: 4) という創造性の「暗黒面」も存在するからである²⁾。

先に触れた「He パラダイム」「I パラダイム」から、「We パラダイム」への転換に伴って、創造性の定義にも変更が加えられている。「その時点において特定の社会集団によって受け入れられたもの」(Amabile, 1996: 37-38) という受容性の要素が加味されるようになった。いいかえれば、時代と社会が変われば、同じ考え方であっても、創造的だとは見なされないこともありうる。

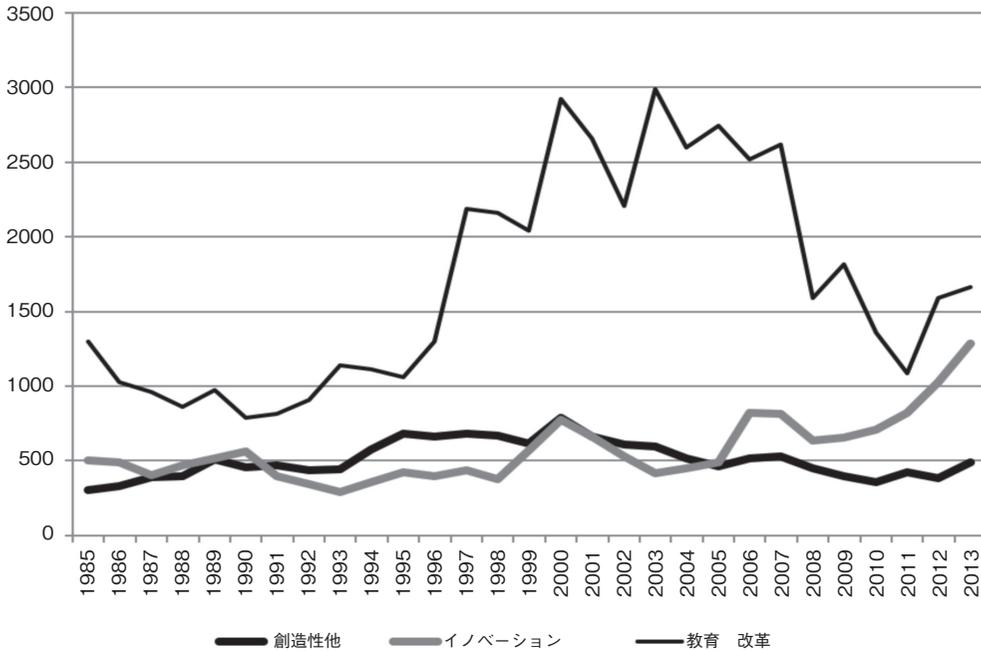
平石 (2005) は、日本の教育現場において創造性への関心が高まったのは、1955 年頃からだという。先に触れた Guilford の実証的な創造性研究が始められて 5 年程たち、日本にもその影響が及んできたのである。1960-70 年代には、国立大学の付属小学校・中学校で創造性の実践的な取り組みも始まる。研究活動としては、1960 年代の半ばから活発になった。1998 年に告示され、2002 年度から実施された学習指導要領では、「総合的な学習の時間」が新設され、創造性教育も強調される。2000 年の「教育改革国民会議報告—教育を変える 17 の提案」には、「一人一人の才能を伸ばし、創造に富んだリーダーを育てる教育制度を実現する」とある (平石, 2005: 13)。

図表 1 は、日本経済新聞と朝日新聞のデータベースにおいて「創造性 (創造的・創造力を含む)」「イノベーション」「教育 改革」を検索語にして入力したときの出現頻度の年次推移を表している。縦軸は、出現頻度を示す。「教育」「改革」を同時に検索語にした場合、2000 年、2003 年あたりにピークがあることが分かる。2000 年は、先に触れた「教育改革国民会議」があり、2003 年は、「総合規制改革会議」などによって出現頻度が高まっている。「改革ばかり」で、1990 年代後半から 2000 年代の後半までは、「教育 改革」の出現頻度が極めて多い。その後、関心は低下し、最近になって、また復調した。今回は、図表にあるように「イノベーション」の上昇と軌を一にしている。「創造性 (創造的・創造力を含む)」は、2000 年頃にピークがある。

創造性が重要になった社会変化について、Sawyer (2012) は、1. グローバル化によって、あらゆる産業が競争を強いられるようになった。2. ICT 技術の発達で商品の開発サイクルが短くなった。3. 創造性を必要とされない仕事は自動化されるか低賃金の国に移転された。4. 先進国の成熟で創造的商品が求められるようになったという 4 つを強調している (Sawyer, 2012: 3)。

イノベーションは、創造性が組織内で高まり、生産物の変革がなされることと定義しうる。図表 1 を見ていくと、今後、創造性への関心度は、グローバル化の中で、企業がイノベーションを達成しうるかという視点から、いままで以上に上昇していく可能性が高い。だが、現時点で見る限り、イノベーションの必要性が高まっている割には、日本における創造性への関

表 1. 「創造性 (創造的・創造力を含む)」「イノベーション」「教育 改革」記事の出現頻度 (日経・朝日の合計)



心は高いとはいえない。

2. 創造性を生み出す2類型

Pope (2005) は、19世紀半ばにおいては、「創造的な芸術家」が注目されたが、いまや、「創造的な広告」が関心の的になっていると指摘した (Pope, 2005: 39-40)。ちなみに広告業界では、新人教育において、Thomas Alva Edison の「天才とは、1%のインスピレーションと99%の汗から成り立っている (Genius is one percent inspiration and ninety-nine percent perspiration)」(Harper's Monthly Magazine, 1932年9月号) という言葉がよく引用される。

ここでは、創造性をもたらす2つの類型が示されている。「1%のインスピレーション」は、拡散的思考 (divergent thinking) に負うところが大きい。「99%の汗 (パースピレーション)」は、問題解決 (problem solving) への地道な努力を意味する。拡散的思考は、文字通り、連想によって発散していく思考過程である。問題解決は、焦点を絞って論理的に詰めていく行為といえる。問題解決の場合、拡散的思考に比べて、手順を踏んでいく過程が見えやすく、収束的である。もちろん、問題解決も、前例を踏襲する解決法だけでは、創造的とはいえない。

Russ and Fiorelli (2010) は、創造性をもたらす認知的感情的過程として、「拡散的思考、問題解決、思考の柔軟性、感情に触れること、空想への愛着」をあげている (Russ and

Fiorelli, 2010: 233)。思考の柔軟性は、拡散的思考にも問題解決にも必要である。感情に触れること、空想への愛着などは、拡散的思考で求められる連想 (association) を引き起こす原動力になる。

拡散的思考においては、連想が重要な役割を担う。連想とは、「ある事柄から何らかの点に関連した別の事柄を想起する能力」(沢田他, 1994: 714) と定義される。連想には、「鳩」から「鷹」を連想する同種連想と、「鳩」から「平和」を連想する異種連想がある(沢田他, 1994: 714)。創造性の観点からは、いままでにない異種連想である方が効果は高い。だが、新奇性が高くても、周囲の人々から有益性を認められなければ、「使えないアイデア」に止まる。「解剖台の上でのミシンと雨傘の偶然の出会いのように美しい」(Comte de Lautréamont, *Les Chants de Maldoror*, 1890) という表現は、まさに異種のものとの連想で成立している。新奇性は高いが、有益性が広く認められたのは、作者の没後、シュルレアリスム運動が始まってからである。

類推 (analogy) は、「既知の概念に属する特徴を別の概念に転写する」(永井他, 2009: 212) ことをいう。いいかえれば、ある領域における関係のあり方を他の領域に結び付ける思考である。「雪 = 白い」という特徴をトマトという概念に結合させることで、「白いトマト」という新しい概念を得ることは、類推の一種といえる(永井他, 2009: 212)。

永井他は、ある特徴を他のものに「転写」をするアイデアの生成 (generation) を、概念生成プロセスと呼ぶ(永井他, 2009: 210)。拡散的思考の一種といえる。もっとも、単なる転写は、独創性の点では、限界がある(永井他, 2009: 210)。永井他は、概念合成 (concept blending) の方が、「基底概念のどちらにも属さない創発的な特徴を有しているので、より新しい概念が生成される可能性がある」(永井他, 2009: 213) という。概念合成とは、「2つの基底概念の両方の性質の一部を有しているが、そのどちらの概念にも属さない新しい概念を生成するプロセス」(永井他, 2009: 212) である。「さらさらの粉雪」という雪の性質の一部と、「ケチャップ」として使われるトマトの性質の一部を合成することで、粉チーズのように食卓においておき、振りかけて使う「パウダタイプのケチャップ」を思いつく場合、それは概念合成になる(永井他, 2009: 212)。

Hélié and Sun (2010) は、洞察問題解決 (insight problem solving) に対して、顕在—潜在相互作用理論 (explicit-implicit interaction theory=EII 理論) を提唱している。2人は、「EII は、とくに問題解決における潜在的な過程と知識統合に焦点をあてた新しい理論」(Hélié and Sun, 2010: 997) だと述べる。ちなみに洞察問題解決とは、「解決の当初には行き詰まりの状態に陥るものの、その状態から脱却するために試行錯誤を重ねていくうちに、解が突然ひらめくというタイプの問題」(植田, 2006) のことをいう。

この理論では、顕在処理と潜在処理という性質の異なるモジュールの相互作用によって、ある瞬間がくると解がひらめくと説明する。顕在処理は、「言語化が可能で、シンボリック

で、ルールベース形式で表現される顕在的知識」(清河, 2014: 72) が用いられる。潜在処理は、「言語化が困難でサブシンボリック、連想的な形式で表現される潜在的知識」(清河, 2014: 72) が使われる。

アイデアを出す活動には、発想するための準備段階があり、その後、孵化の段階がある。準備段階には、顕在処理が働き、孵化の段階では、潜在処理が機能する。拡散的思考の場合は、「鳩」から「鷹」を論理的に連想していく同種連想などを除けば、多くの場合、潜在処理が関与している。

拡散的思考の巧みな人は、潜在抑制 (Latent Inhibition) のバリアが低く、まったく関係のないものを結び付ける能力が高い (Gascón and Kaufman, 2010)。ちなみに潜在抑制とは、「パプロフ型条件づけにおいて、CS (条件刺激 = 引用者) となる刺激を非強化で提示した場合、後の条件づけが妨げられる」(眞竹・石田, 1998: 11) ことである。すなわち、情報をふるいにかけずに、混在させられる人の方が、拡散的思考に向いている。

Hartmann, Harrison and Zborowski (2001) たちは、「心の中の境界」という概念で説明をする。理性と感性、意識と無意識、起きていると寝ている、自分と他者との境界線について、ある人は、その境界が厚くて強固なのに、ある人は薄くて流動的である。人格特性として、境界が薄い人は、精神の病につながることもあるが、「一方、芸術・創造性と結びつく」(児玉, 2011: 62) という。

創造性に関しては、各種の技法が開発されている³⁾。高橋 (2002; 日本創造学会: 2014) は、創造技法を、発散と収束を軸に設定して、以下の4つに分けている。

1. 発散技法 (発散思考を用いて事実やアイデアを出すための思考法)
2. 収束技法 (発散思考で出した事実やアイデアをまとめあげる技法)
3. 統合技法 (発散と収束をくり返してゆくところに特徴を持つ技法)
4. 態度技法 (問題解決に即用いず、主に創造的態度を身につけるためのもの)

発散技法としては、自由連想法、強制連想法、類比発想法が上げられる。ブレインストーミングは、自由連想法であり、チェックリストに従って考えていくのが強制連想法、NM法は、類比発想法に該当する。発散技法は、拡散的思考に役立つ。収束技法は、空間型技法と系列型技法に分類される。空間型技法は、演繹法と帰納法に分けられる。KJ法は、帰納法に含まれる。系列型技法は、因果法と時系列法に分けられている。統合技法は、ワークデザイン法やインプット・アウトプット法などである。態度技法としては、瞑想法、交流法、演劇法が上げられている。

創造性をめざす2つの方向性において、拡散的思考は、問題解決に比べて神秘的な色彩が濃い。「創造的な天才」は、つねに「天啓」がひらめくのだと思っている人もいる。確かに

問題解決は、学校教育での論理的思考の学習の範囲で理解しうる。一方、拡散的思考は、認知過程の潜在処理に関わる部分が大きく、学校教育ではほとんど学ばない。それだけに拡散的思考に対する好奇心が刺激され、技法への関心が高くなる。創造性といえば、拡散的思考しか思い浮かべない人も出てくる。

だが、先に触れたように、創造性を発揮するためには、99%は地道な努力が求められる。創造性を、収束的な思考である問題解決を通して獲得していく方策は、もっと重視されてもいいだろう。「多くの認知心理学者は、創造性は基本的に問題解決の一種であると論じている」(Sawyer, 2012: 90)、「創造性は、新しい解決法によるところに特徴がある一種の問題解決である」(Pizarro, Detweiler-Bedell and Bloom, 2006: 819) といった指摘も示唆的である。

ところで、問題解決というときの問題とは何だろうか。「問題とは、目的地があり、しかも、そこへ到達するには障害がある状況と定義できる」(Runco, 2007: 14) とされる。しかしながら、創造性が求められるような状況は、そもそも目的地が見えないのではないか。この問いに対して、創造性の研究者は、「問題解決の終点が開かれている問題は、拡散的思考が可能となり、閉ざされている問題には収束的な思考が求められる」(Runco, 2007: 14) と答える。結局、問題解決においても、拡散的思考が必要になる場合が多いことになる。

その場合は、どうするか。拡散的思考も活用しながら、問題設定の仕方を変える必要がある。具体的には、不適切に定義された問題を、うまく言い換えるとか、問題と想定されることをいくつかの下位概念に分割し、明瞭な問題として設定し直すことが求められる。ここでは、問題を発見するという姿勢が重要になる。

「結果として、現在、多くの創造性研究者は、創造性には、問題解決と同時に問題発見も含まれるのだと考えている」(Sawyer, 2012: 91)

試験問題などは別として、現実の世界では、問題自体がどこにあるのかを見いだすことが起点となる。なによりも、「問題の質が、解答の質を決定づける」(Runco, 2007: 17) ののである。問題解決は、問題発見と明確に分けることはできない。そして、問題発見には、拡散的思考の関与が大きくなる。

創造性を生み出す2つの思考である拡散的思考と問題解決をまとめると、図表2のようになる。拡散的思考の特徴としては、発散的な思考方向、潜在処理による場合が多い、不連続的な過程、連想による展開、視覚的イメージの活用などが上げられる。弱点としては、アイデアが飛びすぎていて、妥当性が得られない、つまり、着地しない場合もある。問題解決の特徴としては、収束的な思考方向、顕在処理による場合が多い、連続的な過程、論理による展開、言語的推論を活用などが上げられる。弱点としては、創造性を発揮できない、つまり、アイデアが飛躍しにくいことも起こりうる。拡散的思考と問題解決は、現実には、相補的な

関係にあり、両者が瞬間ごとに入れ替わりながら、発想の過程は進行する。

図表 2. 創造性を生み出す拡散的思考と問題解決の特徴

拡散的思考 (Divergent Thinking)	問題解決 (Problem Solving)
発散的な思考方向	収束的な思考方向
潜在処理による場合が多い	顕在処理による場合が多い
不連続的な過程	連続的な過程
連想による展開	論理による展開
視覚的イメージも活用	言語的推論を活用
着地しにくい	飛躍しにくい

3. 発想する教室は可能か

創造性研究の概観から、手がかりを得たので、実際に筆者が行っている創造性志向の授業についての事例分析を進めていく。だが、その前に、学生たちが受けてきた教育に関する彼らの「感想」を見ておこう。

「いままで、あなたが受けてきた教育を振り返って、創造性に関連した授業はあったか」という質問を大教室の授業で投げかけてみた。一部の授業を除いて、創造性とは縁遠いものが大半であったと学生たちは答えている。以下、いくつかの回答を示しておく⁴⁾。

「創造性を磨く授業は、ほとんどなかったと思う。黒板に書かれたものをノートに取り、テスト前に覚えて、テストに臨むという形であった」

「今の教育現場では、『これが正解だ』という決めつけが溢れていると思う。つまり、『正解はひとつ』、そうした授業が大半でした」

「私は創造性教育が、時には英語や数学よりも社会に出たときに役立つと考える。なぜなら、社会人になったら、企画などをすることも増えるだろうから。振り返ると美術や図工の時間が創造性教育だったと思う」

「創造性教育とは、自由な output の場であり、かつその人がもつ自由な発想するものだと思うが、小中高の授業は、基本的に input しかないように感じ、受け身的であった。」

「小中高で受けた教育は、受験のためのものでした。創造性教育など聞いたこともありません。私の受けた中国の教育は、子供の創造性を抹殺し、洗脳する教育だったと思います。受験第一、学校は、個人的な趣味は認めないのです」

回答者たちは、学校教育において、総合的な学習の時間が段階的に導入された2000年以降に、義務教育を受け始めた年代が多い。だが、それでも、創造性を涵養する教育機会は少なかったようである。学校制度自体が創造性を嫌うのだという見解も多い。「なぜ、学校では、創造性が片隅に追いやられるのかを理解するためには、学校を基盤とした学習の性格と焦点について考えなければならない」(Beghetto and Plucker, 2006: 318)のである。学校では往々にして、創造性は「否定的な逸脱」とみなされる (Beghetto and Plucker, 2006: 322)。学校の先生は、建前としては、創造的であることを評価するが、そうした生徒は嫌いな場合が多いというのである (Cropley, 2010b: 297)。理由としては、以下の5点があげられている。

「・教室内に認められている秩序の基礎を揺り動かす。・生徒に不安をもたらす（親たちにも）。・苦勞して得る知識や能力の価値に疑問を感じさせる。・先生の地位や権威がなくなる恐れを与える。・先生たちの自己イメージを弱める」(Crpley, 2010b: 304)。

学生の回答にも、「教育において、個人個人の意見やアイデアを尊重することは大切だと思うが、それが行き過ぎても、まとまりがなく、協調性のない教育になってしまうと思う」という意見が見られた。また、「子供の頃、よく絵を描いていたが、大人になって、他人の目を気にするようになって、自分を表現することが恥ずかしくなった」という人もいた。

さて、多くの学生は、学校での創造性教育として、図工と美術の授業が重要であったと考えている。そうした科目は、「苦勞して得る知識や能力の価値」を脅かさない「補助的な科目」であるからこそ、教員も自由に指導したようである。

「図工の時に、学校林にある自然物だけを使って、みんなが楽しいと思うようなものを作るという課題が出て、結果的に、それぞれが異なる発想をして作品を作り上げた」

「私は、小学生のときに、絵画教室に行っており、毎週、色々な作品を作った。このことが今でも役立っている。たとえば、常識とされているものを少しひねって、おもしろく変えて見られる」

「小学校のとき、ランプの外側に貼るために和紙を染める授業が印象に残っている。電球の色が一定でも、和紙の色でまわりに広がる光が変わることが面白く、創造性を感じられる授業だった。座学と同じように創造性教育は大切なものだと思う」

「高校の美術の時間であった。学校にあるゴミ箱から、使えそうなキレイなものを拾ってきて、自分の好きなように形を作るという課題が出た。全部自分で考えて、自分の発想だけに頼って、作品を作ることはあまりなかったので、新鮮で楽しくできた記憶がある」

「小学校の図工の授業で、人権問題について、ポスターを作った。小学生に人権の問題は難しかったが、標語や絵を使って、ひとりひとりの心にある人権問題を考え、表すこと

ができた」

「高校のときに表現研究という授業があった。積み木やレゴを渡されて、これで自分を表してください、という課題であった。ひとりひとり発表をするということで、必死に他の人と違うようにしようと四苦八苦した。自主的にものごとを考える訓練は必要だと思った」

「高校の美術の授業で、グループ別に5人ずつ分かれ、先生がグループの机ごとに、ポテトチップスの袋をパシッとぶちまけたことがあった。その後、一人一人に見えるポテトチップスの舞う姿と散らばった姿を描くという課題に挑戦した」

図工や美術の授業以外でも、数は少ないが、以下のように、創造性を引き出す授業を体験したと回答した学生もいた。

「小学校のときの国語の時間に、物語について登場人物のバックグラウンドを自分たちで考えていく授業がとても楽しかった」

「高校のときの生物の授業は、ひたすら、実験と動物に触れることであった。そのため暗記科目と言われている生物も、自分の頭で考えたことと、体で感じたことが、自然に身について、興味を持てるようになった人が多かった」

「高校時代に授業で企業の人と関わって、ネットでショッピングをするためのホームページを作った。自分たちで、実際に交渉してホームページにのせる店とも交渉した。社会に出てから行うようなことを創造性教育として取り入れるのも良いのではないかと思った」

「創造性を高めるには、教室の場において、個々の生徒に自律性が許され、先生に暖かみのあることが、重要である」(Amabile, 1996: 230)と指摘されている。以下の回答は、そうした環境づくりに努める教師たちの姿がうかがえる。

「小学校の図工の時間、何も描きたいものが浮かばないので、耐えられずに教室を出て行こうとした。先生は、当然、『どこへ行くの?』と聞いた。私は正直に『ここじゃ、何も思い浮かばない』と答えた。すると、先生は意外にも、『分かった、どこにでも行ってもいいから、ちゃんと戻ってきなさい』と言ってくれた。おかげで、私は、校庭に出て、描きたいものが思い浮かんだ。この先生は、授業に向き合う生徒に、考えるための自由を与えてくれた」

「私が印象に残っているのは、中学3年生のロングホームルームの授業です。前日に担任の先生から、新聞を持ってくるようにと指示がありました。当日、新聞をもってグラウンドで、青空教室となりました。『今日は天気がいいので、いまから一人になって、グラ

ウンドのどこかに新聞を敷いて寝転がりましょう。ただし、絶対に友達とくっかないように。一人でごろっとして、青空を見ているように』と指示がありました。私の中学校は、まわりに田んぼしかなく、クルマの音もしません。カエルの音がうるさいほどです。寝転がり、空を見ていると、ふだんはじっくりと見ない雲の流れや鳥の飛ぶ姿がとてもきれいで、見ていて心がおだやかになりました。中3だったので、進路のことや引退試合のことをじっくりと考えられる有意義な時間でした。その後、みんなが集まると、授業前とは何かが違う雰囲気でした」

さて、次節から、筆者が担当している少人数の発想型授業で、実際に企画を行った事例を分析していく⁵⁾。いずれの授業でも、課題について2人または3人のチームで発想をした。発想の過程は、まったく一つの類型だけで進行するということはない。チームによって、アイデアの出し方も異なる。以下の事例研究の記述では、拡散的思考 (Divergent Thinking) をDT、問題解決 (Problem Solving) をPSと表記し、発想過程を追う。矢印は連想の過程を示し、括弧内は、授業名、参加者数、その課題に費やした授業回数を示す。

4. 事例研究

4-1. 照明器具「My Night, My Light」の企画（「コンセプトと表現」参加者12名・授業回数2回）

【課題】「My Night, My Light」という製品コンセプトに基づく照明器具を2案ずつ、開発する。

【進行】(1)2人ずつ6チームに分かれて、「My Night, My Light」というコンセプトから導きだせる照明のあり方について話し合った。(2)チームによっては、サブコンセプトの言葉を決めてから、形態を考えだしたケースもある。(3)2回目の授業において、発表をした。以下も、基本的に同じような授業の進め方である。

【発想】発想時間は、約90分間。参加者たちは、「My Night, My Light」というコンセプトによって、「自分らしい夜」とは何か、ということを考えることになる。

【成果】6チームの企画案は以下の通りであった。

A チーム——第1案は、「My Light, My Saver」というサブコンセプトを設定し、細長い棒状の照明器具を企画した。このチームは、女性が2人であり、「夜→怖さ→助けてくれる明かり」といったPSの流れに従って、第1案を発想している。棒状の照明器具は、キーホルダーでもあり、その棒を伸ばすと明かりになる。キャンプ、コンサート用のケミカルライト（日本ではサイリウムと呼ばれる）として想定されている。掃除をする際に、すき間を照らすこともできる。光が目立ち、棒でもあるので、護身用としての機能も持つ。第2案は、吸盤タイプの充電式LEDである。家の内外を問わず、自由に、吸着させて、わが家の印象

を気分で変えることができる。操作はスマートフォンから行う。こちらは、家がキラキラ光っているイメージを思い浮かべたところから、発想が進んでおり、DTによる。クリスマスのイルミネーションからの連想である。

Bチーム——第1案は、「ロマンチックな夜を億千万の星に囲まれて」というサブコンセプトにもとづいて企画されている。サブコンセプトは、論理的に導かれたというよりも、DTでイメージが浮かんだ後、説明のために後から設定したという。自分の部屋の床が、ガラス張りとなっていて、その下には、砂浜と海が表現されている。壁と天井は液晶画面で、北斗七星、天の川が浮かび出る。「My Night ,My Light」をロマンチックなイメージでとらえている。第2案は、「あたたかいメッセージを心に灯そう」というサブコンセプトを持ち、スマートフォンを活用したアイデアである。画面から3次元の明かりが、ホログラフィーのように立ち上がる。メッセージを送ると、「がんばって」といった音声スマートフォンから発せられ、3Dメッセージが浮かび出る。スマートフォンを照明器具として思い浮かべるのは、いまの世代らしい企画である。

Cチーム——第1案は、「陽で変わる 光で変わる」というサブコンセプトに従った街路樹のような街路灯である。作品名は、「KAREKI」で、昼は、枯れ木のようなオブジェであり、夜は、うねうねと曲がりくねった枝の先が光る。樹木のイルミネーションの図像が浮かんだのを起点にしたDTによる発想である。第2案は、「My Night を楽しく過ごすための My Light」を目指している。プロジェクターを光源として、プラネタリウム、プロジェクションマッピング、音楽空間を作り出す。既成の照明概念を超えて、自分の部屋を劇場化するアイデアである。

Dチーム——第1案は、「空マ目（そらまめ）」とネーミングされている。人が入れる大きさの空豆型の「自分だけの空間」であり、内部に入ると、光源が、読書用、太陽光・月明かりモード、プラネタリウム、映像投射、睡眠用、など、多様な光を発する。「My Night」という言葉からDTにより、コクーン（繭）のイメージを得た企画である。第2案は、天井からつり下げられた照明器具で、満月、三日月などを表現できる。「未知駆け（みちかけ）」と題されており、「昨日とは違う今日を振り返り、明日を楽しみに目を閉じる」がサブコンセプトとして設定されている。言葉は理屈っぽい、「室内に月がいたら」というDTからうまれたイメージに発端がある。日頃から内向的な二人がチームを組んだことで生まれたアイデアだといえる。

Eチーム——第1案は、小さなパネルのライトが100枚近く合わさった板状の「ブロックライト」である。そこからは、音楽が流れ、光がパネルごとに色を変える。壁面＝照明が原イメージである。第2案は、うさぎ、樹木などのオブジェが、スイッチを入れると、内部のLEDの曲線が光って、照明となる。

Fチーム——第1案が、「Animalight」と命名されている。フクロウやネコの目が光り、

照明となる。照らしてほしい場所にフクロウは飛んでいき、止まり木に止まって、明るく照らす。ペット感覚の照明器具である。目が光ったフクロウが室内を飛ぶイメージから発想がスタートしている。第2案は、現実の月明かりを家の中に誘導し、光を増幅して壁面を照らす。「月灯り」によって元気を回復してもらう企画案である。

以上の12案について、参加者の投票で評価を決めた。自チーム以外の3案を選び、最もいいと思った案は倍の得点を与える「加重投票」で重みをつけている。1位がFチーム第1案「Animalight」、同数の票を集めて、2位となったのが、Bチーム第2案のスマートフォンの照明と、Dチーム第1案「空マ目」である。

【考察】商品開発は、現状の商品の不満点をPSするという形で企画する場合も多い。だが、今回は、「My Night, My Light」という情緒性の高いコンセプトをあらかじめ提示した。そのため多くのチームは、夜、自分らしさ、明かりといったキーワードをてがかりに、視覚的なイメージを得ようとしていた。光のありようを思い浮かべながらのDTが機能した事例である。例えば、Fチームの第1案では、以下のような発想過程を経たと分析できる。

Fチーム第1案の発想過程——DT=照明→光→目→フクロウ→飛ぶ。その後、PS=飛ぶのなら、止まり木を作って、そこで光らせて照明にしよう。PS=フクロウだから、ペット感覚の存在にすればいい。DT=ペットということならば、ネコもかわいいね。PS=アニマルとライトを結び付ければ、商品名になると気づく。

4-2. 「3つのキーワードによるアニメ」の企画（「コンセプトと表現」参加者14名。授業回数2回）

【課題】封筒に入った21のキーワードから、無作為に3つを選んで、それをもとに企画をする。

【進行】(1)どのチームも、まず、DTによって、キーワードから思いついたプロットを数多く書き留める作業を行った。(2)その中から、1案を選んで物語の筋道をかためていった。この段階では、パズルのようなPSの作業も含まれる。

【発想】発想時間は、約120分間。他の企画よりも、やや長い時間をかけた。各チームとも、まず、1つまたは2つのキーワードを、核に決めて、その後、3つの言葉を使って物語を構成していったようである。

【成果】6チームの企画は、以下の通りである。

Aチーム——「ギターバラバラ事件」【キーワード：ギター・灯台・花火】。カップルが灯台のそばを散歩している。壊れたギターが落ちているのを男性が発見する。女性は警察に届けようと主張し、男性は怯える。警察が来る。第一発見者として疑われ、死刑となる（ギターを壊すことも殺人に匹敵する罪とされる）。銃殺の音で、彼はハッと目を覚ます。夢から覚めると、窓の外は、花火の音で満ちていた。昨夜、実際に灯台のそばにギターを捨て、音楽の道をあきらめた男性だが、その夢によって、再起を期して、ギターを拾いにいく。

B チーム——「さよなら、イチゴシロップ」(絵本・氷イチゴ・ギター)。絵本作家の両親を亡くした少年は、今日も、城のそばで絵本を積み上げ、そのてっぺんで、ギターを弾く。お目当ては、お城のお姫様である。窓の中の彼女が、何かを食べている。氷イチゴであった。ギターを弾くと、氷イチゴが増えることに、彼は気づく。お姫様には、悩みがあった。好きでもない隣の国の王子と結婚する事になっていたのである。やがて、挙式の日となって、結婚パレードが始まる。少年は、姫に近づこうとするが阻まれる。結局、お姫様は、結婚させられてしまう。姫が城から去った後、今日も少年は、城の前に、絵本を積み上げ、ギターを弾く。遠く隣国に離れたお姫様が、今日も氷イチゴをいくらかでも食べられるようにと願いながら。

C チーム——「流星雨」(提灯・ノート・すべり台)。そこは黄泉の国。死んだ者たちは、すべり台の前に並んでいる。すべり台を滑っていくと、誰かの子宮の中に入り込むことになっている。再生して、別人として、生まれ変わるのである。誰のもとに生まれ変わるかは、閻魔大王のノートに書かれている。ある日、その秘密を知った死者たちは、自分の転生先を自分で選びたいとノートを奪って争いになる。その結果、ノートを地上に落としてしまう。ちなみに閻魔大王がノートに書き込みをせず、すべり台を降りた死者は生まれ変わる事は無く、流産をしてしまう。そして、流星となって、また、黄泉の国に戻ってくるのである。争いの中で、ノートを地上に落とした女性は、かつて、閻魔大王がノートへの記入を忘れたことで、黄泉の国に戻された悲しみを背負っていた。自分と同じ境遇を与えてしまった事を悔やむ彼女であった。今夜も、夜空には、流産を示す流星が雨のように流れている。投票で票は集めなかったが、チームのDTは、水準が高い。

D チーム——「紅い灯台」(灯台・リンゴ・ナイフ)。灯台が紅くともる夜、少年は灯台の真実を知るという話である。街のはずれの海辺に灯台が立っていた。そこに近づいてはいけないと言いつた。船が難破して夜の海岸にたどりついた少年は、そんなことは知らず、灯りを求めて灯台に助けを求めに行く。その道筋には、紅い実のなる樹木があった。雨の中、稲妻で、マント姿の人影を見る。右手にはナイフが光っている。灯台につくと、少女が迎えてくれた。そこで、いまの話をする。少女は、「紅茶でも飲んで暖まっていきませんか」という。ところが、奥に消えた少女は、いつまで待っても帰ってこない。少年は奥を見に行く。すると、ドアが少し開いた部屋の中から、何かを切っている音がする。すき間から見えるのは、部屋の壁に掛けられた何本ものナイフである。血も付いている。少年は、気を失う。目を覚ますと、少女は、「さあ、紅茶を飲んで、アップルパイを」という。恐怖に駆られた少年は、躊躇する。彼女は、「大丈夫、ここのリンゴは果汁が血のように紅いので、みんなが灯台では、人が消えていくと怖がるのですよ。でも、それはうわさなの」と答える。彼は納得して、アップルパイに口を付けようとする。その瞬間、少女は、ニヤッと笑うのであるが、少年は気づかない。このチームもDTの能力は高く、ミステリーの緊張感がある。

E チーム——「世界のからくり」(絵本・宝石・月夜)。夜の図書館から物語は始まる。絵本から登場人物が抜け出して、宝石探しをしている。朝までには本に帰ることになっている。だが、あわてて間違えて、違う本に変えるキャラクターもいる。翌日、図書館に来た子供は戸惑うことになる。あなたの街にも、こんな図書館は無いだろうかというアニメである。ホフマン原作によるバレエ作品「クルミ割り人形」を思わせる。

F チーム——「まぼろしの氷イチゴ」(氷イチゴ・提灯・ボート)。氷に包まれた時代、みんなは、なぜか、氷イチゴを求めている。それを見つければいいことがあるといわれているのだ。ある娘も氷イチゴを求めて、歩いている。すると、「助けて下さい」と提灯の妖怪ママが現れる。「息子が危ないのです」という。助けにいくと、洞窟の奥にかすかな光がある。「ママ、助けて」という声。しかし、その光までは遠い。どうしようかと迷っていると、ボートがある。それを使って、提灯妖怪の息子を助けることができた。娘は、疲れ果て、氷イチゴはあきらめて家に帰る。すると、翌日、家の前に氷イチゴがある。実は、提灯は、氷イチゴを守る妖怪であり、息子を助けてくれたことで、お礼として彼女の家の前に氷イチゴを置いたのである。提灯の妖怪ママを発想するのは、かなりのDTといえる。「異界の者の恩返し」という物語の基本形に基づいている。

参加者の投票結果は、1位Bチーム「さよなら、イチゴシロップ」、2位Eチーム「世界のからくり」、3位Fチーム「まぼろしの氷イチゴ」であった。Cチーム「流星雨」、Dチーム「紅い灯台」も、アニメにすれば、映像的に優れたものになるだろうが、上位には食い込めなかった。

【考察】無作為のキーワードを3つ選ぶことがスタート地点である。ひとまず、連想に依拠しながら、DTで、物語の輪郭をつかむ作業が求められる。物語の核になるものを見つけた後は、論理的なPSでも発想していける。例えば、Bチームの場合は、以下の発想過程を通っていると分析しうる。

Bチームの発想過程——DT= 絵本・氷イチゴ・ギターからの連想→最初に、ギターを弾く少年のイメージ。PS= 物語の基本として、少年に対して、少女を対峙させる。DT= 少女→姫→氷イチゴを食べる姫。PS= ギターを弾いて、城の下から姫に聞かせる少年(ヨーロッパでは、騎士とレディは、物語の基本形である)。PS= ギターと氷イチゴの関係をどうするか。DT= ギターを弾くと、氷イチゴが増える。PS= では、絵本の扱いをどうするか。DS= 絵本を積んでその上でギターを弾く。PS= 少年は、絵本作家の息子とする。PS= 二人は結ばれない。姫は意に添わない結婚をさせられる。PS= 少年はどうするか。遠い姫にギターを弾く。遠くの姫の氷イチゴは増える。それは愛の表現。PS= 少年の甘い恋心をタイトルにしよう。「さよなら、イチゴシロップ」。

4-3. 夏休み映画「10歳の決心」の企画(「2年演習」参加者16名。授業回数は2回)

【課題】「10歳の決心」という題名の夏休み公開の映画企画。実写、アニメのいずれも可。

【進行】映画の企画にかけた時間そのものは、110分程度だが、その前2回の授業で、「10歳の頃の地図」を詳細に描き、発表した。10歳の頃のメンタルマップ（心理地図）を思い出した上で、企画をした。⁶⁾

【発想】実際の発想時間は、110分間。「10歳の決心」という形でかなり明瞭に問題は設定されており、まず、PSでアイデアを出すことを参加者はめざす。だが、DTによって「ひねり」を効かせないと、月並みな物語になりがちである。

【成果】以下は、8チームの企画内容である。

Aチーム——10歳のトモという少年が主人公の実写作品である。下に子供が生まれるので、田舎のジイちゃんのうちに預けられる。自然のなかで、初めて見る蛇、木登りに戸惑う。だが、地元のやや年上の少年と友達になる。そうこうするうちに母の出産も終わって、両親が、田舎に迎えにくる。弟の顔を見ながら、「強いお兄ちゃんになろう」と決心するトモであった。

Bチーム——実写で、1980年代の離島が舞台。そこで秘密基地を作って遊ぶ、10歳の少年2人。15年後、一人は、島に残って漁師となっている。もう一人は、都会に出て帰ってこない。ある日、突然、彼は島に帰ってくる。幼友達と漁業で生きる事に決めたという。彼は、都会で、水産大学を出て、新しい漁業を起こそうと大きな計画を持って帰ってきたのである。友情、夢、ロマンを描く、「10歳の決心」である。

Cチーム——主人公、10歳のユウトは、青梅市に住む少年である。街で、ハツキという少女に出会う。細田守によるアニメ『時をかける少女』に出てくる少女のイメージ。親しくなってきたある日、彼女は、青梅の子供ではなく、夏休みの間、この街に来ていただけだと知る。ユウトは、衝撃を受けるが、彼女に好きという気持ちを伝えようと一大決心をして、走っていく。決心とは、10歳のプロポーズなのである。実写作品。

Dチーム——10歳のときに決心し、夢を描いたタイムカプセルを、大人になった男女4人の同級生が掘り出しにいく実写作品。10歳の折の、2分の1成人式における決心を振り返る4人の青春ドラマである。

Eチーム——10歳のヒルトという勉強もスポーツも、どちらも不得手な少年が主人公のアニメである。彼が、海にいくところから始まる。沖に出過ぎて、波に呑み込まれる。やっとのことで、ある島にたどり着く。そこは、知性のあるライオンや猿が君臨する島であった。その島へは、遭難した者が、「生きたいという決心」を強く持たないとたどり着けないのである。彼は、島で動物たちと、様々な冒険をする。ある日、ヒルトは、動物の助けを借りて自宅に帰りつく。強くなったヒルトは、新学期、元気よく学校へ向かうのであった。

Fチーム——交通事故で父を亡くしてふさぎ込むサトシが主人公の実写作品。ある日、お化け神社へ行こうと、ムサシとコジローが誘いにくる。みんな、10歳である。やはりお化けが出た。トイレのハナコさんなど、お化けがたくさん出てくるが、そのうち、仲良くなっ

て話し込む。お化けは、仲間とはぐれたサトシに対して、「私たちは死んでいるのに明るいよ。あんたは、生きているのに暗い。それじゃダメ」と論ず。サトシたちは、お化け神社に通う。だが、ある日、夏が過ぎると、お化けはこの世界から帰っていくという話を聞く。ふと、あるお化けが、死んだ父親ではないかとタケシは気づく。そうだ、父を、恨みや未練をこの世に残した怨霊にはできないとタケシは思う。しっかりと生きなければと、タケシは決心するのであった。

G チーム——2020 年が舞台のアニメ。気弱な 10 歳の少年ミナトは、宇宙人にさらわれた少女夏月を救おうと決心する。宇宙人にさらわれたという情報をくれたのは、町外れに住む玩具店のおやじであった。実は、玩具店のおやじは宇宙人であった。地球上には昔から多くの宇宙人が住んでいて、その一部に元の星の悪人と結びついた組織があるのだと教えてくれた。ところで、ミナトの父は、宇宙科学者であったが、昔、母と少年を残して家を出て行ったのである。そのこともあって、ミナトは、宇宙から逃げていた。だが、大好きな夏月を救うために、ミナトは決心をする。仲間と協力し、2020 年東京オリンピックの会場で混乱を起こそうとする宇宙人を阻止し、夏月を取り戻すことに成功する。だが、喜んだのも、つかの間、夏月も宇宙人であることを知る。「私は、星に帰らない」という言葉を残して、夏月も地球を去ることとなる。良い宇宙人たちは、地球に宇宙人がいると混乱を与えるということで、夏月も含めて、地球を去っていくのであった。

H チーム——重病の祖母を救おうと奮闘する少年が主人公の実写作品。10 歳の少年ユウタは、田舎のおばあちゃんが重病だということで、親の故郷に行く。病院で出会った同年齢の男の子から、3つの石を集めれば、願いが叶うということを知り出す。その子は祖父が危篤なのである。「そうか、おばあちゃんを救うには、その石を集めなければ」と決心をする。おじいちゃんは死んでしまい、その子も病院から去る。ユウタは、男の子から聞いた石を集めようと、病院の奥の森に出かけ、苦労の末に、3つの石を集める事に成功する。投票で、1位は父親がおばけになった F チームと SF 作品の G チーム、2位は、弟ができる A チームとなった。

【考察】「10歳の頃の地図」を描いたことで、子供心を思い出してリアリティが高まったチームもあるが、逆に DT が妨げられて、ストーリー展開の飛躍ができなかったチームもあった。F チームは、死んだ父親を「怨霊にはしない」という「10歳の決心」が健気である。G チームは、異界から来た人物が異界に帰還する「竹取物語」のパターンであることを指摘したが、本人たちは気づいていなかった⁷⁾。発想においては、こうした無意識の物語構造などの影響を受けるということを説明した。

なお、ほとんどのチームにおいて、男の子が主人公の物語を作ったのはなぜかという疑問も投げかけた。女の子が出てくる際も、プロポーズをされる、救われるという受け身の形である。女の子には、決心はないのかという問題である。ジェンダーの問題を、抽象的に考え

るのでなく、自分がいかにそうした既成の意識に縛られているかを知ることが重要だと指摘した。創造性を生み出す過程において、とくにDTに関しては、アイデア評価の段階で、自分の意識の存在拘束性についての批判的な吟味が求められる。

1位となったFチームの発想過程は、以下の通りと分析できる。

Fチームの発想過程——PS=「10歳の決心」とは、「自立」であると想定する。DT=父を失ってふさぎ込むサトシ。PS=幽霊である父と再開させる。PS=媒介者としての友達を登場させる。PS=「10歳の頃の地図」で参加者の誰もが描いていた「恐ろしい場所」と子供が思い込んでいる空間へ行かせる。PS=最初から幽霊の一人が父であるとは気づかない設定にする。DT=「私たちは死んでいるのに明るいよ。あんたは、生きているのに暗い。それじゃダメ」とお化けに説教をさせるアイデア。PS=父だと気づかせる。DT=自分がしっかりしないと、父親が、怨霊になってしまう。PS=自立の決心。

4-4. 「希望を見つけられる授業」の企画（「3年演習」参加者は、15名。授業回数は2回）

【課題】「希望を見つけられる授業」の企画。小中高のいずれで行うかは自由。授業時間は一日。校外も可。

【進行】(1)1回目の授業は、準備学習とチームに分かれての発想作業を行った。まず、準備学習として、希望とは何かを考える素材として、東京大学社会科学研究所が2005年度から行っている「希望学プロジェクト」の概要についてのプリントを配布し、電子黒板には「希望」と「hope」の画像検索結果を表示した。日本語の「希望」で検索したときは、青空、野原、太陽、虹、ひまわりなど、明るい写真ばかりが出現する。英語の「hope」で検索すると、「希望」の場合と似た画像も出現するが、それよりも、「hopeという文字」「暗い部屋の高い窓」「窓辺で物思いに耽る天使」など色調としては暗い写真が多いことを、参加者で見だし、共有した。(2)画像を見ていくことで、希望とは、曖昧な概念であることが分かった。「希望を見つけられる授業」を企画するためには、希望をもっと扱いやすい概念に分解しようという結論になった。議論の中で、「自分は変わる。世界は変えられる」をサブタイトルにすることにした。

【発想】発想時間は、約90分間。「自分は変わる。世界は変えられる」という操作的定義も活用しながら、希望とは何かを議論しながら、地道にPSの方向を探った。

【成果】7チームの企画案は、以下の通りである。

Aチーム——高校の校外授業として、幼稚園にボランティアに行き、園児たちと遊ぶ。時間帯は9時から14時。園児たちと「将来は何をしたいの」といった話をするので、かつての夢を思い出し、高校生として、それを具体的な希望としてとらえ直すという授業案である。幼い頃の夢を振り返ることで、希望をとらえる。

Bチーム——小学校の低学年を対象とする。1時限で様々な職業について教諭が説明をす

る。2 時限、様々な職業の憧れの人を選ぶ。その後、電話でアポイントメントを取る(実際には、事前に教諭が内々諾を得ている)。3-4 時限には、実際にその人がやってきて特別授業をする。5-6 時限に、まとめの授業を行う。自分が行動をすれば、世界が変えられることを実際に体験させる。

C チーム——高校生を対象。調査データを示し、それをもとに議論し、希望について考える授業である。調査 1 は、「目標を持っている」率が、中国の若手社員 9 割に対して、日本 3 割という調査結果(人材サービス会社アデコ・2013 年 3 月 11 日)。調査 2 は、「私は価値がある人間だと思う」率が米国 89.1%、中国 87.7%、日本 36.1%であったというものである(「一ツ橋文芸教育振興協会」2011 年 3 月調査)。どうして日本が低いのかを議論し、その後、アメリカで寿司総菜の店舗を 1700 店展開する起業家・石井龍二氏と、ハーバード大学で日本史を教え、3 年連続ティーチング・アワードを獲得した歴史学者・北川智子氏を招いて特別授業をする。データで、問題意識を持たせてから、生の話で深く考えさせる授業案である。

D チーム——高校 3 年生を対象として、富士山に登る授業を実施する。進路に迷う時期、大きな目標を成し遂げることで、自分の将来を考えてもらう。希望、あるいは大志は、大自然の中でこそ、見いだせる。

E チーム——中学生を対象に「動物の殺処分」から希望を見つける授業を行う。保健所に保護されている動物と一日遊んだ後、殺処分の実態を見届けて、その後、作文を書く。生と死、人間の都合での殺処分の意味を考える。心理的にネガティブな体験をした上で、ポジティブな希望への転換を図ることをめざす。

F チーム——小学校高学年を対象として、大自然の中でオリエンテーリングをする。人から与えられた希望はすぐに消えるが、仲間とともに苦勞して見いだした希望は消えにくいという考えから、肉体的にきつい授業にした。日が沈むと一番星が出て、それが、「自分の一番星」と思ってもらって、一日の授業は終了する。

G チーム——小学 3～4 年生を対象にスポーツ・スタンプラリーを行う。内容は、競技縄跳び、跳び箱、マット運動などでスタンプを集めていく。努力する過程自体が、希望につながると考える。投票の結果は、D チームと E チームが同数の票で、1 位、F チームが 2 位であった。

【考察】どのチームも、「希望を見つける授業」においては、その授業に参加する児童・生徒を日常性から切り離す必要性を考えたようである。E チームの企画は、中学生という感じやすい年代に、動物の殺処分に直面させるという衝撃的な案であった。参加者による投票では、D チームとともに 1 位であった。現実の厳しい局面に触れることでこそ、価値観の揺らぎを感じ、希望というその先にあるものを模索しようという提案である⁸⁾。D チームと E チームの発想過程は、以下のように分析される。

D チームの発想過程——PS= 希望を見つけるためには、「厳しい修練」をやりとげること

が求められる。DT= 富士登山がいい。日本で最も「高い地点」に立てる。PS= 富士山であれば、自然の美しさも希望につながる。

E チームの発想過程——DT= ペットに触れていると元気が出る。DT= 飼い主がいないと殺処分される。DT= 殺処分を無くそうという運動もある。PS= 保健所に見学に行かせる。PS= 一日、最後のときを「共有」させよう。PS= 作文でこの体験を考える。PS= このつらい体験から、逆に希望を見いだせないかを議論する。

4-5. 「運動嫌いの子も楽しいスポーツクラブ」の企画（「3年演習」参加者14名。授業回数2回）

【課題】運動の苦手な子供も参加できるニュータイプのスポーツクラブを企画する。

【進行】(1)まず、電子黒板を使用して、キンボール、バブルサッカーなど、ニュースポーツについて、参加者で知識を増やした。(2)その後、スポーツクラブとして成り立つものを考えながら、企画作業に入った。

【発想】実際の発想時間は、約70分間。運動が苦手な子供のPSという形で企画を始めたチームが多かった。一方では、DTで、視覚的に子供が動き回る様子をイメージする手法からスタートしたチームもある。

【成果】7チームの企画案は以下の通りであった。

A チーム——企画案は「ジムネタリウム」と名づけられている。「スポーツジム+プラネタリウム」の合成語である。運動嫌いの子供の心理を自分たちの体験も踏まえて分析をし、最も「いやなこと」は、下手な姿を見られることであるとした。「見られないため」には、闇の中で運動すればいい。身体に光るものをつけて、光るボールを相手ゴールに運ぶ。軽いボールであり、周囲からは扇風機の風がくる。床はトランポリンであり、体力の上下に関わりなく楽しみながら、トレーニングができる。「見られるのを避ける→闇の中で運動する→光で所在を示す→風とトランポリンで意図しない動きを生み出す→運動能力の差に関わらず等しく、楽しめる」というPSの筋道をたどっている。

B チーム——トランポリンの上で、ジャンプをしながら歌うカラオケを企画した。「歌を歌う→運動嫌いも歌を歌っていれば楽しい→トランポリンの上で飛ぶことで脚力、バランス力が自然に身に付く→歌も運動も、予期しないトランポリンの動きで失敗する→笑いが起こる」という楽しい循環が起きると予測される。

C チーム——清掃と片付けをスポーツ化した。散らかしタイムにゴミ（清潔なもの）をばらまき、それを選別しながら、トラッシュゴールに入れる。フリーゴミスローもある。「心も身体も空間もきれいに」がスローガンである。「運動が苦手→運動以外のことをやらせる→清掃」というPSである。このゲームをきっかけに環境意識も高まるだろう。社会的な意味が、運動嫌いにも、モチベーションになるとCチームは考えた。

D チーム——水中でビーチボール・バレーを行う企画である。柔らかいビーチボールは誰にでも扱いやすい。水中で行うことで、楽しさが増す。水の深さを調整することで、スポーツの難易度を変えられる。

E チーム——カードゲームをしながら、トレジャーゲームと脱出ゲームを行う。「運動が好きでない→室内ゲーム好きが多い→ゲームをしながら、時間を競わせる→体を動かさざるを得ない」という PS である。

F チーム——バルーン・プレイカーと名づけた。相手のヘルメット上の風船を、柔らかい棒で割った方が勝ちとなるコートの中を敵と味方が走り回って、運動になる。楽しさ重視である。

G チーム——水上のゲームである。一方は、直径 2.5 メートルの透明なウォーターボールに入る。相手側は、そのボールをゴールに押し込もうとする。水上を走り回るウォーターボール側と、それを押す側で、自然に運動ができる。泳げなくても水が怖くないウォーターボールの使用で、運動嫌いな子どもも参加するはずである。投票の結果、1位はCチーム、2位は、Aチーム、3位は、Gチームとなった。

【考察】C チームは、社会性がある。A チームは、光の動きが美しい。G チームは、ウォーターボールが楽しいということが票を集めた理由であった。以下、C チームと A チームの発想過程を分析した。

C チームの発想過程——PS= 運動が嫌いな子供にからだを動かす体験をさせるには、「意味」が必要だ。DT= 清掃は運動になる。PS= 海のライフセービングのように清掃をスポーツ化しよう。DT= サッカーのようにゴールに入れることができると楽しい。DT= フリーゴミスローなんか面白いのではないか。PS= ほんとうに汚れたものだと衛生的ではない。きれいなゴミを用意しよう。PS= 運動嫌いな子供の中には、知的な面ですぐれた子供も少なくない。環境問題解決の視点から、清掃スポーツを訴求しよう。

A チームの発想過程——PS= 運動嫌いにとっては、ぶざまな姿を他の子供に見られるのが一番イヤなことだ。PS= 見えないようにすればいい。DT= では、真っ暗なところで運動させよう。PS= それだけではつまらない。DT= 闇の中で光るものをつけて動くのは楽しいし、美しい。PS= ボールを相手ゴールに入れることにする。PS= 運動の上手下手が、そのまま出ないようにしよう。DT= ボールを軽くして、風を送ろう。DT= 床もトランポリンにすればいい。PS= スポーツジムとプラネタリウムの合体だから、「ジムネタリウム」だ。

4-6. 「小中一貫教育の制度設計」の企画（「コンセプトと表現」参加者は 15 名。授業回数は、2 回）

【課題】小中一貫教育学校の制度化が検討されている。ここでは、5 歳からの就学も可能として、15 歳までの教育課程のあり方について企画を求めた。

【進行】(1)2014年7月3日に出された政府の教育再生実行会議の提言に関する『日本経済新聞』記事(7月4日)を各参加者で読む。(2)チームで提言についての感想を語る。(3)「社会制度」は、変えようと思えば変えられるということを認識した上で、提言内容に関わらず、現行の教育制度のPSを行った。

【発想】発想時間は、約110分間。自らが受けてきた教育の回顧、反省などをもとに、教育の理想像について、2人または3人のチームで議論をし、その上で、どのような企画が可能かをまとめた。

【成果】7チームの企画案は、以下の通りである。

Aチーム——「Edison School 失敗を恐れるな」というコンセプトで企画をした。いまの教育で最も問題なのは、自己肯定感に欠ける子供たちへの対策が乏しいことである。その結果、失敗を恐れ、リスクを取った上での大胆な思考力に欠けることになる。こうした問題点に対処するために、失敗を軸に教育を組み立てる。通常教育に加えて、以下を付加する。5-6歳は、お遊戯。7-10歳は、失敗をテーマにした裁判劇で学ぶ。11-15歳は、劇作りを通して、自己と強調のバランスを身につける。一貫して失敗体験を軸にした教育である。なお、Edison Schoolというユニークな私立学校がカナダにあるが、参加者はその存在を知らなかった。

Bチーム——「Working Students 働くことが、学ぶこと」がコンセプト。学校併設のサービス業の店舗があり、午前中は、お客の役割、店員をする。「4-4-2」年制で構成する。6-9歳は、ベーシック段階であり、6歳はお客さんをやる。7-9歳は、仕事で責任感ということを学ぶ。10-13歳は、チャレンジ段階であり、10歳はお客さんをやる。11-13歳は、仕事を自分で振り返り、自分で動けるようにする。14-15歳は、アドバンスト段階で、店長・リーダーを担う。お店においては、年齢を超えた縦の関係を形作り、勉学のときは、横の同年代の関係を構築する。1か月ごとに店舗での仕事は変える。仕事での学びを重視するシステムである。

Cチーム——「感じる力で考える力を育てる」をコンセプトとする「体感型スクール計画」を企画した。5-7歳が、Feeling過程で、五感の力を養う。8-10歳は、Thinking過程として、考えるということを徹底して行う。11-13歳は、Discovering過程である。発見をすることを目指した授業を行う。14-15歳は、Acting過程として、自分たちが見いだしたことにもとづいて、行動することをめざす。商業施設、公園なども組み込まれた街中に学校を作る。「Feel → Think → Discover → Act」の4過程で学習をするシステムである。

Dチーム——「本当に自分がやりたいことを見つけられる場所」をコンセプトとして学校を運営する。「未来創造計画」と名付けられたプランは、5-7歳が基礎段階であり、国語、算数、英語、生活、体育、創造などの科目を学ぶ。8-11歳は、発見段階として、ゼミを設ける。国語、数学、英語、芸術、それに畑仕事加わる。12-15歳は、探求段階であり、フリースクールの形式とする。土曜日の午前中も授業を行い、基礎的な科目以外に、小説、古文、洋服つく

りなど、多様な科目から選んで、自分で自由にカリキュラムを作る。

E チーム——コンセプトは、「純粹で元気な子供を育てる」。「Be World Children」がスローガンである。9月入学であり、5歳で学校に入れる。6歳になると1年半、アメリカに留学する。帰国後、日本で学び、9歳から1年半、今度はイギリスへ留学することになる。帰国後は、日本で学び、11歳から15歳までは、日本、中国、その他のアジアなど、世界各国、自分で選んだ土地で学ぶ。「国籍は地球」という概念を養う。

F チーム——「伸・個性教育」をコンセプトとする。先生主導を排し、5歳から15歳までの縦割りの班で学ぶ。問題を見つける力、伝える力、教える力、深める力を体得させる。「無理だよ」禁止令というものがあり、学園の子供は、「無理といわず」に、自分の能力を超えた課題に挑戦する。国際性がコンセプトの企画。

G チーム——「Less is More 社会に役立つ人間形成」がコンセプトである。音楽、スポーツ、自然、地域、海外という5つの分野でボランティアとして貢献することをめざす。6-8歳は、基礎段階であり、体験学習とボランティアとは何かを学ぶ。9-12歳は、自主性を学ぶことを目標にして、5つのボランティアと多様な学習をする。13-15歳は、そうした分野でリーダーとなれるように努める。「Less is More」は、少なくともいいから、心身にしっかりと浸透させることで、多くの学びが得られることを意味する。1位は、同票をBチーム、Cチームが獲得した。2位は、Eチームであった。

【考察】どのチームも、失敗体験、労働体験、感じる体験、農業などの体験、海外体験、達成体験、ボランティア体験など、実体験を重視しているのが共通している。BチームとCチームの発想過程は、以下の通りであると分析できる。

Bチームの発想過程——DT= アルバイトからは学ぶことが多い。PS= 学校教育に労働を組み込もう。DT= お客の役割は、社会性が学べる。PS= 労働の場では、先輩から後輩に教えるシステムを取り入れよう。PS= ベーシック、チャレンジ、アドバンストという順に社会性とリーダーシップをつけさせよう。DT= いろいろの仕事をするのもいい。PS= 勉学と仕事を組み合わせて、成長させる Working Students のシステムだ。

Cチームの発想過程——DT= 学ぶのは座学だけでなく、五感も含めて体感したい。DT= ディズニールランドやキッザニアのような街になっていたらいい。PS= Feel → Think → Discover → Act の4過程で成長させていくのはどうか。PS= コンセプトは「感じる力で考える力を育てる」に設定しよう。

4-7. 「LibraryGym」の企画（「コンセプトと表現」参加者は14名。授業回数は2回）

【課題】図書館と体育館の合体施設「LybraryGym」を企画する。

【進行】(1)まず、世界の優れた図書館、体育館について、画像検索でそのイメージをつかんだ。(2)読むという行為と、からだを動かす行為の関係性について、チームで議論をした上で、

発想に入った。

【発想】発想時間は、約90分間。読書空間と運動空間を有機的に連結させるという、かなり難しいPSである。同時に、いうまでもなく、魅力的な空間デザインも求められる。パズルを解くようなPSと、多様にイメージを広げていくDTの両方を進めていくことが必須となる。

【成果】7チームの企画案は以下の通りである。

Aチーム——高さの異なる2つの垂直な円筒が結合した形態を企画した。それぞれの円柱は、コンクリートで、内部にガラスの円筒を持つ。背の高い外壁の円筒は、裏側が天井まで円形にカーブした書棚となっている。内部のガラス円筒は潜水訓練用である。一階はカフェ空間で、天井を見上げると潜水用プールの底が見える。潜っている人の様子もガラスを通して見える。円筒の屋上はガラス張りで、光は底まで到達する。光の揺らめく中で、円筒の壁面書架から持ってきた本を読む。背の低い円筒は、子供用の普通のプールである。こちらも一階はカフェスペースであり、親は本を読みながら、上で泳ぐ子供たちを見守ることができる。泳ぐ人と読む人、肉体と精神の動きは、水を通した光の揺らめきのなかで一体感を得る。

Bチーム——半球状の透明ドームに包まれた施設。半球内の運動施設には、歩道橋のように十字の遊歩道があり、上から運動する人々を見ることができる。地下一階は温泉施設とプール、ならびに読書空間がある。屋外には足湯と原っぱを設定している。屋外や半球内の遊歩道などにもベンチがあり、読書ができる。

Cチーム——一本の背の高い円筒で構成した。一階がスポーツの試合場であり、周囲を観客席が取り囲む。大きな電子掲示板には、その競技のルールブックなどの電子書籍を映し出すこともできる。二階以上は、円筒内部の空間に沿って本棚が並ぶ図書館である。空間には螺旋階段と、一部の壁にはボルダリング施設が設置されている。本を選んでみると、横の壁面を登っていく人がいたりする。

Dチーム——コンセプトは「生命力」である。半球上の開閉型の透明ドームの中心に、巨大な木がそびえている。その周囲に芝生のランニング場、遊戯場などが置かれる。晴天時は、屋外で運動をし、本を読むことができる。電子書籍も充実しており、タブレットで芝生に寝転がって、電子書籍を読むことも可能だ。

Eチーム——スポーティー・ブック・パークと名付けられ、半球型の透明ドームに包まれる。内部空間は、テーマパークとアスレチックコーナー、そして書棚と読書スペースで構成される。書棚と書棚の間には、ジョギングコースもあって、走る人、読む人が同一の空間で一体的に棲み分けをしている。

Fチーム——「本書く的（本格的）にからだを鍛える」がコンセプトになっている。木のぬくもりを感じさせるログハウスの中で、エクササイズをしながら、口述筆記やキーボードによって文章を入力する。読書コーナーには、参考にする書籍も置かれる。筋肉トナーやダイエットの体験を文章化して、ブログや書籍で世に問うことができる。からだを動かし

ながら、書くことに専念して、自ら「図書を作り出す空間」である。

G チーム——コンセプトは、「働く親たちに読書のゆとりを」である。横に寝た直方体をずらして上下に重ね合わせた形態をしている。上下の直方体が重なり合う部分は吹き抜けの空間となる。1階はジム・運動空間であり、2階の図書館から見下ろすことができる。親たちは、子供をトレーナーに預けた後は、2階で本を読む。下の階を見れば、子供の訓練風景を見ることができる。母親には読書、子供には運動を提供する。もちろん、スポーツが終わった後は、親子いっしょに本を読むことも可能である。投票の結果は、1位Cチーム、2位Dチーム、3位EチームとFチームであった。

【考察】A、Cチームは、円筒形の空間で、読書空間と運動区間の有機的な結合を図っている。Gチームは、気負ってはいないが、建築的な処理として、巧みである。直方体の空間を積み木のように重ねて、重なった部分を吹き抜けとした。見上げる、見下ろすという視線の交差も計算している。だが、参加者の支持は得られなかった。1位となったCチームへの投票理由は、円筒形が造形的に美しく、螺旋階段を上りながら、本を手にとるとか、ボルダリングをしながら、書棚に手を伸ばす行為が魅力的だからということであった⁹⁾。CチームとDチームの発想過程は、以下のように分析できる。

Cチームの発想過程——DT=ボルダリングでよじ上って、本棚から本を取り出せば、一石二鳥だ。PS=コンクリートの円筒形の空間にすればいい。PS=円筒内部は、書架を円形に並べよう。PS=螺旋階段もつけよう。PS=その他のスポーツもやりたい。PS=1階を試合場にしよう。PS=まわりは、観客席も作れる。DT=大きな電光掲示板に電子書籍も映せる。PS=サッカーの始まる前には、サッカーのルールブックを映そう。

Dチームの発想過程——PS=本を読むことと、からだを動かすことに共通するものは、何だろうか。PS=「生命力」ではないか。DT=まんなかに大きな木をおこう。PS=図書館機能も必要だから、ドームをかけよう。PS=開閉型だと晴れた日は、芝生で本も読めるし、運動もできる。DT=タブレットを貸し出して、電子書籍も読めるといい。

4-8. 映画「青空まで10分」の企画（「3年演習」参加者は14名。授業回数は2回）

【課題】「青空まで10分」というタイトルから、映画を企画する。

【進行】(1)「青空」「10分」の関係について、各チームとも活発な議論が続いた。(2)論理で詰めていきながら、DTも併用する発想過程になった。「青空まで10分」のタイトルがぴつたりと適合する状況をいいあてれば、それが「正解」であるというPSの着地点の見通しは、各チームとも持っていたようである。

【発想】発想時間は、約90分間である。

【考察】7チームの企画案は、以下の通りである。

Aチーム——オムニバス形式で「10分」の映画を6本制作する案を企画した。スーパーマー

ケット「青空」,「青空」小学校,「青空」神社などを舞台にドラマは進行し,主人公は少しずつ,次の物語と関連を持っている。6本をつないでいく語り手となる存在は,町内をうろついているネコという設定である。DTをしつつ,6つのPSを行ったことになる。

Bチーム——雨の日だけに出現する不思議な「青空」レストランが舞台である。悩みを持った客が来ると,それを聞いてメニューを決める。食べているうちに悩みは消えていく。Aチームと同様に「10分」程度で1話が終わり,悩みを抱えた客の問題が解決していくスタイルである。

Cチーム——ボクサーが主人公。記念すべき試合の日に,妻は出産予定である。ボクサーは,張り切って試合に臨むが,KOされ,打ち所が悪く死亡してしまう。7ラウンド2分,あと「10分」で試合終了であった。妻は,その瞬間に出産する。生まれた子に,妻は死んだ夫も好きだった「青空」という名前をつける。

Dチーム——試験飛行の飛行機が,離陸後「10分」で,墜落するところから始まるドラマである。後輩パイロットは,事故原因が先輩パイロットの操縦のミスではなく,メカニズムの問題にあると信じている。苦労の末,それを突き止め,先輩パイロットの汚名をそそぎ,自分が新機種のパイロットとして操縦をする。

Eチーム——姉妹の小学生がキャピテンダントになる事を夢見て,実現するまでの上映時間「10分間」の短編であり,映画本編前に上映するシネマアドである。スポンサーとしては,航空会社が想定される。

Fチーム——同じ高校に通う男女の高校生が,それぞれ「青空」駅まで徒歩「10分」の辺りで,1日がりフレインしてしまう物語である。やがて,その日に良い事をすれば繰り返しが起きないことを発見する。同じ高校でありながら接点のなかった2人は,偶然,同じ経験をしていたことが分かり,友情が芽生える。

Gチーム——高校2年生の夏休み前の期末テスト中の教室で物語が進行する。あとテスト終了まで「10分」,登場人物たちは,それぞれ夏休みへの夢を描く。斜め前の好きな男の子への気持ち,解けない問題への苦闘,先生も週末に設定された見合いのことを考えている,など,様々な思いが,テストを受ける表情とともに映像として描かれる。映画終了の間際,テスト終了のベルが鳴る。さあ,それぞれの夏が始まる。

1位は,Gチームであった。2位は,同票で,ボクサーが主人公のCチームと,オムニバス形式のAチームであった¹⁰⁾。

【考察】Gチームは,「青空まで10分」の「10分」がどうすれば,盛り上がり,必然性が生まれるかを巧みにPSした。加えて,各クラスメイトのドラマについては,DTで広がりを持たせている。Gチームの発想過程は,以下のように分析できる。

Gチームの発想過程——PS=青空まで10分という状況は何か。PS=最も必然性のある状況を探そう。DT=期末試験,それも夏休み前の最後の試験だ。PS=テスト終了まで,後10分。

PS= となると、最後の画面は、終了ベルが鳴って、みんなが伸びをして、外へ出て行くシーンだ。DT= 好きな子をチラチラ見ている生徒。DT= 優等生は1問だけ解けないとか。PS= 先生も、何かを考えているのが自然である。DT= やや年齢のいった女性の先生が見合いのことを考えているとか。PS= ベルが鳴って、青空のカットが入る。PS= テロップは、さあ、それぞれの夏が始まる。PS= いや、テロップは不要で、ナレーションにしよう。

終わりに——全体の考察

「発想する教室」の事例研究で明らかになったことは、まず、創造性の立ち上がってくる過程である。加えて、授業によって参加者に生じた変化も見えてきた。以下、全体としての考察をまとめておきたい。

(1)「創造性システム」の生起——Csikszentmihalyi (1999) は、創造性のシステムモデルとして、新しいものを生み出す「個人」、それを評価する専門家集団「フィールド」、彼らによって創造的生産物と認められた蓄積「ドメイン」による3角形の構造を提示している(Csikszentmihalyi, 1999: 315)¹¹⁾。8つの事例分析で見えてきた「発想する教室」においても、極めて小さいが、3角形の「創造性システム」が見られた。「個人」「フィールド」「ドメイン」の模倣的な存在が「発想する教室」にも生成している。

(2)発想する主体としての「個人(あるいはチーム)」——事例研究で取り上げた授業では、2人ないしは3人のチームで発想する。彼らは、まず、情報収集、ブレインストーミングに時間を費やす。やがて、「ジャブの応酬」のように、アイデアが始まる。その後、沈滞し、会話が減る。時に教室中が沈黙することもある。授業の最終局面では、多くのチームから、「あっ、そうか」「ねえねえ、こういうこと?」といった声上がる。すなわち、最初は、言語的な相互コミュニケーションによる顕在処理が見られる。その後、孵化段階に入り、参加者たちが沈潜する中で潜在処理が機能し、やがて、「発見」をする。まさに、創造性を生み出す過程を経過していく。ちなみに、その過程では、問題解決と拡散的思考の双方が寄与している。

(3)評価集団としての「フィールド」——2回目の授業で各チームが発表をした後、参加者の投票で優秀案を選ぶ。参加者は、Csikszentmihalyi のいう専門家集団の「フィールド」とはほど遠いが、それでもそのテーマについて2週間にわたって考えたという意味では、単なる人気投票でもない一応、水準の整った集団になっている。「あの手があったか」「やられた」という感想を述べながら、「すぐれた企画」を評価していく彼らの態度を見ていると、一定の評価基準を持った「フィールド」的な機能を果たしていることが分かる。

(4)創造的生産物の蓄積としての「ドメイン」——今回の事例分析では、3つの授業から8企画を取り上げた。実際には、授業ごとに、年間10数回の企画作業が行われるので、「こうい

う企画が優れている」といった過去案の蓄積である一種の「ドメイン」が参加者全体に共有される。各チームは、「ドメイン」を意識しながら、それを「超える」ことをめざすことになる。

(5)「発想する教室」は創造性を高める——「発想する教室」は、それを目的としているので当然ではあるが、参加者の創造性を高めている。自分が持つ秘められた拡散的思考の力に驚く者もいれば、着実に問題解決の腕を上げる者もいる。ちなみに問題解決は、論理的思考が求められる学業成績とおおよそ相関する。だが、拡散的思考は、ほとんど関係がない。初めて自分の持つ拡散的思考による発想力に気づき、自己効力 (self-efficacy)¹²⁾ を高める者もいる。ほとんどの参加者が、こうした授業を初めて体験しているので強い印象を得るようだ。授業に参加した卒業生に聞くと、広告会社、テレビプロダクション、出版社、企業・団体の広報部門、商品開発、営業部門などにおいて、「何かを生み出し、創造するという姿勢を体得していたので、最初から、迷わずに業務に取り組めた」と答えている。

(6)「インプット」の意欲が高まる——「発想する教室」では、毎時間、企画案のアウトプットを強いられる。そのなかで、参加者は、拡散的思考、問題解決のもとになる基本的な知識が欠けていることを痛感する。授業の感想で、「なぜ、大学で学ぶ必要があるのかが、よく分かった」という声が出る。先の学生の意見にもあったが、目標が見えない中でのインプットは虚しい。アウトプットを先行すると、自らの無知を思い知ることで、インプットへの意気込みが変る。伝統的な講義形式の授業に対しても、学習意欲が高まるようだ。

(7)「多様性 (diversity)」を受容する——拡散的思考 (divergent thinking) をする場合は、心の振り子を大きく振らなければできない。遠いものを結び合わせて、連想を広げていく必要がある。世の中の様々な人々の考え方を感情移入して「追体験」することが必須となる。授業の参加者を観察していると、「多様性 (diversity)」への寛容度が高まっていく。カテゴリーに安易に嵌め込まないで、曖昧な状態を受容できるようになる。

(8)「フロー体験」で幸福感が高まる——「発想する教室」では、うまくいけば、最後に「ああ、そうか」と目の前が開ける「Aha! 体験」(Nickerson,1999:396)、すなわち、フローの瞬間を迎える。Csikszentmihalyi は、フローについて、「一つの活動に深く没入しているので他の何ものも問題となくなる状態、その経験それ自体が非常に楽しいので、純粋にそれをするということのために多くの時間や労力を費やすような状態」(Csikszentmihalyi, 1990=1996:5) と説明している。そして、フローと幸福感の関係を次のように時差があると述べる。「フローな状態にあるとき、普通は、幸福感を感じることはない。なぜなら、そのときは、やっている活動に関係あることだけが重要だからである」(Csikszentmihalyi, 1996: 123)。だが、一段落すると幸せを感じる。「発想する教室」の参加者たちも、「企画する授業は疲れ果てる。でも、後から、楽しかったという思いが押し寄せてくる」と語っている。

(9)自然な形で「自己開示」を行える——無意識を動員して拡散的志向をする中で、いつのま

にか自己開示をしていることも、幸福感を高めることに寄与する。発想する過程では、現在の悩みや自身の過去を、平気で参加者に語ってしまう。他の人も、平常心で聞けるようになる。創造性を志向するコミュニケーション実践では、良いアイデアを生み出すために「使えるものは、何でも使え」という態度になる。他者の告白も「素材」として公開化され、共有される。本人からすれば、心の中のジメジメしたものをさらけ出しても、「どうということがない」ということを実感する。すると、肩の力が抜けて、発想力も高まっていく。「発想する教室」における教育効果としては、その点が最も意義深いのかも知れない。参加者から、険のある表情が減り、鬱屈した物言いが消えていくのである。学び、考えることが楽しいことは、何よりの原動力であろう。

注

- 1) 創造性についての研究視点の変化について、Sawyerも似たような段階をあげており、第一波（1950-60年代、例外的な創造者についての研究が中心）、第二波（1970-80年代、認知的アプローチへの転換）、第三波（1980-1990年代、社会文化的アプローチの増加）、そして、2000年代以降の学際的アプローチと分類している（Sawyer, 2012: 4）。
- 2) 創造性の倫理性に関して、Cropleyは、その創造性をもたらす害悪は、「創造性の副産物ではなく、主要な目的である」（Cropley, 2010: 4）場合が存在することを指摘している。Runcoは、「創造性は一種の逸脱であり、どのようにして、なぜ、時には、善意ある方向に逸脱し、時には悪意のこもった方向に逸脱するのを見極めることである」（Runco, 2010: 29）と述べる。Simontonは、「天才級の創造性というものは、『ネガティブ』心理学であるべきだろう。世界に永続する傑作を残すに、創造的な天才は、魂を悪魔に売り渡さなければならないのである」（Simonton, 2010: 229）として、「魂を悪魔に売り渡す」という表現をしている。つまり、社会的な有益性を誇れる創造性であっても、「天才的」な産物の場合は、悪魔的な副作用を伴うこともあるということである。
- 3) Sternberg and Lubart（1999: 5-6）は、「創造性研究への応用的アプローチ」として、De Bono（1971）による水平思考やOsborn（1953）によるブレインストーミングなどを取り上げているが、心理学の理論にもとづいておらず、実証的な評価もなされていないと評している。
- 4) 2014年6月27日東京経済大学コミュニケーション学部の授業「広告論」で質問をした。回答者97名（2年生から4年生）である。
- 5) 2014年度前期の東京経済大学コミュニケーション学部の「2年演習」「3年演習」「コンセプトと表現」における事例である。チームの編成は、企画ごとに変る。「コンセプトと表現」は、4年生も含む。
- 6) 10歳の記憶で、情動が動き、潜在処理を活性化する場合と、発想の幅が縛られる場合と2方向ありうる。
- 7) 糸井他（1992）は、境界を越えて、往還する物語を「異郷→現世→異郷」の話型を持つ「羽衣型」と、「現世→異郷→現世」の話型による「浦島型」に分けている（糸井他, 1992: 7）。Gチームは、かぐや姫の登場する「竹取物語」の構造を持ち、Eチームは、ライオンや猿が君臨する島へ往来する「浦島型」である。他のチームも、多かれ少なかれ、2つの話型にもとづいていた。

- 8) 殺処分を教育の場と考えたEチームの考え方は、ナチスの強制収容所という極限状況を生きぬいたFranklによる「意味への意志」に通じる考えが示されている (Frankl, 1988=2002)。
- 9) Gardner (1999) は、多重知能理論を提唱している。8～9つの多重知能の一つに「空間的知能」がある。3次元空間を認識し、イメージする力をいう。LibrayGymのような企画は、建築専攻ではない学生には、難しい課題であり、平面図だけで思考する傾向がある。ちなみに、建築学を教える教員は、授業で、この課題を取り入れたいと述べている。恐らく基礎訓練を受けた建築専攻の学生は、より、空間的な広がりのあるアイデアを出すだろう。だが、人間関係の設計ということでは、今回の授業参加者も負けないはずである。
- 10) 「青空まで10分」は、「青空×10分」の掛け合わせ方に必然性があるほど、創造的な企画となる。今回の事例は、「My Night×My Light」, 「キーワード×キーワード×キーワード」, 「10歳×決心」, 「希望×授業」, 「運動嫌い×スポーツクラブ」, 「小学校×中学校」, 「Library×Training Gym」など、異質要素をどう結び付けるかという強制連想が誘発されるタイトルを設定した。拡散的思考や問題解決への「取っ掛かり」が組み込まれているのである。現実には「掛け算する要素をどう設定するか」という、問題発見そのものを必要であり、問題発見の仕方でも、発想の質は左右される。その意味では、「発想する教室」の各授業は、現実の作業のシミュレーションを目論んでいるが、問題発見自体は方向づけられており、発想しやすい状態になっている。
- 11) 「個人」は、「個人的背景」という枠組の一部である。「フィールド」は、「社会」の一部といえる。「ドメイン」は、「文化」の構成部分ということになる。「個人(チームも含む)」は、創造的なものを生み出す原動力である。「フィールド」は、「個人」の成果が「ドメイン」に入れるべき創造性を備えているかを判断するゲートキーパーといえる。「個人」は、過去の創造物の蓄積である「ドメイン」を学び、習得が求められる。
- 12) 自己効力 (self-efficacy) とは、自分は物事の「結果に影響を与える能力がある」(Bandura, 1995=1997: 1) と思うことであり、自己効力の高低が就職活動の成否につながることで、最近、注目されている (中川, 2012)。

引用文献 / ウェブサイト

- Amabile, T.M. (1996) *Creativity in Context*. Boulder: Westview Press.
- Bandura, A. (1995) 'Exercise of personal and collective efficacy in changing societies.' in Bandura, A. (ed.) *Self-Efficacy in Changing Societies*. Cambridge: Cambridge University Press. =1997 本明寛・野口京子監訳『激動社会の中の自己効力』金子書房
- Beghetto, R.A. and Plucker, J.A. (2006) 'The Relationship Among Schooling, Learning, and Creativity: "All Roads Lead to Creativity." or "You Can't Get There From Here"?' in Kaufman, J.C. and Baer, J. (eds) *Creative and Reason in Cognitive Development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Boden, M.A. (2004) *The Creative Mind: Myth and Mechanisms. 2nd ed.* London: Routledge.
- Cropley, A.J. (2010a) 'The Dark Side of Creativity: What Is It?' in Cropley, D.H. et al. (eds) *The Dark Side of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cropley, A.J. (2010b) 'Creativity in the Classroom: The Dark Side.' in Cropley, D.H. et al. (eds) *The Dark Side of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: HarperCollins. = 1996 今村浩明訳『フロー体験 喜びの現象学』世界思想社
- Csikszentmihalyi, M. (1996) *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperCollins.
- Csikszentmihalyi, M. (1999) 'Implications of a Systems Perspective for the Study of Creativity.' in Sternberg, R.J. (ed.) *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- De Bono (1971) *Lateral Thinking for Management*. New York: McGraw-Hill. (邦訳には、以下がある。New think: the use of lateral thinking in the generation of new ideas. 1969 = 1971 白井實訳『水平思考の世界 電算機時代の創造的思考法』講談社) Frankl, V.E. (1988) *The Will to Meaning: Foundations and Applications of Logotherapy*. New York: Plume. = 2002 山田邦夫訳『意味への意志』春秋社
- Gardner, H. (1999) . *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Books = 2001 松村暢隆訳『MI: 個性を生かす多重知能の理論』新曜社
- Gascón, L.D. and Kaufman, J.C. (2010) 'Both Sides of the Coin? Personality, Deviance, and Creative Behavior.' in Cropley, D.H. et al. (eds) *The Dark Side of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Glaveanu, V. (2010) 'Paradigms in the study of creativity: introducing the perspective of cultural psychology.' *New Ideas in Psychology*. 28 (1) 79-93
- Guilford, J.P. (1950) 'Creativity.' *American Psychologist*. Vol.5 (9) 444-454.
<http://psycnet.apa.org/journals/amp/5/9/444/> 2014年8月1日閲覧
- Hartmann, E., Harrison, R. and Zborowski, M. (2001) 'Boundaries in the Mind: Past Research and Future Directions.' *North American Journal of Psychology*. 3 347-368
- Helié, S., and Sun, R. (2010) 'Incubation insight, and creative problem solving: A unified theory and a connectionist model?' *Psychological Review*. 117,994-1024
- 平石徳己 (2005) 「日本の中学校・高等学校における創造性教育」弓野憲一編『世界の創造性教育』ナカニシヤ出版
- 入沢宗寿 (1920) 『欧米教育の新潮』弘道館 kindai.ndl.go.jp 2014年8月1日閲覧
- 糸井通浩・高橋亨 (1992) 『物語の構造』世界思想社
- Jasper, J.M. (2010) 'The Innovation Dilemma: Some Risks of Creativity in Strategic Agency.' in Cropley, D.H. et al. (eds) *The Dark Side of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 清河幸子 (2014) 「ひらめきと問題解決——洞察問題解決」関口貴裕他編著『ふと浮かぶ記憶と思考の心理学——無意図的な心的活動の基礎と臨床』北大路書房
- 児玉恵美 (2011) 「『境界』概念のこれまでとこれから」『応用障害心理学研究』10 61-68
- 国立国会図書館 (2014) 「国立国会図書館サーチ」 iss.ndl.go.jp 2014年8月3日閲覧
- Kozbelt, A., Beghetto, R.A., and Runco, M.A. (2010) 'Theories of Creativity.' in Kaufman, J.C. and Sternberg, R.J. (eds) *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 眞竹智広・石田雅人 (1998) 「潜在制止と知覚学習に関する理論の動向——刺激先行提示効果の機構」『大阪教育大学紀要 第IV部門』(47) 1 11-26

- 永井由佳里・田浦俊春・向井太志 (2009) 「創造的概念生成プロセスにおける概念合成と差異性の役割——言語解釈タスクとデザインタスクの比較」『認知科学』16 (2) 209-230
- 中川洋子 (2012) 「大学におけるキャリア教育・支援に関する研究: 認知的要因に焦点を当てた予防的・発達の介入を目指して <平成 23 年度博士論文要旨>」『広島大学マネジメント研究』(12) 101-1012
- Nickerson, R.S. (1999) 'Enhancing Creativity.' in Sternberg, R.J. (ed.) *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 日本創造学会 (2014) 「創造技法の分類とその種類」
<http://www.japancreativity.jp/category/group.html> 2014 年 8 月 10 日閲覧
- Osborn, A.F. (1953) *Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving*. New York: Charles Scribner's Sons.
- Pope, R. (2005) *Creativity: Theory, History, Practice*. London: Routledge.
- Runco, M.A. (2010) 'Creativity Has No Dark Side.' in Cropley, D.H. et al. (eds) *The Dark Side of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Russ, S.W. and Fiorelli, J.A. (2010) 'Developmental Approach to Creativity.' in Kaufman, J.C. and Sternberg, R.J. (eds) *The Cambridge Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 沢田裕司・大川剛直・馬場口登 (1994) 「観点を考慮した連想機構の実現」『情報処理学会論文誌』Vol.35 No.5 714-724
- Sawyer, R.K (2012) *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation. 2nd ed.* Oxford: Oxford University Press.
- Simonton, D.K. (2010) 'So you Want to Become a Creative Genius? You Must Be Crazy!' in Cropley, D.H. et al. (eds) *The Dark Side of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Sternberg, R.J. and Lubart, T.I (1999) 'The Concept of Creativity: Prospects and Paradigms.' in Sternberg, R.J. (ed.) *Handbook of Creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 高橋誠 (2002) 『新編創造力事典』日科技連出版社
- 植田一博研究室 (2006) 「洞察問題解決の脳内機序の解明」
http://www.cs.c.u-tokyo.ac.jp/r_dosatsu.html 2014 年 8 月 10 日閲覧