

研究プロジェクト名

# 創造的認知プロセスの統合的解明

An Integrative Approach to Creative Cognition



教育発達科学研究所・助教授

岡田 猛  
Takeshi Okada



昨年の秋には、日本の科学者達が3年連続でノーベル賞を受賞したというニュースが日本人を勇気づけました。科学技術立国を標榜してきた日本にとって、このような知の創成（すなわち、創造的な認知活動）を支援し、促進することは極めて重要な課題であると思われます。実際、最近の新聞や雑誌では、「企業がこれからの中の時代に生き残るために、創造的な人材が必要である」、「創造性豊かな人材を育てるために学校教育を工夫すべきである」、「ノーベル賞をたくさん取れるように、知的創造を促進するような研究環境を整える必要がある」といった「創造性の促進や育成」の必要性を訴える記事をよく見かけます。しかしながら、「そこで述べられている創造性とはいってい何を意味しているのか」ということを改めて吟味しながら読んでみると、必ずしもはっきりとした定義に基づいて、この言葉が使われているわけではないようです。

創造性は、「平和」とか「正義」といった言葉と

おかだたけし プロフィール

1994年 カーネギーメロン大学大学院 修了  
Ph.D. in Psychology (哲学博士)

研究経歴

1994年 ピッツバーグ大学学習開発研究センター 博士研究員  
1995年 名古屋大学教育学部 助教授  
1999年 ピッツバーグ大学学習開発研究センター 客員助教授  
2001年～ 名古屋大学大学院教育発達科学研究所 助教授

研究分野

創造的認知、芸術的創作、科学的発見

受賞歴、レクチャーシップなど

1987年 日本教育心理学会 城戸奨励賞  
1997年 日本認知科学会 企画論文賞

る秘密兵器を客観的に認識することは困難ですが、あえて挙げるとすれば、この研究の秘密兵器は、(1)学際的な共同研究プロジェクトであることと、(2)現場と密着したフィールドワークから問題意識を生み出そうとしていることにあるだろうと思っています。

このプロジェクトは、認知心理学者の私と計算機科学者の三輪和久氏（情報科学研究科助教授）による学際的な共同研究プロジェクトです。

私はこれまで、芸術家のアトリエでの制作の様子をビデオに記録し分析したり、心理学実験によって創造に関わる様々な要因を検討したりしながら、芸術的創作や科学的発見の研究を進めてきました。三輪氏はコンピュータ・シミュレーションや認知実験を行って、科学的発見や発明の研究を進めてきました。両者が協力し合うことにより、創造の現場の観察から生み出された問題意識を、心理学実験により確かめ、その知見からコンピュータ・シミュレーションモデルを構築することが可能になり、創造的認知の科学的解明に近づくことができるだろうと考えています。

ここ数年私が携わってきた研究プロジェクトは、最近ようやく少しづつ形になりつつあるところでしたので、のどから手が出るほど「研究と共に寝起きができる時間」が欲しいと思っていました。来年の独立行政法人化を控え、国立大学はこれからとても忙しい時期に突入することが予想されますが、そのような状況の中で、研究に専念できる流動研究員に選んでいただいたことにも感謝しております。国際的にも名の知られた他の流動研究員の先生方と異なり、私のような若輩の研究者は、これまでの実績というより、むしろこれからのポテンシャルを評価していただいたと推察しております。期待に応えてホームランを打つことができるのか、派手な三振で終わるのか、いずれにせよ、これらの2年間、研究のバッターボックスに立ってフルスイングをしてみようと思っています。

似ていて、「大切だという点では、皆が共通して認識しているけれど、具体的にどのように捉えればよいのかはよく分からぬ」概念であると思われます。このことは、創造的な知がどのように生み出されていくのかに関して、これまでほとんど科学的なメスが入れられてこなかったことを意味しています。眞の意味で知の創成を支援し、創造的人材を育成するためには、人間の認知活動という側面から創造性を理解すること、すなわち創造性を認知科学的に解明することが必須であると思われます。

高等研究院で私が行う研究プロジェクトは、科学の仮説生成や芸術作品の制作といった創造の諸領域における「認知プロセス」を解明し、そのモデル化を試みることを目的としています。

ノーベル経済学賞受賞者の故Herbert A. Simon教授は、「良い研究を行うためには、秘密兵器が必要である」と述べていますが、「創造性」という複雑でやっかいなテーマに取り組む際にも、何らかの秘密兵器が必要です。自分の持っている