

日本創造学会研究大会 2026（第 48 回）発表プログラム（v4: 10/19）

[（参加登録サイト](#) [研究大会サイト](#)）

10/24 16:00～17:00 セッション 1（インタラクティブポスター）：

（1-1）異分野横断型知識創造からエコシステム形成へ ～ 実験的プロジェクト IM_Lab の実践に基づく形成プロセスとボトルネックの考察 ～

森田 純恵（秋田県立大学システム科学技術学部情報工学科），紺野 登（Japan Innovation Network Chairperson 理事）

（1-2）生成 AI によるビジネスアイデアの自動評価手法

小俣 幸紀，大谷 順司，齊藤 志保，松田 瑛彦，森 郁海（三菱電機株式会社情報技術総合研究所）

（1-3）問い中心型外部スキャフォールドによる AI 創造性の統計的検証——KIS-Genesis は AI モデルを最上位モデルの水準まで引き上げるか

長谷川 広泰（未来図 Lab 工房）

（1-4）異なる専門的視点の付与が大規模言語モデルによるアイデア評価に及ぼす影響

古川 洋章（北九州市立大学）

（1-5）創造性と効率性を両立するイノベーション・マネジメントシステム（IMS）～個人の創造性を組織的イノベーションへ昇華させる実践アプローチ～

尾崎 弘之（一般社団法人 Japan Innovation Network）

（1-6）潜在感情の引き出しのための手法

辻 俊幸（秋田県立循環器脳脊髄センター），大塚 有希子（法政大学大学大学院イノベーションマネジメント研究科）

（1-7）SF 映像/小説の体験がニーズ・解決策の発想の量と質に及ぼす影響の検証—マインドワンダリングの影響を考慮した推定統計による探索的仮説形成—

河野 太郎，関 優志（トヨタ自動車株式会社未来創生センター）

（1-8）共通テスト「情報Ⅰ」の問題を題材にした卒業論文執筆練習手法の提案と実践

三浦 元喜（千葉工業大学）

（1-9）情報の収束場面における階層的構造化を支える足場かけ —小学校高学年児童を対象とした、ワークシートと生成 AI による支援の比較—

尾澤 知典，当麻 哲哉（慶應義塾大学）

（1-10）企業内創発活動リーダーの経験は本来業務にどのように再文脈化されるのか

人見 健三郎，松尾 長可，脇田 健一（三菱電機エンジニアリング株）

（1-11）在り方とところの可視化に基づく創造のためのアプローチ ～試行錯誤のサイクルを「螺旋的深化」へ導く多元的フレームワーク～

片山 立（夢・アーキテクティング工房）

10/25 9:30～10:30 セッション 2（学生発表セッション 1）：

(2-1) 人の介入を「清掃機会」に変える掃除ロボット — Human-in-the-Loop による人・ロボット協調の提案 —

武田 諒, 森田 純恵（秋田県立大学システム科学技術学部情報工学科）

(2-2) 問いを通じた IT 課題のリフレーミングプロセスに関する研究 —生成 AI 経営者との対話における IT コーディネータ有資格者・学習者の問題再構成と仮説更新—

小笠原 裕, 大塚 有希子（法政大学大学院イノベーション・マネジメント研究科）

(2-3) システム仕様書を発想の起点として活用する手法

片倉 健（慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科）

(2-4) 「企業内で育てる」日本型人材育成と社会人の自発的大学院進学 —博士進学の評価・支援・活用に関する課題探索—

今村 新, 永井 由佳里（北陸先端科学技術大学院大学）

10/25 9:30～10:15 セッション 3（学生発表セッション 2）：

(3-1) 地域外人材との協働による DX 化 —小松市西俣キャンプ場を事例に

小國 美貴（公立小松大学）

(3-2) 山形県における地方再生に向けた提案と検討

松田 空, 五郎丸 秀樹（千葉工業大学）

(3-3) IT プロジェクトマネージャのメンタル不調経験過程の可視化

明田 知之, 大塚 有希子（法政大学）

10/25 9:30～10:15 セッション 4（学生発表セッション 3）：

(4-1) 生成 AI を使うと、なぜアニメファンは反発するのか — 動画生成 AI のアフォーダンスに関する考察と情報開示戦略 —

Huang Lingjie, 大塚 有希子（法政大学大学院イノベーションマネジメント研究科）

(4-2) 「仮想的多様性」によるアイデア創出支援 ～意味的距離の設計と論争性評価の予備観察～

熊谷 彩乃（慶應義塾大学システムデザイン・マネジメント研究科）

(4-3) 日常的に行うフィクション創作活動の探索的研究

簗添 智哉（横浜国立大学）

10/25 10:50～11:50 セッション 5（一般発表セッション 1）：

(5-1) FIFA ワールドカップ 2026 日本代表かく戦へり ～地政学・チームビジョン・パフォーマンスからの考察～

豊田 貞光（トヨサダ研究所）

(5-2) 安全上の問題において低尤度を理由に自ら棄却した発想の回収手法の提案に関する予備的検討

伊藤 翼，白坂 成功（慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科）

(5-3) 次期学習指導要領の目指す授業と評価？ ～「身体知・俯瞰知」に繋げる「構造」～
小粥 幹夫（ひとつなぎの会）

10/25 10:50～12:10 セッション 6（一般発表セッション 2）：

(6-1) 組織風土が創造性発揮に及ぼす影響 —開発・設計 3 部門 15 課を対象とした探索的分析—

脇田 健一（三菱電機エンジニアリング株式会社）

(6-2) R.I. method に基づく対話的イノベーション AI の開発と事例分析

今泉 竜（株式会社わ），森田 純哉（静岡大学）

(6-3) 縄文アートが未来を創る（推論）

田村 新吾（ワンダーワークス）

(6-4) AI 対話に何を挟むか — 高回転対話・デジタル摘録・手書き記録による創造体験の違い —

石井 力重（アイデアプラント）

10/25 10:50～12:10 セッション 7（一般発表セッション 3）：

(7-1) 創造は淘汰のある場所で起きる ——AI のモード崩壊を突破する発想支援手法 QVP
古田 彰一（株式会社 ProAI）

(7-2) AI 時代に求められる横断（横棒）型教育評価手法 —高校入試を起点とした STEAM 評価ルーブリックの提案—

島 青志（慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究所），白坂 成功（慶應義塾大学大学院システムデザイン・マネジメント研究科）

(7-3) 羊グッズの分類と国別の特徴 —各国の風土と文化が創造した羊グッズを考える—
高橋 誠（創造開発研究所）

(7-4) 知財ミックス獲得を目指した水泳トレーニング方法&教習具の開発（その 2）

片岡 敏光（パットブレーン），榛澤 繁（egao with us），平田 栄史（エッセンス）

発表会場（予定）

	A212（大）	A211（中）	A210（小）
10/24 16:00～	S1（インタラクティブ ポスター）		
	A212（大）	A211（中）	A210（小）
10/25 9:30～	S2: 学生発表 1	S3: 学生発表 2	S4: 学生発表 3
10/25 10:50～	S5: 一般発表 1	S6: 一般発表 2	S7: 一般発表 3

- オンライン（Zoom）の接続先は別途案内いたします。（10/25 のみ）