

『創造的認知』 ロナルド・A.フィンケら



4.1.2 部品とカテゴリの制限

最初のいくつかの実験は、部品の風変わりな組合せを使ったり、結果として生じる物体の、型にはまらない解釈を強いられることによって、創造力が強化されるであろうという考えを検証した。

これは各試行の始めに部品と物体カテゴリを自由に選べるか、無作為選択で指定されるかを変えることによって実現された。興味を引く条件は三つあった：

- (1) カテゴリは無作為で部品は選んでよい、
- (2) カテゴリが選択され部品は無作為、そして
- (3) カテゴリと部品の両方が無作為選択の場合。

(論理的にはカテゴリと部品の両方が自由に選択できるもう一つの条件が存在するが、それでは制約があまりに無意味なものになってしまうので含めなかった。)

それぞれの実験参加者は六つの試行に参加し、条件ごとに60名を用いた。

主要な結果は、課題の制約が大きくなるにつれ創造的発明の相対的な数が際立って増えることであった(表4.2)。

特に、物体の部品と解釈用のカテゴリの両方が試行の始めに無作為に特定されたとき、最も多くの創造的発明が得られた。これは、可能な物体とその用法について型にはまらないやり方で考えることを強いられると、創造的発明を生成する確率が増加することを示唆している。

最も成績の良い、部品とカテゴリの両方をランダムに指定する条件下では、参加者は全試行の48.6%において実用的な発明を思い付き、13.6%において創造的発明をした。参加者は創造的になるようにとの教示は全くうけなかったこと、創造的能力について前もって選ばれたのではないこと、また課題の実行にたった2分間しか与えられなかったことを考慮すると、これは注目すべきことである。

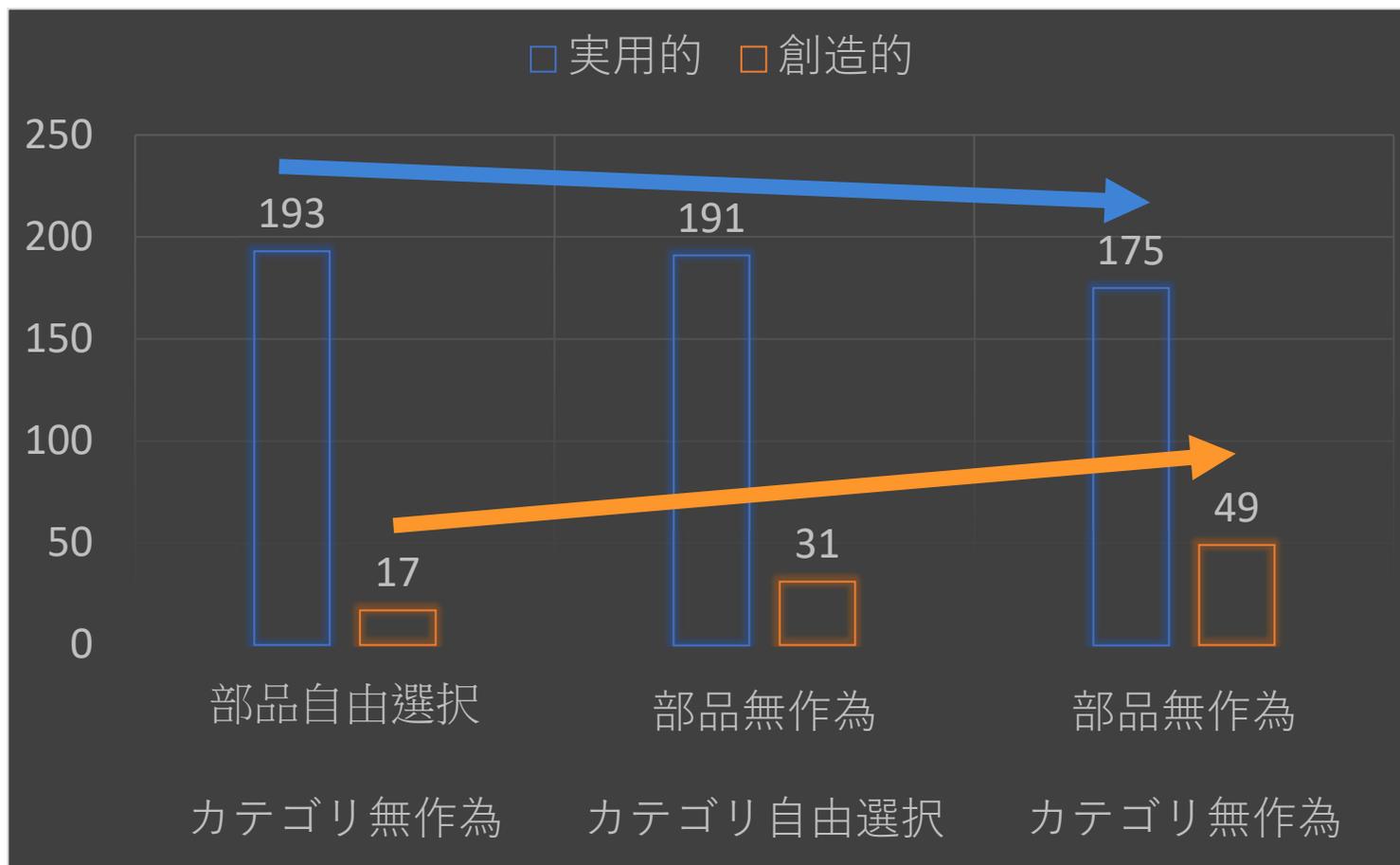
表4.2 物体の部品とカテゴリが自由に選択された場合と無作為に指定された場合の発明の数

| 発明のタイプ | 条件 | | |
|--------|-------------------------|-------------------------|------------------------|
| | カテゴリ = 無作為 部品 = 自由選択 | カテゴリ = 自由選択 部品 = 無作為 | カテゴリ = 無作為 部品 = 無作為 |
| 実用的 | 193 | 191 | 175 |
| 創造的 | 17 | 31 | 49 |

出典：Finke(1990)

注：分類は1080の試行に基づいており、それぞれの条件に360試行が割り当てられた。「創造的」発明は実用的な発明の中で独創的と判定されたものである。

妥当な要素より、意外な要素を用いると (実用性のあるアイデアの数は生成確率はやや減少するが) 創造的アイデアを生成する確率は増加する



| | 条件 | | |
|--------|-------------------------|-------------------------|------------------------|
| 発明のタイプ | カテゴリ = 無作為 部品 = 自由選択 | カテゴリ = 自由選択 部品 = 無作為 | カテゴリ = 無作為 部品 = 無作為 |
| 実用的 | 193 | 191 | 175 |
| 創造的 | 17 | 31 | 49 |