論文審査の要旨および担当者

報告番号	甲　第　　　号	氏　名	赤木　真由

論文審査担当者：	主査	慶應義塾大学大学院 教授	博士（工学）	前野　隆司
	副査	慶應義塾大学大学院 教授	博士（システムエンジニアリング学）	白坂　成功
	副査	叡啓大学 教授	博士（学術）	保井　俊之
	副査	Professor, KTH - Royal Institute of Technology, Ph.D. in Innovation Engineering and Management (Chalmers tekniska högskola), Mats Magnusson		

（論文審査の要旨）

赤木真由君の学位請求論文は「Ideation Workshop Enhancing Acceptance to Encourage Team Creativity」と題し、5 章から成る。

時代は経済活動に特化するのみならずアイデアの創出に注力すべき“創造性の時代”に移行しつつある。創造性開発はイノベーションの第一歩であり、アイデアの実行よりも創出に重点をおいた活動である。イノベーションや創造性の文脈において、日本は 1970 年代に価格と品質を両立する高いオペレーションで注目を集め、今も技術面で競争力を有している。しかし、ユニークさの観点がより求められるようになった 2000 年代以降においては、日本は多様な人材を活かした協働に弱点がある。そのため、本研究は、今後日本が強化していく必要があるチームでの創造性発揮（チーム・クリエイティビティ）に着目し、それに影響するチームや個人の要因を明らかにすることを目的としている。

第 1 章では、研究の背景と目的について述べ、論文全体の構成を示している。

第 2 章では、先行研究調査を実施し、以下のふたつの仮説を設定している。(1) フィードバックとチーム・クリエイティビティの関係性に対し、コンフリクトが媒介効果および調整効果を有するとともにアイデアの受容が媒介効果を有する。(2) 自己受容とチーム・クリエイティビティの関係性に対し、個人の創造性が媒介効果および調整効果を有するとともに、アイデアの受容が媒介効果を有する。

第 3 章では、前章で設定した仮説を検証するために、定性・定量調査を実施した結果を示している。まず、高いパフォーマンスやチーム・クリエイティビティを発揮したチームに所属した 12 名を対象に探索的インタビュー調査を実施し、一部の仮説を支持する結果を得ている。また、535 名を対象としたインターネット調査で得られたデータに対して重回帰分析を行い、その結果から、フィードバックとチーム・クリエイティビティ、自己受容とチーム・クリエイティビティの関係性にアイデアの受容が媒介効果をもたらすことを明らかにしている。また、コンフリクトはアイデア創出のプロセスにおいてのみ媒介効果および負の調整効果を有することを示している。さらに、個人の創造性は、自己受容とチーム・クリエイティビティの間に強い媒介効果・調整効果があることを明らかにしている。次に、次章にて統計的に有効なモデルを基にしたワークショップを設計するために、共分散構造分析を実施し、受容とチーム・クリエイティビティの関係性を示すモデルを提案している。

第 4 章では、受容とチーム・クリエイティビティの関係性を示すモデルを基にしたアイデア創出ワークショップを開発している。自己受容を高めるための手法として、「創造的思考の 2 軸図」を用いるワークショップを設計し、合計 123 名を対象にした 3 回のプロトタイピングにより有効性を確認している。また、アイデアの受容を高める手法として「システマティック・フィードバック・メソッド」を開発している。さらに、2 つの手法を統合し、アイデア創出ワークショップを開発し、合計 44 名を対象にした 3 回のワークショップと、16 名を対象にした対照群のワークショップを実施し効果検証を行っている。t 検定の結果、特に Creative Growth Mindset と Creative Fixed Mindset に効果があることなど、本手法に基づくワークショップは参加者の創造性に対するマインドセットを変化させる効果があることを示している。それぞれの手法について定量的・定性的に効果を検証しており、前後のプロセスにおける改善の余地についても述べている。

第 5 章では結論として本研究を総括し、本研究の意義および今後の展望について述べている。

以上より、本研究ではチームの要因（フィードバック）と個人の要因（自己受容）がどのようにチーム・クリエイティビティに繋がるかについての 2 種類のモデルを提案するとともに、統計的に構築された受容とチーム・クリエイティビティの関係性を示すモデルを基に、自己受容とアイデアの受容を高める手法を統合したアイデア創出ワークショップを提案している。本研究は、これまで異なる領域で研究されてきた自己受容とアイデアの受容の関係を示すとともにそれらの創造性への影響を示しており、デザイン研究領域を拡大することに寄与している。多変量解析にとどまらず、実践的な手法のデザインを行っていることから、実践研究としての貢献も有する。このため、本研究は、システムデザイン・マネジメント学上の寄与が少なくない。また、学位論文および発表を英語で実施していることから、十分な英語力を有することを確認している。従って、本論文の著者は博士（システムデザイン・マネジメント学）の学位を受ける資格があるものと認める。