

論文内容要旨 (和文)

平成19年度入学 大学院博士後期課程

ものづくり技術経営学専攻

学生番号 07522603

氏名 佐藤安太



論文題目 創造性伝承のための思考技術 (リテラシー) に関する考察

～ 玩具の商品企画開発業務における一つの試み ～

本論文は創造性の伝承技術や事業継承技術に関する事例を調査し、主として玩具産業において「ヒトづくり」や「モノづくり」を進める際の商品企画業務と商品開発業務の両面から、創造性伝承のあるべき姿を明らかにすることを目的としている。

玩具産業においては、いわゆる一匹狼的天才がヒット商品づくりを行うのが一般的であるため、その創造性は個人の属性に依存することが多く、伝承は極めて難しいというのが常識である。そこで、申請者はこの問題を解決させるために、伝承のためのメカニズムを体系的に解明し、新たな伝承法を考案して、高専や大学、民間企業において社会実験を行ったが、この手法をマスターした者は短時間、低コストで効果的な成果を上げることが判明した。

この伝承法は「形而上学」「経営学」「脳科学」という諸学問を基にして『ライフデザイン・マネジメント工学』と称する論理で体系化したものであるが、基軸となるものは申請者が企業経営に携わっていた時に使用していた経営手法を基にして構築した『マトリックス思考フレーム』である。タテ軸に「生き方」を構成する要素として「徳育」「家育」「知育」「体育」「美育」「遊育」「財育」という「7つの育」を設け、ヨコ軸には「環境変化」「現状分析」「目標」「行動計画」「到達目標」を設けて、構成要素ごとに一旦分解し、その後それらを統合するという「分解と統合の原則」により、物事の本質を探究していく内容である。

『ライフデザイン・マネジメント工学』を学習する者には、『マトリックス思考フレーム』への記入工程、発表工程、PDCA工程 (Plan-Do-Check-Action) という「3つの工程」を経て、「モノづくり」に参加させた。受講生は「3つの工程」を踏むことにより、「共通言語」「共通手法」「共通思考」という『共有知』を保有することが出来る。グループ作業を通して「モノづくり」を実施する際も、瞬時に相互理解が進むことが分かった。例えば、高専生は「高専生人生ゲーム」を始めとする商品企画作業、大学生は「大学生人生ゲーム」の商品企画作業を行ったが、試作品を評価する際も、「人生ゲーム」の発売元である50歳代の商品企画開発業務の幹部社員と懇談しても、相互に学習しているために円滑なコミュニケーションが取れている。更に、この思考する技術を極めていくと、物事の本質を探究する能力を身に付けることが可能になった。そのため『ライフデザイン・マネジメント工学』は単に「モノづくり」としての商品企画開発業務という狭い範囲に止まらず、「ヒトづくり」にまで発展させることが可能であることが分かってきた。


(10pt 2,000字程度 2頁以内)

論文内容要旨 (英文)

平成19年度入学 大学院博士後期課程

ものづくり技術経営学専攻

学生番号 07522603

氏名 佐藤 安太 

論文題目 Thinking Technique (literacy) for creativity transfer
- Trial to planning and development of new toy and game products -

The purpose of this thesis is to clarify the ideal situation of transfer creativity. In the field of toy industry, it is common belief that maverick geniuses develop successful products and thus, it is difficult to transfer creativity, because the creativity depends on personal attribute. To solve this problem, I found out the mechanism of creativity transfer systematically, and designed a new method of creativity transfer. This method was applied to university, national college of technology, and companies. As a result, it turned out that the person who mastered this technique could achieve an effective result for a short time with low-cost.

This method – “Life Design Management Engineering” – was built up systematically based on metaphysical philosophy, business administration and brain science. The basement of this method is “Matrix Frame for Thinking” work-sheet established based on the management technique used when I managed the corporation. The framework sheet consist from seven basic knowledge, which are 1) moral, 2) physical health, 3) intelligence, 4) financial, 5) playful, 6) home/family, and 7) aesthetic knowledge. At viewpoints of seven knowledge, users analyze the circumstance changing, recognize current status, plan the vision (purpose), target after one year and draw out concrete one day action plan. This method is to quest for the essence of things by “Principle of decomposition and integration”. In the class of “Life Design Management Engineering”, at first, students discussed each other in their group with matrix thinking framework sheet. Next, they make presentation in their group and in class. Through the processes, student had “shared knowledge” – “common language”, “common technique” and “common thinking”. When the students attend to group work of developing the product, student who had trained these learning were able to have mutual understanding at once. It will be concluded that “Life Design Management Engineering” is effective to production of new products, and this method can be developed to the “Encourage Education of Humanity”.

(12pt シングルスペース 300 語程度)