

博士学位論文審査要旨

2024年1月13日

論文題目： VUCA な時代における幸福度と創造性の一考察
—アート思考理論を活用したワークショップを通じて—

学位申請者： 村井 拓人

審査委員：

主査： 総合政策科学研究科 教授 多田 実

副査： 総合政策科学研究科 教授 井口 貢

副査： 総合政策科学研究科 教授 大和田 順子

要 旨：

本論文では、VUCA (Volatility: 変動、Uncertainty: 不確実、Complexity: 複雑、Ambiguity: 曖昧) な時代と言われる現在、人口の減少により経済の縮小も予想され、そのような世界を生きる上において一人ひとりに創造性の向上が必要であり、幸福度を保つためにアーティストの思考や行動からそのヒントが得られるのではないかと考え、その可能性についてワークショップを通じて理論的かつ実験的に考察している。

そのため、まず「アーティストの創造過程の構造化」を行っている。アーティストの創造過程を追体験できる人材開発ワークショップを実施するために、働く者の幸福度と創造性に対してどのような効果があるのか、また、我が国において働く者の幸福度と創造性は、どのような関係にあるのかに注目し、アーティストに対してデプスインタビューやエスノグラフィーを実施した。その結果、「拡散的思考・あたため・収束的思考」を用いて、作品を完成させていることが確認され、創作期は「外的基準の囚われ時期」、「内的基準の形成時期」「調和のとれた創造活動時期」に区分されることを明らかにした。

上記の考察を踏まえて、「拡散的思考・あたため・収束的思考」を追体験できるワークショップを実施した結果、短期的・感情的な幸福感と長期的な人生満足度の両方において有効性が確認できた。とりわけ、創作活動を保留する「あたため」が創造性に与える影響の実験では、休憩を挟んだ群の創造性が向上したことに対して有意な差が確認でき、教育的な側面においても重要な結果の一つになると言えるだろう。

さらには、実際の企業や団体でこの実験結果を基にした研修を実施したところ、ポジティブ感情が向上、ネガティブ感情が減少、創造性が向上したことについて有意差が確認された。また、実施後のアンケートから、本研修は現実と未来のギャップに気づかせ、自己を見つめ直す機会を提供していることが示唆された。研修前の創造性、幸福度のデータを用いて、相関係数の算出、重回帰分析、パス解析、散布図の作成、単回帰分析を行った結果からは、ネガティブ感情の高い被験者は創造性が低く、人生満足度が高い被験者は創造性が低いことが明らかになり、現状に満足していないからこそ、人は創造性を発揮させるとの見解に至った。

以上、幸福度と創造性に関する研究において、社会心理学や文化人類学、統計学などを学際的に適用した理論的アプローチを行い、その知見に基づいて実施されたワークショップでの実験から明らかになった研究成果は、社会人研修のみならず学校教育においても活用することが期待できる有益な方法論の一つであると思われる。よって、本論文は、博士（ソーシャル・イノベーション）（同志社大学）の学位論文として十分な価値を有するものと認められる。

総合試験結果の要旨

2024年1月13日

論文題目： VUCA な時代における幸福度と創造性の一考察
—アート思考理論を活用したワークショップを通じて—

学位申請者： 村井 拓人

審査委員：

主査： 総合政策科学研究科 教授 多田 実

副査： 総合政策科学研究科 教授 井口 貢

副査： 総合政策科学研究科 教授 大和田 順子

要 旨：

2024年1月13日(土) 13時10分から志高館「SKB9」教室にて実施した審査会で、30分間の発表後、審査委員からの口頭試問を約30分間実施した。

審査委員による口頭試問では、方法論を定めるために行った参与観察に対して文化人類学や民俗学の見地から、また社会実験としてのワークショップや研修に対してソーシャル・イノベーションの観点からいくつかの質問があり、学位申請者はそれぞれ問題なく的確に答えた。

また、本研究では多数の英語文献を先行研究として、適材適所、理論的モデル構築などに援用していることから、研究に必要な外国語能力(英語)を有していることが確認できた。

よって、総合試験の結果は合格であると認める。

博士學位論文要旨

Abstract of Doctoral Dissertation

論文題目： VUCA な時代における幸福度と創造性の一考察
Title of Doctoral Dissertation —アート思考理論を活用したワークショップを通じて—
Dissertation

氏名： 村井 拓人
Name

要旨： Abstract

現在の世の中は、Volatility (変動性)、Uncertainty (不確実性)、Complexity (複雑性)、Ambiguity (曖昧性) という4つのキーワードの頭文字を取った「VUCA」な時代と言われている。そのような中、創造的な作品制作に結びつけることを日常としているアーティストの思考法が注目され始めている。

一方、先行研究からは、創造性は一握りの天才にのみに備わった能力だという固定概念が、人々の創造的活動を抑制している可能性が指摘されている。

そこで筆者は、アート思考を体感できる人材開発ワークショップを開発し、VUCA な時代に適応した人材輩出の必要性を感じた。

また、海外の先行研究では、幸福度の高い従業員は創造性も高いことが示唆されているが、本稿では、我が国で働く者の幸福度と創造性の関係を分析する余地は残っているものと考えた。

「1 はじめに」では、上記の問題意識について述べた後、本稿のリサーチ・クエスチョンは(1)アーティストの創造過程を構造化できないか。(2)アーティストの創造過程を追体験できる人材開発ワークショップは、働く者の幸福度と創造性に対して、どのような効果があるのか。(3)我が国において働く者の幸福度と創造性は、どのような関係にあるのかと設定した。

「2 VUCA な時代」では、未来予想の先行研究をレビューし、未来予想は「経済・デジタル革命」「環境・資源・エネルギー」「行政・インフラ・社会保障」分野で進んでいることが確認できた。

一方で、「教育・学習」分野に関する未来予想が少ないことから、本稿で、アーティストの創造過程を追体験できる人材開発ワークショップを世の中に提示することは、価値が高いものと考えた。

「3 アート思考」では、アーティストの創造過程を探るため、アーティストへのデプスインタビュー（深層面接）や、エスノグラフィー（参与観察）をはじめ、先行研究レビューを行い、その結果、アーティストは、アイデアの拡散的思考・あたたか・収束的思考を用い、1つの作品を完成させていることを確認した。

また、アーティストの創作期は3つに分かれており、他者の模倣や観察による「外的基準の囚われ時期」に始まり、一連の作品群としての「作品コンセプト」へと発展させていき、自己の「内的基準の形成時期」を通過する。そして、自らの創造活動の中核的なテーマである「創作ビジョン」を獲得し「調和のとれた創造活動時期」に至っていることを、先行研究から確認した。

「4 幸福度」では、幸福度に関する先行研究レビューを行い、幸福度は(1)タイムスパン：短

期的・感情的幸福感、長期的幸福感、(2)対象者：一般的な幸福感、臨床的な幸福感（高齢者、育児者、障がい者の幸福感）、(3)社会：個人の幸福度（個々）、他者との協調的幸福感（共同体）、国民の幸福度（国家）に整理できた。そこで、人材開発ワークショップ参加者の幸福度への影響を検証するため、短期的・感情的幸福感、長期的幸福感の尺度を用いることとした。

20代から80代の被験者101人に対して、アーティストの創造過程（拡散的思考・あたため・収束的思考）を追体験できるワークショップを実施した。実施前と後の幸福度アンケートから得られた得点の平均を統計分析した結果、短期的・感情的な幸福感と長期的な人生満足度の両方において、5%の有意水準で有意な差が確認された。

「5 創造性」では、創造性に関する先行研究レビューを行い、古くは創造性と独創性は同じ様な意味で使われてきており、独創性は創造性の中核をなすことが確認できたことから、本稿の実験では、独創性の尺度を用いることとした。

アーティストの創造過程の内、まず拡散的思考が創造性に与える影響を確認するため、理系専門学校3年生、20歳から23歳の男性8名を被験者とし実証実験を行った。実験群では、1つ目の作品を制作した後、拡散的思考を誘発するブレインストーミングを実施した後、2つ目の作品を制作した。一方、統制群は2つの作品を連続して制作した。2群で制作された作品を、第三者（文系大学生とクリエイター）が評価した。統計分析の結果、ブレインストーミングを実施した作品の創造性が減少したことに対して、5%の有意水準で有意差が確認されたことから、拡散的思考のみでは、創造性は向上されないことが示唆された。

次に、アーティストが創作活動を一旦保留させる「あたため」が作品の創造性を向上させる重要な要因となっているのではないかと考え、先行研究をレビューした結果、休憩を設け、主題と関係のないことを考え、心が彷徨っている認知的負荷の低い状態（マインドワンダリング）は、創造性を向上させる可能性が示唆されていた。

そこで、理系専門学校3年生20歳から23歳の男性9名を被験者とし実証実験を行った。実験群では途中で休憩を挟み、休憩前と休憩後に2つの作品を制作した。統制群は休憩を与えずに2つの作品を連続して制作した。2群で制作された作品を、第三者（文系大学生とクリエイター）が評価した。統計分析の結果、休憩を挟んだ作品の創造性が向上したことに対して、5%の有意水準で有意差が確認された。

しかし、これまで実施した3つの実験は、実際の企業や団体での人材開発研修として実施されたものでないため、働く者の創造性への影響を確認したと言えるものではなかった。

「6 人材開発」では、より効果的な企業研修が構築できるよう「高度人材開発」「企業とアーティスト・アート」「対話型鑑賞法」「アイスブレイク」「バックキャストイング」の先行研究や事例をレビューした。

アート思考が高度人材開発に適用されている事例は見受けられず、適用する余地は十分に残されており、アーティストが介入することで、より創造性アウトプットが得られることが示唆された。

アート思考によるワークショップで有名な対話型鑑賞法は、参加者に対して創作することを強いることがないことから、研修の導入部分にアイスブレイクとして実施することで、スムーズにアート思考を受け入れられる土壌をつくると考えた。

バックキャストイングのワークショップの研究からは、未来予想に関するレクチャーの時間を設け、理想の未来像を描き、自身の具体的なアクションへと落とし込んでいることから、ワークショップの手続きに取り入れるべきであると考えた。

これら知見を活かし、ワークショップを構築し、6団体の合計39人を被験者とし、ワークショップを実施した。被験者は研修前と研修後にアンケートと作品の制作を行い、被験者が制作した作品をアーティストが評価した。評価得点を統計分析した結果、当該研修は被験者の短期的・感情的幸福感であるポジティブ感情が向上、ネガティブ感情が減少、作品の創造性が向上したこ

とについて、5%の有意水準で有意差が確認された。また、アンケートの自由記述欄からは、本研修は現実と未来のギャップに気づかせ、自己を見つめ直す機会を提供していることが示唆された。

「7 考察とまとめ」では、研修前の創造性、幸福度（人生満足度、ポジティブ感情、ネガティブ感情）のデータを用いて、相関係数の算出、重回帰分析、パス解析、散布図の作成、単回帰分析を行った。

検証結果からは、ネガティブ感情の高い被験者の作品は創造性が低く、人生満足度が高い被験者の作品は創造性が低くなったことが示唆され、人生にやり残していることがあると感じる、現状に満足していないと感じるからこそ、人は創造性を発揮させると考察した。

以上のことから、本稿の3つのリサーチ・クエスションに応えると、以下のような結果が得られた。

RQ1：「アーティストの創造過程を構造化できないか」

アーティストの創作過程は、アイデアの拡散的思考・あたため・収束的思考を行いながら1つの作品を完成させていく。そして、一連の作品群としての「作品コンセプト」へと発展させていく。

また、アーティストの創作期は、他者の模倣や観察による「外的基準の囚われ時期」に始まり、自己の「内的基準の形成時期」を通過する。そして、ついに自らの創造活動の中核的なテーマである「創作ビジョン」を獲得し「調和のとれた創造活動時期」に至る。

RQ2：「アーティストの創造過程を追体験できる人材開発ワークショップは、働く者の幸福度と創造性に対して、どのような効果があるのか」

本ワークショップは、被験者の創造性、短期的・感情的な幸福度を向上させることが統計分析により確認できた。また、現在と未来のギャップに対する気づきを与え、自己を見つめ直す機会を提供した。

RQ3：「我が国において働く者の幸福度と創造性は、どのような関係にあるのか」

本モデルからは、ネガティブ感情が高ければ、創造性は低くなり、また、人生満足度が高ければ、創造性は低くなることが示唆された。

「8 今後の課題と展望」では、残余課題と、これからの展望を述べた。