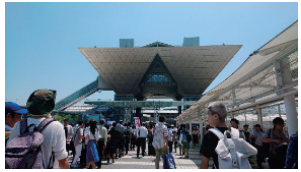
ユーザーによる価値発見と創造的プロセスの研究

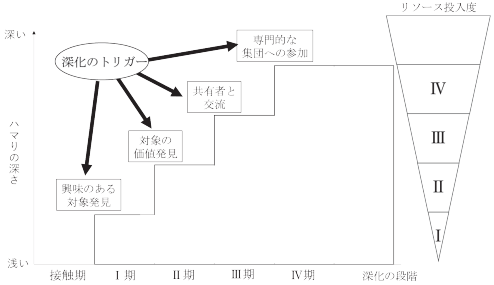
キーワード　創造的思考／ユーザー中心の創造性／共創／価値発見／認知心理学

研究概要

近年、様々なツールの開発・普及とともに、デザイナーやアーティストなど特別な訓練を受けた人ではない一般消費者が新たなものを作ったり、新たな価値を発見したりすることが増えてきた。こうした一般ユーザーの創造的な過程を解明することで、クリエーター・メーカー主導ではない、共創的なものづくりの在り方を探求する。



漫画・アニメのファンは二次創作を通して自身の創造性を発揮し、コミックマーケット等で流通する。



ある対象に「ハマる」プロセスには幾つかの段階があり、接触経路の獲得や他者との交流が深化のトリガーとなる。

これまで認知心理学的な実験を通して、一般的な人々の創造的思考を促進する手法の研究や、美術鑑賞を題材として鑑賞者がどのように美術作品から自分自身の解釈を生み出すかを研究してきた。近年は、サブカルチャーのファンが自ら二次創作を始めたり、対象の価値を発見したりしていくプロセスを、面接法により研究している。

今後の展開やメッセージ

近年、より現実的な状況での人間の創造的プロセスに関心が移ってきました。またこれまで実験、調査や面接法など様々な手法で人間行動を対象とするデータを分析してきましたが、予想を超えた結果から新たな気づきを得ることが多くあります。こうした経験を新製品、新サービス開発などにも応用できればと考えています。

研究者情報

田中 吉史 教授・博士(心理学)
情報フロンティア学部　心理科学科
所属研究所：感動デザイン工学研究所

研究者情報URL
https://www.kanazawa-it.ac.jp/kyouinroku/a/AFADF.html
https://researchmap.jp/read0048515