

## 訳者まえがき

「数学の問題を解く」「旅行記を書く」「コンピューターのプログラムを開発する」「コストパフォーマンスのいい車を選定する」「環境に負担を掛けない暮らしをする」「限られた予算で思い出に残る海外旅行をする」「おいしい料理を工夫する」「対人関係を改善する」「駅前のさびれた商店街を活性化する」等々、人々の日々の生活は問題解決の連続である。それらの問題解決には、学校で習った知識や技術、さらには社会の中で身につけてきた常識を働かせれば、すぐさま解決できる「定型的問題解決」もあれば、いままでの学習や経験に新たな何かをつけ加えなければ、よりよい解決には至らない「創造的問題解決」もある。二種類の問題解決に要する力の内、日本の学校では主として前者の力量をつけることが奨励されている。しかし、ここ10年ほどの情報化・国際化社会の急激な進展の中で、仕事の量や質が高度化するにつれ、人々のもつ前者の力量のみでは、社会への適応がむずかしくなりつつある。すなわち、社会の発展は、人々に創造的問題解決力をつけることを迫りつつある。このような社会の要求に照らすと、テキストの理解を最優先させる日本の教育は、残念ながら、社会のなかで発生する多要因が複雑に絡みあった現実的問題を「創造的」に解決する力量形成には不十分な感のあることは否めない。そのようなこともあってか、大学・大学院で創造的問題解決力を育成するために利用できる「テキスト」はほとんど出版されていない。

アメリカにおいては、50年も前に、アレックス・オズボーンによって「創造的問題解決: Creative Problem Solving」の研究・教育・実践が開始され、その成果は膨大な本・雑誌・マニュアル・ビデオ・テープとして蓄積されるとともに、現実に作動する教育プログラムとして、「Creative Problem Solving Institute: CPSI」、NY州立大学バッファローカレッジ、さらには各地の学校や機関において実働している。本書の訳者である弓野と西浦は、2005年7/14-17にアメリカ・ミシガン州ノースウッド大学で開催された第16回創造性国際会議に参加する道すがら、本書の訳者の一人である「宗吉秀樹」氏の在学するバッファローカレッジに立ち寄った。そしてFox先生のCPSの授業を体験するとともに、CPSに関する膨大な文献のそろった図書館を訪問した。その中で紹介されたのが本書 (Creativity Unbound) と (Facilitation) である。いずれも創造性コースのテキストとして使われている。一みみて、翻訳する必要があると判断して、北大路書房に出版をお願いした。

本書は、4人の翻訳者が手分けして翻訳し、弓野が訳語や表現の統一を図った。さらに、4人が全訳に目を通して訳を改善した。しかし、誤訳や不完全な箇所が残されている可能性がある。それに気づいた読者の指摘をお願いしたい。

最後に、本書の翻訳と出版の機会を与えて下さった北大路書房の関一明代表に心より感謝致します。

2006年6月11日

訳者一同

## <目次>

はじめに	. . . . 4
著者について	6
創造的問題解決(CPS)の短い歴史	8
コースの目的	9
<b>I 創造性を概観する</b>	<b>. . . . 11</b>
根底となる信念	12
内のおよび外的思考	13
作業仮説	14
4つのP	15
創造的風土	16
創造性の破壊者	18
三位一体の脳	19
創造的所産	20
作者の心／編集者の心	21
発散に関する根底ルール	22
収束に関する根底ルール	23
創造的な人の特性	24
<b>II 発散ツール</b>	<b>. . . . 25</b>
ブレインストーミング法	26
手をあげろ (Stick'em Up) ブレインストーミング法	27
ブレインライティング法	28
強制的結合法	30
ワードダンス法	31
スキャンパー法 (SCAMPER)	32
アイデアボックス法 (ワークシート)	33
視覚的結合法	36
なぜ、何があなたを制止するのか?	38
息抜き小旅行 (Excursions)	40
<b>III 収束ツール</b>	<b>. . . . 43</b>
ハイライト法 (Highlighting) -----	44
可能性の束 (clusters) の言い換え	46

最初にほめる法 (PPCO) , PPCO(ワークシート)-----48

カード分類法-----53

評価マトリクス法 (Matrix) -----54

ターゲット法 (Targeting) -----56

## **IVCPS とは何か . . . 59**

発明の母... 60

CPS セッションの役割... 61

オーナーシップ (Ownership) 問題... 62

意見表明スターター... 63

CPS のエッセンス... 65

全体図 (whole picture)... 67

目標, 願い, 挑戦を同定しなさい... 68

データを収集しなさい... 70

問題を明確化しなさい... 72

アイデアを生成しなさい... 74

解決策を選択し, 補強しなさい (strengthen)... 76

行動計画を立てなさい... 78

## **V 創造性に関する資源 . . . 81**

問題を明確にすることの価値.....82

間違いをすることの大切さ.....83

急進的創造性についての神話.....85

あなたの考えていることが問題だ.....87

情報を集めること価値.....90

創造性をフレッシュに保つ方法.....92

クラフトにおける利益の創出.....98

クロックスにおけるパッケージデザイン.....100

シェリットにおけるチームビルディング.....102

ミードにおける限界の突破 (ブレイクスルー) .....104

創造的問題解決発展年表.....106

もっと学ぶために.....108

引用文献.....109

用語解説.....110