

異文化経験は社会的相互作用の中で創造性を高めるか？

○竹村幸祐¹・藤原健²・鈴木智子³ (非会員)

(¹滋賀大学経済学部・²大阪経済大学人間科学部・³京都大学大学院経営管理研究部)

キーワード：創造性，異文化経験，社会的相互作用

Does multicultural experience enhance creativity in social interactions?

Kosuke TAKEMURA¹, Ken FUJIWARA² and Satoko SUZUKI³#

(¹Faculty of Econ., Shiga Univ., ²Faculty of Human Sciences, Osaka Univ. of Econ., ³Graduate School of Management, Kyoto Univ.)

Key Words: Creativity, Multicultural experience, Social interaction

目的

近年、異文化経験が個人の創造性を高めることが明らかにされてきた (e. g., Cheng & Leung, 2013; Maddux & Galinsky, 2009)。本研究は、他者と相互作用する社会的な場面においても、異文化経験が創造性を高めるのかについて検討した。

異文化経験と創造性に関するこれまでの研究は、多くの場合、他者との相互作用がない状況で創造性を測定してきた (例外として、Tadmor, Satterstrom, Jang, & Polzer, 2012)。しかし、人間は社会生活を営み、様々な場面で他者と相互作用する。このことは、創造性を問われる局面でも同じである。創作活動そのものは一人で行ったとしても、その成果物は、多くの場合、他者の目にさらされる。作り手は、ほぼ不可避的な形で、他者からのフィードバックを受け取る。例えば、新商品の開発は、必然的に他者 (e. g., 消費者) からの反応を伴う、社会的な営みである。

創作活動でどのようなパフォーマンスが発揮されるかは、周囲の振る舞いによって左右される可能性がある。多くの社会心理学研究が示してきたように、人間は、他者の振る舞いに大きな影響を受ける (e. g., Sherif, 1936)。そして、他者がどのような振る舞いをするかは、その人物のパーソナリティや経験に依存するだろう。そこで本研究は、他者からフィードバックを受け取る社会的場面で創造性を測定し、作り手本人の異文化経験だけでなく、フィードバックを行う他者の異文化経験の効果も検討した。

方法

参加者 大学生のペア 21 組が実験に参加した (男性 13 組、女性 8 組)。知り合い同士から成るペアは存在しなかった。ペアのうち 1 人は「イラスト役」、もう 1 人は「コメント役」が割り振られた。役割はくじ引きで無作為に決定された。

手続き 創造性の測定に異星人描画課題 (Ward, 1994) を用いた。イラスト役は、「地球と全く異なる環境の惑星」に特有の生き物を描くよう指示された。イラスト役が異星人を描き (3 分)、その異星人についてイラスト役がコメント役に口頭で説明した (1 分)。その後、コメント役が異星人についての感想を口頭で述べた (1 分半)。これを 6 ラウンド繰り返した。

描画された異星人の創造性は、実験参加者とは別の評定者 2 名によって評定された。各評定者は、それぞれの絵について、「この絵は独創的である」と思う程度 (1=全くあてはまらない~7=とてもあてはまる) を回答した。分析では、評定者 2 名の回答の平均を用いた (評定者間相関は $r = .57, p < .01$)。

異星人描画課題の後、各参加者は、異文化経験を測定する尺度である Multicultural Experience Survey (MES: Leung & Chiu, 2010) に回答した。MES の構成項目は、1) 海外で過ごした年数、2) 母国語以外に話せる言語の有無、3) 父親の生まれた場所 (国外か否か)、4) 母親が生まれた場所 (国外か否か)、5) 自分が異文化に接している程度の主観的評価 (0=全く接しない~10=とてもよく接する)、6) 最も親しい友人 (最大 5 人)

の何割が他民族であるか、7) よく利用するレストラン (最大 5 店) の何割が他民族料理の店か、8) 好きなアーティスト (最大 5 アーティスト) の何割が他国出身か、の 8 項目であった。ただし、本研究では 7) を除外して分析した。これは、他民族料理として回答されたものの中に「ラーメン」が含まれるなど、妥当性に欠けると判断されたためであった。残りの 7 項目の回答をそれぞれ 0~1 の範囲 (異文化経験があるほど高い) の得点に変換し、合計した。

結果と考察

ラウンドをレベル 1 の分析単位、ペアをレベル 2 の分析単位とするマルチレベル分析 (ランダム係数モデル) を行った。目的変数は各ラウンドで描かれた異星人の創造性評価であった。レベル 1 の予測変数はラウンド (ペア内で中心化)、レベル 2 の予測変数はイラスト役の MES とコメント役の MES (それぞれ全体平均で中心化)、そしてその交互作用であった。クロスレベル交互作用も予測変数に加えられた。

表 1 に分析結果を示した。ラウンドが創造性と有意な正の関連を持っていた。イラスト役 MES およびコメント役 MES は有意ではなく、ラウンドと各 MES の交互作用も有意ではなかった。また、イラスト役 MES とコメント役 MES の交互作用も、有意ではなかった。ただし、イラスト役 MES × コメント役 MES × ラウンドの交互作用の係数が有意に正であった。

以上の結果は、社会的相互作用のある場面でも、異文化経験が創造性を高めることを示している。ただし、イラスト役とコメント役の異文化経験の効果は、ただ感想を述べるだけのコメント役の異文化経験に依存した。双方に異文化経験がある時に、創造性が高まったのである。さらに、この相乗効果は、相互作用の後半になってから見られた。このことは、異文化経験のあるコメント役のフィードバックが、創造的な異星人の絵に直結するような、即効性のある具体的アイデアではなかったことを示唆する。ここから、異文化経験のあるコメント役が、イラスト役の創造的思考そのものを促進していた (e. g., 想像の幅を広げる効果を持っていた) ことが示唆される。

表 1. 創造性とラウンド・MES の関連

	coef.	(SE)	p
切片	4.68	(.21)	< .001
ラウンド	.16	(.07)	.028
イラスト役 MES	.44	(.38)	.258
コメント役 MES	.27	(.26)	.319
イラスト役 MES × ラウンド	.08	(.13)	.519
コメント役 MES × ラウンド	.02	(.09)	.848
イラスト役 MES × コメント役 MES	.33	(.36)	.376
イラスト役 MES × コメント役 MES × ラウンド	.44	(.12)	.001

引用文献

Cheng & Leung (2013). *Soc Psychol Personal Sci*, 4, 475-482. / Leung & Chiu (2010). *J Cross Cult Psychol*, 41, 723-741. / Maddux & Galinsky (2009). *J Pers Soc Psychol*, 96, 1047-1061. / Sherif (1936). *The psychology of social norms*. / Tadmor, Satterstrom, Jang, & Polzer (2012). *J Cross Cult Psychol*, 43, 384-392. / Ward (1994). *Cogn Psychol*, 27, 1-40.