

...=====

## 第93回クリエイティブサロンのご案内

=====

主催：学術研究団体 日本創造学会

**開催日：2026年6月21日（日）**

時間帯：13:30-15:40（予定）

開催方法：オンライン（Zoom）

参加費：無料

※文末に申込み方法記載

### 日本創造学会アワード受賞者講演会

#### 【スケジュール】

- 13：30-13：35 開会の言葉（司会進行：尾澤理事）
- 13：35-13：40 理事長挨拶（三浦理事長）
- 13：40-14：20 発表賞講演 1 平沼智康氏講演（講演30分、質疑10分）
- 14：20-15：00 論文賞講演 1 安松健氏講演（講演30分、質疑10分）
- 15：00-15：40 発表賞講演 2 古川洋章氏講演（講演30分、質疑10分）
- 15：40- 終わりの言葉（尾澤理事）

#### ◆研究大会ポスター発表賞 講演 1

##### 【講演タイトル】

『創造性の促進・阻害及びレジリエンスのメカニズムの探索的研究—非クリエイティブ職のビジネスパーソンを対象として—』



平沼智康氏

##### 【プロフィール】

平沼智康（ひらぬまともやす）開志専門職大学事業創造学部准教授、北陸先端科学技術大学院大学先端科学技術研究科博士後期課程。修士（経営）（一橋大学）。2度の起業、外資系コンサル、ITベンチャー等を経て2023年に3度目の起業。経営・業務改革・DXの支援や、中小企業支援の産官連携事業の企画・運営統括を担う。人々がより創造性を発揮できる組織・社会づくりを目指し、実務家・教員・研究者として、学生から経営者までその挑戦と変革に伴走している。

## 【講演概要】

創造性が発揮しやすいとされる職場でも、なぜ、人によってその発揮のされ方に大きな差が生まれるのか。性格か。育ちか。それとも過去の強い阻害経験か。この問いを、単一時点の個人や組織の分析ではなく、複数の職場を経験する長期的なキャリアの変遷から捉える。本講演では、営業職やエンジニアなど、いわゆる「非クリエイティブ職」のビジネスパーソンを対象に、環境の文脈が資質や価値観の形成にどう作用し、そこで得られた学びが次の環境での創造的活動やレジリエンスにどうつながるのかを、複数回のインタビューと独自のプロセス図を用いて探索的に検討し、現時点で得られている知見を報告する。

## ◆論文誌Vol.28 論文賞 講演 1

## 【講演タイトル】

『トップアスリートの身体知の普及展開 サイバーフィジカルフィールドワークの実践事例として』



安松健氏

## 【プロフィール】

安松健（やすまつけん）株式会社エボルブ Chief Assemblage Officer

国立大学法人大阪教育大学 理数情報教育系 特任准教授

2001年大手金融機関に入社、顧客行動の調査・分析、業務改革などを担当後、人材開発事業会社にてビジネスリーダーの能力開発に従事。現在は、調査分析からコンセプトデザイン、AI設計までを担当し、新規事業開発、AI開発、業務改革など共創型プロジェクトをファシリテート。

上智大学応用データサイエンス学位プログラム／明治大学MBA／神戸大学数理データサイエンスセンター非常勤講師、日本創造学会理事、人工知能技術コンソーシアム データ・知識融合WGリーダー、博士（経営科学）。

## 【講演概要】

プロフェッショナル人材が持つ暗黙知をいかに可視化し普及するかという問題に対し、本講演では、プロ人材の暗黙知の1つとして、ラグビーのトップレベル選手のパススピードに着目した事例を紹介する。パス速度を生み出す身体知の本質をサイバーフィジカルフィールドワークにより抽出し、習得可能な練習プログラムを開発。一般的な指導環境でのコーチング実践検証を通じて、短時間で特別な設備に依存せず実践可能な身体知の普及手法を確立した。本事例を通じて、サイバーフィジカル時代における問題解決プロセスの

一例を提示する。

## ◆研究大会発表賞 講演2

### 【講演タイトル】

『評価者の癖を模倣した推論型LLMによるアイデア評価は人間にどこまで近づくか  
ー生成AIを活用したアイデア評価システムの実現に向けてー』



古川洋章氏

### 【プロフィール】

古川 洋章（ふるかわひろあき）北九州市立大学 情報総合センター・データサイエンス教育センター准教授。日本創造学会副理事長。博士（知識科学）。専門は知識情報学（知識創造支援）および情報システム学。近年は、生成AIと人間の創造性の違いに関する研究や、生成AIを活用した知識創造支援の方法論に取り組んでいる。Outstanding Paper Award（KICSS2023）のほか、日本創造学会第46回研究大会発表賞、第47回研究大会発表賞を受賞するなど、生成AIと創造性に関する研究において実績を有する。

### 【講演概要】

多様な立場からアイデアを評価することは重要であるが、評価者を継続的かつ安定的に確保することは容易ではなく、時間的・経済的負担も大きい。そこで本研究では、人それぞれにみられる評価の傾向、すなわち「評価バイアス」に着目し、これを生成AIに再現させることで、アイデア評価をどこまで人間に近づけられるかを検討した。本講演では、30件のアイデアを対象に、評価軸である「新規性」・「妥当性」・「具体性」・「実現可能性」の4項目から人間と生成AIの評価結果を比較し、評価バイアスを活用した生成AIによる評価支援の可能性と課題について得られた知見を提示する。

申込締切：6月20日（土）

参加申込方法1

このメールへの返信（[jcs-info@japancreativity.jp](mailto:jcs-info@japancreativity.jp)）でお申し込み下さい。

その際、[ ] 内についてお知らせ下さい。

[氏名/所属/会員 or 非会員/URL送付先メールアドレス]

メールで参加URL（Zoom招待状）をお送り致します。

参加申込方法2

イベントポータルサイトPeatixより参加申し込みができます。

<https://93th-cresalo.peatix.com>

**【参加者注意事項】**

○Zoomの表示名は氏名/所属がわかるように設定してください。

○当サロンは、学会会則に基づき学術や実務に貢献するためのサロンです。参加者はお互いの立場、専門性を理解の上誠意をもってご発言下さい。

○知的財産権の侵害になる恐れがありますので参加の際の録画はご遠慮下さい。

○時間スケジュールは進行の状況により変わる可能性もあります。

○システムの都合や通信状況により、十分なサービスを受けられない可能性があることをご承知おき下さい。