

次世代の人材育成プログラムに 求められるのは創造性の発掘である

田 村 馨
兵 土 美 和 子

1. はじめに

本稿では、creativity（以下、クリエイティビティと表記する）をコンセプトに開発した、大学生がファシリテーターを務める中高生向けプログラムをケースに、次世代の人材育成プログラムにおいて鍵となるのは、クリエイティビティの発掘であることを示したい。

2. 中高生夢チャレンジ大学

「中高生夢チャレンジ大学」は福岡市役所こども未来局が初めて手がける中高生向け事業である。実働プレイヤーは福岡市役所、西日本新聞社、グリーンバード福岡、福岡大学次世代人材開発研究所。前二者が主に事務局的な業務を、後二者はプログラムの開発と運営にあたった。

福岡大学次世代人材開発研究所はプログラム全体の監修（プロデュース）に加え、2012年8月10・11日の合宿研修プログラムと11月4日の開校式の振り返りワークの企画・運営を担った。

2011年4月にスタートした次世代人材開発研究所のミッションは、次世代の人材を発掘し育成するプログラムの開発にある。2012年度は夢チャレンジ大学以外に、「ほくたちの未来塾」（福岡県大刀洗町委託事業）、「企業再生を

現場とする人材育成プロジェクト」(朝日ビジネスコンサルティング株式会社との連携事業)、「不動産証券化の啓蒙プログラムの開発」(株式会社福岡リアルティ委託事業)を走らせている。また、福岡大学の地域連携事業(地域ネット所管)の1つである「書く力をきたえるプログラム」のプログラム開発の一部を担っている。

次世代人材開発研究所が提案した夢チャレンジ大学の全体企画案(資料1)のエッセンスは父兄向けメッセージに集約される。

夢チャレンジ大学は、ご子息の「自分でも気づいていない可能性」を、創造力を切り口に、自分たちで発見し発掘するプログラムです。創造力は21世紀という次代を担う人材にもっとも求められる能力だといわれています。企業が重視するのも「創造力を発揮できる人材」です。

日本の教育では、これまで、創造力は持って生まれたもの、特別の人しか備わっていないものだと思われてきました。しかし、グローバル化が進み、「日本は欧米や他国と違う」という立ち位置に拘れなくなるなか、創造力は誰もがもっているもの、それを発見し発掘するのが教育の役割だという認識に日本も変わりつつあります。夢チャレンジ大学は、そのような時代の変化をいち早く取り込み、福岡で学ぶ中高生に、福岡という都市の魅力や可能性に気づき、職業や働くことの意義を自分らしい理解と認識で腑に落とす(＝まさに個々の中高生が創造する)場と機会を提供するものです。

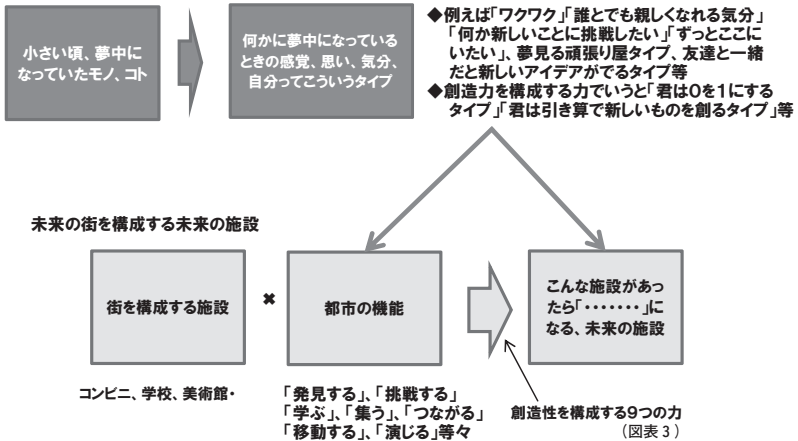
人生は、振り返るときはじめて、すべてがつながっていることに気づきます。線と線を結ぶ形で人生はクリエートされていきます。それだけに、子供たちには自分らしい一歩を踏み出して欲しいと願っています。

2012年8月に実施された合宿研修で、中高生は、夢チャレンジ大学の基本概念である「目覚めよ、私の中に眠る創造力(クリエイティビティ)

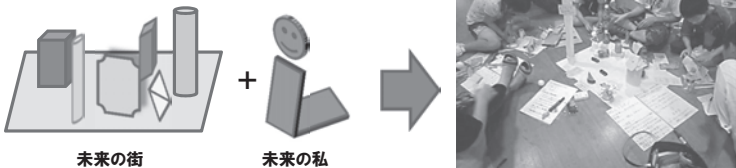
に、創造力を発揮し、新しい友人に出会い、新しい世界とつながろう」を、「未来のまちづくり」ワークのなかで体験した。まず、中高生には小さな頃に夢中になっていた遊びやモノを持参してもらい、その頃のワクワクしていた自分を思い出し、「ワクワク×施設」というクリエイティブな掛け算で、「未来の施設」をまさに創造してもらった(図表2)。次に「未来の施設」を配置しながら、「未来のまち」を創った。中高生が創った「未来のまち」は彼ら彼女らのワクワクが詰まったまちだ。と同時に、自分たちよりも若い世代に身に着けて欲しい3つの力がギフトされるまちでもあると想定した。

図表2 未来のまちづくりワーク

人生においてもっとも創造的だった頃の自分は……



未来の街に未来の私を置く

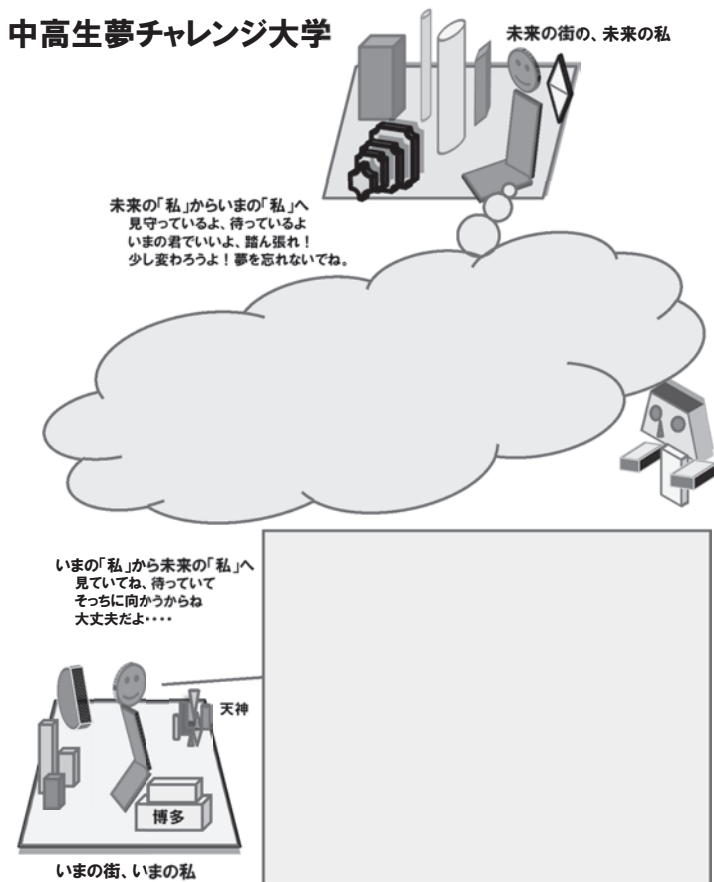


図表3 クリエイティビティを構成する9つの力

①「0」を「1」にする力	とにかく、思いつきでもなんでもいので、アイデアを出したり、やってみる力
②「1」を「100」にする力	アイデアをプランや仕組みに翻訳・変換する力
③類似性を発見する力	他人がみたら違うモノやコトに共通の特性、構造、ルール等を発見する力
④差異、違いを発見する力	他人がみたら同じにしかみえないモノやコトに差異、違いを発見する力
⑤模倣する力	模倣はクリエイティビティの源。徹底的に真似る力は新しいなにかを創る力
⑥何かと何かを足して新しいものを創る力	たとえば、食材Aと食材B、Cを使って料理をつくる力
⑦何かから何かを引いて新しいものを創る力	たとえば、一本の丸太ん棒から仏を掘る力
⑧何かと何かを組合せて新しいものを創る力	まったく異なる材料を組合せる（編集する、束ねる）力
⑨安心できる居場所をつくる力	秘密基地、安全基地。シリコンバレーの企業はガレージから生まれた。そのガレージをつくったり発見する力

そんな「未来のまち」に、自分で創った「未来の自分人形」を置き、未来の自分と対話する（図表4）。「未来の自分に誓う、夢を語る」「未来の自分がいまの自分に励ましのメッセージを贈る」。中高生は自らのクリエイティビティを知らず知らずのうちに発揮しながらワークを進めた（福岡大学商学部を中心とする38名の学生スタッフのファシリテーションの下に）。

図表 4 未来の自分とメッセージを交わすシート



3. 「未来のまちづくり」ワークが触発した中高生の変化

社会や地域、都市、街は中高生、特に中学生にとってイメージしにくい対象である。このことは、5年余にわたり、中学校、高校で20本をこえる「書く力をきたえるプログラム」を実施する中で認識したことだ。家と学校と塾。

この三者の世界に多くの中高生の生活は閉じている。それ以外の世界があることを日常的に感知する中高生は少ない。

だから逆に、夢チャレンジ大学では「まちづくり」にチャレンジした。遠い存在である「まち」を創作する。知らず知らずのうちに中高生は自らのクリエイティビティに気づく。形になったものとして実感する。それがクリエイティビティの発露だと。

合宿研修終了時に行ったアンケートの集計データをいくつか紹介しよう。

まず、「まちづくり」ワークの前と後では、自分のことをクリエイティブだと思える認識度が変化する。図表5が示すように、「まちづくり」ワーク後は自分のことをクリエイティブだと認識する方向にシフトしている。

図表5 クリエイティブさに対する自己認識の変化：未来のまちづくりワークの前と後の変化（中学生、高校生別集計）

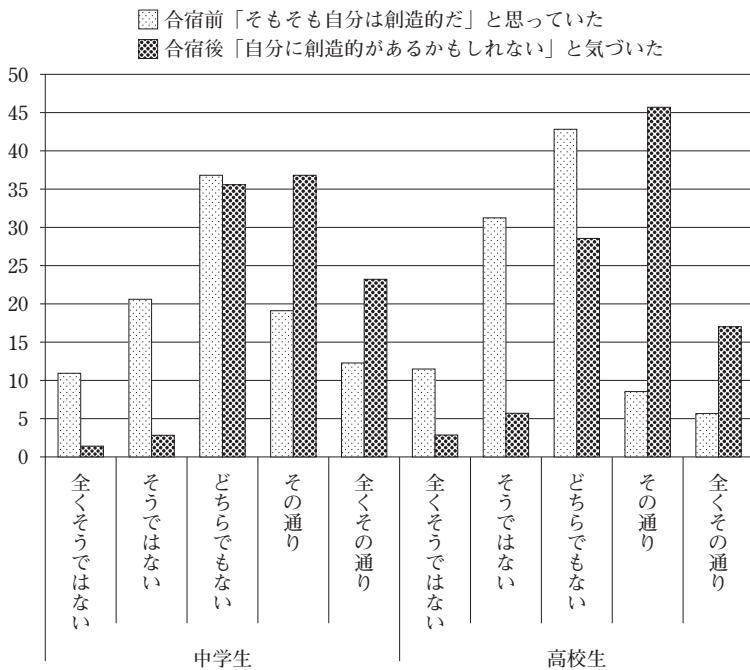
		合宿後「自分に創造性があるかもしれない」と気づいた				
		全くそうではない	そうではない	どちらでもない	その通り	全くその通り
合宿前、そもそも「自分は創造的だ」と思っていた 上段：中学生 下段：高校生	全くそうではない：8	1		4	2	1
	そうではない：15			6	9	
	どちらでもない：27		2	14	9	2
	その通り：14			2	6	6
	まったくその通り：9				1	8
	全くそうではない：4		2	1	1	
	そうではない：11			5	5	1
	どちらでもない：15	1		3	9	2
	その通り：3				1	2
	まったくその通り：2			1		1

注1：夢チャレンジ大学宿泊研修（2012年8月10、11日）終了時に実施したアンケートの集計結果。サンプル数は中学生73、高校生35。以下、同じ。

2：合宿研修の前と後でクリエイティビティに対する自己認識が「不変」なら、対角線上のセルに分布は集中する。研修後の分布は対角線よりも「右」に偏っていることに注目して欲しい。

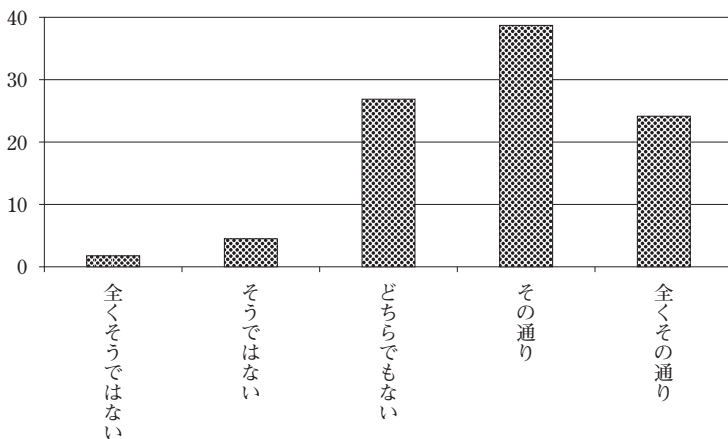
図表6は視覚的に訴えやすいようにグラフにしたものだ。未来のまちづくりワークの前は中学生の10人に3人、高校生は10人に1人しか「自分はクリエイティブだ」と認識していなかった。それが未来のまちづくりワーク後は中高生とも10人に6人が「自分はクリエイティブだと認識するように変化している。中学生で2倍、高校生にいたっては6倍も増えている。

図表6 グラフでみるクリエイティブさに対する自己認識の変化：未来のまちづくりワークの前と後の変化（中学生，高校生別集計）



合宿を通して街や都市との関係はどう変わったのだろうか。それを示したのが図表7である。6割を上回る中高生が「合宿を通して自分が街や都市と関係していることがわかった」との問いに、「その通り（+全くその通り）」と支持を表明している。

図表7 合宿を通して自分が街や都市と関係していることがわかった



合宿前と合宿後の変化をみるようにアンケートは設計されていないので「変化」を直接には捉えられない。それを間接的にみたのが図表8である。

図表8は、合宿前後でのクリエイティビティに対する自己認識の変化と、「街や都市との関係性」を連動させたものだ。自分のことをクリエイティブだと認識する度合いが強まった中高生ほど「自分が街や都市と関係している」と認識する傾向が分布の変化として確認されよう。

「全くその通り」を5点、順に4点、3点、2点、「全くそうではない」を1点として中高生の回答を数値化し、 $Y=a+bX^-$ 、 $Y=a+bX^+$ を推計した。ここでYは「合宿を通じて自分が街や都市と関係していると認識する度合い」、 X^- は「合宿前にクリエイティブだと認識していた度合い」、 X^+ は「合宿後にクリエイティブだと認識した度合い」。前者の回帰式の決定係数は0.066、後者は0.227。 X^- の係数(b)は0.211、 X^+ の係数は0.484(係数は1%水準で統計的に有意)。クリエイティビティに対する自己認識のプラスの変化は「街や都市との関係性の認識」に対してよりプラスに影響することが検証できる。

もちろん、「自分が街や都市と関係している」と認識する度合いが強いほど自分のクリエイティブさに敏感であることを図表8は反映している可能性もある。今回のアンケートでは因果関係は特定できない。そのことを保留しての解釈である。

図表 8 「合宿を通して自分が街や都市と関係していることがわかった」と
クリエイティビティに対する自己認識との関係

		合宿を通して自分が街や都市と関係していることがわかった				
		全くそう ではない	そうでは ない	どちらでも ない	その通り	全く その通り
合宿前「そもそも 自分は創造的だ」 と思っていた	全くそうではない	2		3	4	3
	そうではない		2	9	13	2
	どちらでもない		1	12	18	7
	その通り		1	4	7	5
	まったくその通り		1		3	7
合宿後「自分に創 造性があるかもしれ ない」と気づいた	全くそうではない	1			1	
	そうではない	1	1	4		
	どちらでもない		2	10	16	4
	その通り			15	21	8
	まったくその通り		2		6	14

4. 自分のクリエイティブさに気づくと未来志向性が増す

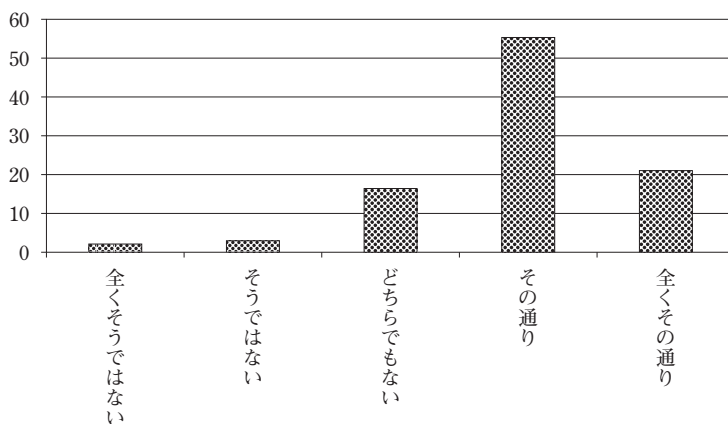
図表 9 と 10 からは、「合宿を通して自分の未来に新たな可能性が発見された」、「合宿前よりも進むべき方向や未来がイメージできるようになった」と、いずれも未来に対する中高生の前向きな姿勢が認められる。

未来に対する前向きな姿勢は、そもそも未来に対して前向きな中高生が集まった結果だといえるかもしれない。夢チャレンジ大学は 8 月、9 月の週末の 6 日間に合宿や講座が設けられる。学校行事や塾等で忙しい中高生には相応の負担と覚悟が要請される。そもそも前向きな中高生が来ている可能性は大きく、アンケートにそのことが反映されていることは否定できない。

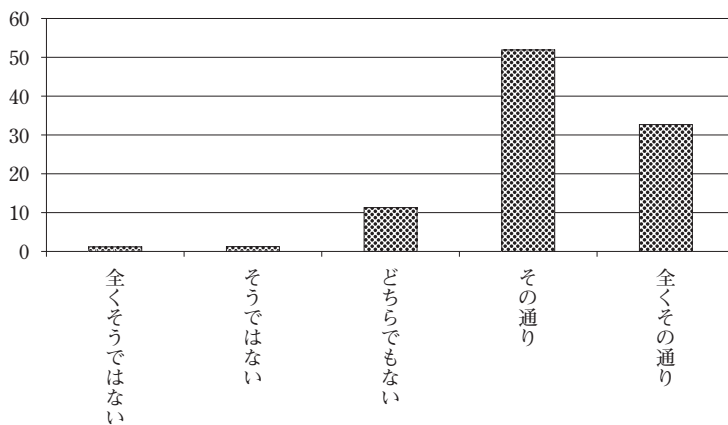
そのことは保留するとして「クリエイティブさに対する自己認識の変化」と「未来に対する前向きな姿勢」との関係を見たのが図表 11, 12, 13 だ。

図表 11 では、合宿後自分はクリエイティブかもしれないと気づいた程度が

図表9 合宿を通して自分の未来に新たな可能性が発見された



図表10 合宿前よりも進むべき方向や未来がイメージできるようになった



高いほど未来志向が高い傾向が認められる。図表12, 13は合宿前と合宿後の変化を加味した集計表である。集計表をたてにみて「その通り」「全くその通り」の分布が「下」にシフトすることに注目されたい。「自分のクリエイティブさに気づく、より自覚する」ほどに「未来に対する前向きな姿勢」が

図表11 「合宿後自分には創造性があるかもしれない」と気づいた」に対する同意・非同意別集計：中高生計（括弧は中学生）

		右の2つの質問に対する同意・非同意	合宿を通して自分の未来に新たな可能性が発見された	合宿前よりも進むべき方向や未来がイメージできるようになった
合宿後「自分には創造性があるかもしれない」と気づいた	全くその通り	全くその通り	72.7 (75)	77.3 (75)
		その通り	22.7 (25)	13.6 (18.75)
		どちらでもない	4.5 (0)	4.5 (0)
		そうではない	0 (0)	4.5 (6.25)
	その通り	全くその通り	13.3 (17.2)	17.3 (27.6)
		その通り	77.8 (72.4)	38.7 (65.5)
		どちらでもない	6.7 (6.9)	38.7 (3.5)
		そうではない	0 (0)	0 (0)
	どちらでもない	全くその通り	6.1 (4)	15.2 (16)
その通り		51.5 (52)	57.6 (56)	
どちらでもない		39.4 (44)	27.3 (28)	
そうではない		3 (0)	0 (0)	
	全くそうではない	0 (0)	0 (0)	

図表12 「自分が合宿を通して自分の未来に新たな可能性が発見された」と「クリエイティビティに対する自己認識」との関係

		合宿を通して自分の未来に新たな可能性が発見された				
		全くそうではない	そうではない	どちらでもない	その通り	全くその通り
合宿前「そもそも自分は創造的だ」と思っていた	全くそうではない	1		3	7	1
	そうではない			6	16	4
	どちらでもない	1	2	6	24	8
	その通り			3	9	5
	まったくその通り		1		4	6
合宿後「自分には創造性があるかもしれない」と気づいた	全くそうではない	2				
	そうではない		2	1	3	
	どちらでもない			13	17	1
	その通り			3	35	6
	まったくその通り			1	5	16

図表13 「合宿前よりも進むべき方向や未来がイメージできるようになった」と「クリエイティビティに対する自己認識」との関係

		合宿前よりも進むべき方向や未来がイメージできるようになった				
		全くそうではない	そうではない	どちらでもない	その通り	全くその通り
合宿前「そもそも自分は創造的だ」と思っていた	全くそうではない	1		3	6	2
	そうではない			3	17	6
	どちらでもない		1	4	22	14
	その通り		1	2	7	7
	まったくその通り				4	7
合宿後「自分に創造性があるかもしれない」と気づいた	全くそうではない	1				
	そうではない		1		5	
	どちらでもない			9	19	5
	その通り			2	29	13
	まったくその通り			1	3	17

図表14 合宿前と後の創造性に対する自己認識を説明変数とする回帰分析の推計結果

		X ⁻	X ⁺
		自分は創造的だ：合宿前	自分には創造性があるかも：合宿後
Y	合宿を通して自分の未来の可能性が発見された	0.161*** R ² =0.048	0.609*** R ² =0.446
	合宿を通して進むべき未来がイメージできた	0.177*** R ² =0.067	0.351*** R ² =0.171

注：Y=a+bX⁻，Y=a+bX⁺の回帰分析の推計結果。上段は係数(b)，下段は決定係数。
係数はすべて統計的に1%水準で有意。変数は「全くその通り」を5点以下4，3，2，1点を与え点数化した。

強まっているのだ。図表14は回帰分析の推計結果である。決定係数と係数(b)が合宿前よりも後で増加していることが確認できよう。

もちろん，さきほどから指摘するように，保留付きの解釈だ。また，因果関係を特定するにはアンケートは設計されていないので，表現はやや強すぎるかもしれない。

次代を担う次世代にクリエイティブさが求められるなか、クリエイティブさと未来志向性の関係をデータ的に明らかにした調査研究は少ない(寡聞にして知らない)。本アンケートの集計結果は、その意味で、貴重な材料だと思われる。夢チャレンジ大学は来年度以降も続き、次世代人材開発研究所はさらなる調査研究を通して、今回積み残した課題の解明に挑戦したい。

5. おわりに

creativity は、社会や地域、企業がもっとも欲する戦略的資源であり、それらがもっとも手にできない希少資源である。Richard Florida の creative class が注目されて久しい。Florida によれば、creative class が集積する地域や組織からはイノベーションが生まれ、地域や組織の再生・進化が促される。自らの地域や組織に creative class をどうやって生み出すのか。それは、日本の多くの地域や組織における願いであると同時に、叶わぬ夢かもしれない。

教育の現場でも creativity の発掘と育成が議論され、課題となって久しい。Tina Seeling の crash course on creativity は、NHK テレビで報じられ、2冊の本が翻訳された。いずれも多くの教育関係者の注目を集めた(1冊目の『20歳のときに知っておきたかったこと』は2010年の単行本・ビジネスで8位(トーハン調べ))。

本稿では、クリエイティブティが中高生に与える影響をアンケートの集計データを使って明らかにした。中高生が自らをクリエイティブだと認識する自己肯定力を向上させるプログラム開発こそが、次世代向け人材育成プログラムには求められる。このメッセージを人材育成に携わる関係者と共有できれば本望である。

参考文献

- ティム・ブラウン（千葉敏生訳）『デザイン思考が世界を変える』早川書房，2010年
Richard Florida, *The Rise of the Creative Class*. Basic books, 2002.
- 福岡市役所『2012年版夢チャレンジ大学報告書』福岡市役所，2013年
トム・ケリー&ジョナサン・リットマン（鈴木・秀岡訳）『発想する会社！』早川書房，2002年
- Charles Landry, *The Creative City* second edition. COMEDIA, 2008.
- 野村恭彦『フーチャーセンターをつくろう』プレジデント社，2012年
野中郁次郎・勝見明『イノベーションの知恵』日経BP社，2010年
大橋香奈・大橋裕太郎『フィンランドで見つけた「学びのデザイン」』フィルムアート社，2011年
- ティア・シーリング（高遠裕子訳）『20歳のときに知っておきたかったこと』阪急コミュニケーションズ，2010年
ティア・シーリング（高遠裕子訳）『未来を発明するためにいまできること』阪急コミュニケーションズ，2012年
- 田村馨・兵土美和子「Project-based Learning 型プログラム導入の可能性と課題－長尾中学校で実施した「書く力をきたえるプログラム for 中学生」をケースに－」，
福岡大学商学論叢第54巻1号，49-72頁，2009年
- 田村馨・兵土美和子『梅林中学校での「書く力をきたえるプログラム for 中学生」－立志に向けて一歩踏み出すプログラム－』，2012年
- 東京大学 i・school 編『東大式 世界を変えるイノベーションのつくりかた』早川書房，2010年
- 上田信行・中原淳『プレイフル・ラーニング』三省堂，2013年
マーヴィン・ワイズボード&サンドラ・ジャノフ（香取一昭訳）『フューチャーサーチ』ヒューマンバリュー，2009年

〈資料1〉

夢チャレンジ大学全体企画案

基本コンセプト

「目覚めよ、自分の創造力(クリエイティビティ)に、

そして、自分の創造力を介して、新しい友人に出会い新しい世界とつながろう」

高校・大学に行くにせよ、社会にでるにせよ、自分らしく生きたいよね、そして自分らしく働きたいよね。でも、自分らしさって自分では意外とわかっていないんだ。わかっていたとしても、自分らしく一歩踏み出すって怖いし、自信ないよね。それはね、自分の中にある「創造力」に気づいていないからなんだ。人生は自分で創っていくもの。友達と知り合い親しくなるのも創造力の賜物(たまもの)なんだ。だって、その人らしい仕方では、友人と知り合えないし親しくなれないよね。

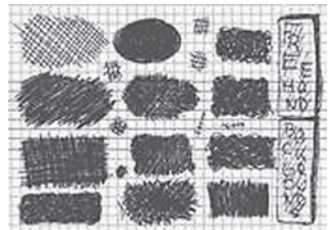
創造力は英語でクリエイティビティという。「クリエイトする」なんて聞いたことないかな。クリエイティビティでも創造力でもいいんだけど、「そういうものはピカソとかゼーツァルといった、限られた、凄い人にしかない能力!、そんな能力は私にはないよ」って考える人って多いよね。

そうじゃないんだよね。創造力は誰もが持っているんだよ。自分で気づいていないだけ。あるいは、発見・発掘されていないだけ。「ものまね」や「歌」、「ダンス」、「イラスト」、「運動」、「イヌやネコを飼う」、「友人関係」など好きなことがあると思うけど、そこでは、気付かない形で「クリエイティビティ」を発揮しているんだよね。

小学校のとき、夏休みの宿題でやった工作や観察日記。いまからみたら、「すげー」と思わない?

中学生や高校生になると、そういう自分を忘れ、学校の成績や他人との比較、親・先生の評価でしか自分を認めなくなっちゃうんだよね。

そういう状況や路線(いま歩んでいる道)から抜けだしてみようよ。その一歩を夢チャレンジ大学で踏み出してみない!一緒に君たちの中に潜むクリエイティビティを発見し発掘してみない!君たちが「自分らしく」学び、遊び、新しい友人や世界に出会い、「自分らしい」人生を切り拓いていけるように!



【保護者のみなさまに】

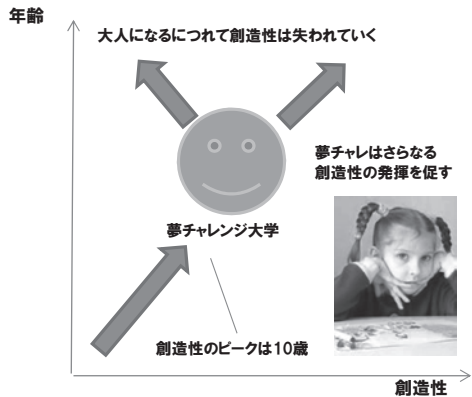
夢チャレンジ大学は、ご子息の「自分でも気づいていない可能性」を、創造力を切り口に、自分たちで発見し発掘するプログラムです。創造力は21世紀という次代を担う人材にもっとも求められる能力だといわれています。企業が重視するのも「創造力を発揮できる人材」です。



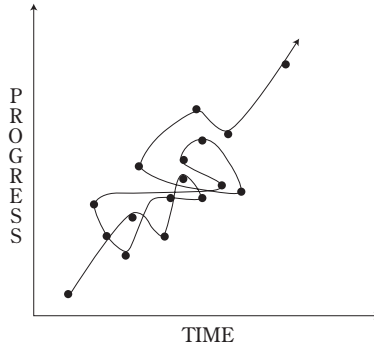
日本の教育では、これまで、創造力は持って生まれたもの、特別の人にしか備わっていないものだとして位置づけられてきました。しかし、グローバル化が進み、「日本は欧米や他国と違う」という立ち位置に拘れなくなるなか、創造力は誰もがもっているもの、それを発見し発掘するのが教育の役割だという認識に日本も変わりつつあります。夢チャレンジ大学は、そのような時代の変化をいち早く取り込み、福岡で生まれ学ぶ中高生に、福岡という都市の魅力や可能性に気づき、職業や働くことの意義を自分らしい理解と認識で腑に落とす（＝まさに個々の中高生が創造する）場と機会を提供するものです。

人生は、振り返るときはじめて、すべてがつながっていることに気づきます。線と線を結ぶ形で人生はクリエイトされていきます。それだけに、子供たちには自分らしい一歩を踏み出して欲しいと願っています。

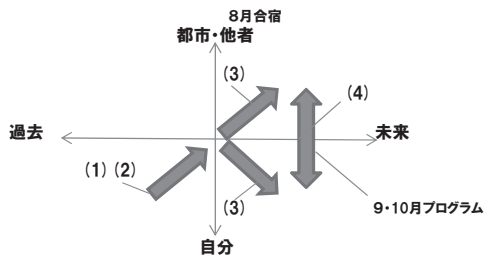
「自分らしい一歩を踏み出す」には、「自分らしさ」に自信をもつことが必要です。そのためには、自分が何かを創造できる人間であることに気づき、認めることが大切です。そのお手伝いが夢チャレンジ大学の使命だと私たちは考えています。



人生は点と点を結ぶようなもの
— 振り返ったときに軌跡が了解される —



- 8月合宿
- (1) 振り返り—自分を知る、自分が求めているものを振り返り起こす
 - ・小さい頃に書いたり作ったものを持ってきてもらい、それを素材に
 - ・レゴブロックを使って
 - (2) お国自慢大会(他者を否定しない、他者に否定されない心地よさを知る)
 - ・好きなもの、興味あるもの、取り組んでいることなどを自慢する
 - ・他者は絶対に否定的な意見や顔をせず、本人が気づいていない「良さ」を引き出す
 - (3) 街のオモシロさ、人のオモシロさを知る(街と絡む自分をイメージする→未来の自分をイメージする)
 - ・福岡市の好きな場所、店、人、ラジオ、テレビ・・・をひねり出す
 - ・自分たちの生活と福岡市の関係を知る
 - (ex福岡市の成長と自分の生活、人生とが関係していることなど)
 - ・LIKITEN、朝日新聞GLOBE、テンジン大学、子ども未来新聞などと街と絡むオモシロい活動
 - (4) 未来都市「FUKUOKA」をレゴブロックを使って創造しよう！



クリエイティブな君や私=チェンジメーカー、触媒、編集者としての君や私

