

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 24 年 3 月 26 日現在

機関番号：13904
 研究種目：基盤研究（C）
 研究期間：2009～2011
 課題番号：21500909
 研究課題名（和文）
 エンタテインメント・コンテンツ産業の高度職業人材育成に向けたケース教材の研究開発
 研究課題名（英文）
 Case development in educating business professionals for media-entertainment industry
 研究代表者
 助川 たかね（SUKEGAWA TAKANE）
 豊橋技術科学大学・大学院工学研究科・客員教授
 研究者番号：10440421

研究成果の概要（和文）：

1. 米国・欧州・アジアの有力専門職大学院で開発・出版された当該分野のケース教材 800 本のデータ分析によるベストセラー・ロングセラーケースの共通要因・構造の発見
2. 米国・アジア有力大学のケース開発者，利用者および出版社に対する聞き取り調査を基にした，ケースの開発，出版，活用方法の調査・分析
3. 1) と 2). の結果に基づく，メディア・エンタテインメント業界の高度職業専門人材育成に向けたケース教材の開発（開発中も含む）

研究成果の概要（英文）：

1. Findings of common factors and structures for the best- and long-seller cases based on the research on more than 800 ones which have been developed and published by the major professional schools in the US, Europe and Asia.
2. Finding tendency based on the research through interviews on developing, publishing and utilizing cases for the major professional schools in the US, Europe and Asia.
3. Developed cases in educating business professionals for media-entertainment industry based on the results through the research 1) and 2).

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2009 年度	1,400,000	420,000	1,820,000
2010 年度	900,000	270,000	1,170,000
2011 年度	1,000,000	300,000	1,300,000
年度			
年度			
総計	3,300,000	990,000	4,290,000

研究分野：科学教育・教育工学

科研費の分科・細目：教育工学

キーワード：コンテンツ産業，エンタテインメント，人材育成，事例研究，ケース，大学改革
 高度職業専門人，産業界ニーズ

1. 研究開始当初の背景

- (1) 当該産業分野の人材教育に追いつかない教育方法の整備

(2) 米国有力大学で経験したケース教育の有用性への着目

(3) 産業界ニーズを反映した教育・教材の必要性

(4) 当該産業分野のケース教材の著しい不足

当該産業では、産業特有の創造性に加え、高いビジネススキルが必要とされる人材育成を目指すなかで、コンテンツ産業の多様な形態の構造分析や体系的かつ実践的な問題解決のスキルを修得するための教育方法が確立しているとは言い難い。大半の大学院では、研究者による理論中心の教育と、実務家による知識・経験の伝承中心の教育を組み合わせることで専門知識を与える方法が主流となっているが、さらに、この専門知識を状況に応じて引き出し、実践的スキルとして修得させるための訓練プログラムが必要である。

欧米の教育機関のなかには、様々な業種と学問分野に跨るケースを作成し、目的に合わせて選択できるだけのストックを持っているところがある。エンタテインメントや映画、アニメなどに関するケースの保有数が500を越える大学もある。わが国では、出版されているすべてを合わせても一桁しかなく、その差は歴然としている。産学挙げて、国際的に通用する人材の育成を掲げながら、その教材の整備に関しては、コンテンツ産業大国の米国と比べ、著しく遅れている。ケース教材の拡充は緊急の課題である。

2. 研究の目的

(1) 当該産業分野の振興に向け、産業界ニーズを反映した実践的スキルを持つ人材教育のためのケース教材の開発

(2) 産業界と教育界の人材育成連携促進のためのシステムの構築

本研究の目的は、エンタテインメント・コンテンツ産業の振興に向けて、産業界ニーズを反映した実践的スキルを持つ人材育成のためのケース教材を開発することにあるが、その教材開発のプロセスを通して、産業界と教育界の人材育成パートナーシップを促進するシステムを構築することも、もうひとつの目的とする。

当該産業の人材には、企画立案、資金確保、人材集め、作品制作、二次利用による収益構造の確立、そのための財務やマーケティング、法律などの専門知識、加えて、芸術性や大衆性などに対する価値判断力が必要である。こうした複雑な課題に対する実践的解決能力を発揮できるようになるためには、ケース教

材を使って「修羅場」の擬似体験を数多く取り組ませることが効果的である。しかし、我国では、当該産業分野を題材としたケース教材が大幅に不足している。

こうした状況を踏まえ、産学連携のモデルケースとなるケース教材を開発し、双方の評価を受けるシステムを構築することで、単なる教育教材の開発に留まらず、「開発過程での関係構築→ケースの品質向上→教育の質向上→産業界の理解と期待→産学連携関係構築→品質向上・・・」という好循環を生む第一歩とすることを旨とするものである。今回の試みは、ケース教材が不足している他の分野においても、応用が可能であり、高等教育界全体の高度職業専門人材育成のための教材開発に寄与するものである。

3. 研究の方法

(1) 産業界調査：当該産業全般に対する、人材育成に関する教育ニーズの予備調査

(2) ケース実態調査：当該分野のケース開発・利用の実態、ベストセラー・ロングセラーの特徴の調査・分析

(3) 事例調査：当該産業の事例のなかから、教育効果・開発実効性の高いものの絞込み、および、国内外の最新業界データの収集・調査・分析

(4) ケース開発：(3)の事例に関する取材、検証に基づくケース教材の作成

(5) ケース活用効果の調査：(4)のケースに対する教育効果を産学間で検証

(6) システム構築：ケース教育の継続的・発展的普及に向けたシステム構築

当該分野のケース開発については、産業界が求める人材を育成するにあたり、如何にそのニーズを反映させることができるか、その結果、開発した教材により教育効果を上げられるかが、重要課題である。

したがって、(1)の産業界調査では、関連企業やプロジェクト担当者への聞き取りを中心に行い、ニーズの汲み上げを図る。(2)のケース実態調査は、圧倒的出版数を持つ米国大学院の開発方法の調査、米国および国内の関連カリキュラムでの利用実態を調査し、開発手法の構築につなげる。(3)の事例調査では、ケース教材の候補事例のなかで、教育的に優先性の高いもので、かつ、十分な情報入手が可能なもの、関係者の承諾や著作権

処理の可能なものを選び出す作業を行う。さらに、世界の当該産業の動きを正確に把握するために、米国を中心に最新業界データを収集し分析する。(4)では、公表されている資料及び、関係者への聞き取り、その裏づけ作業等をもとに、ケース教材の執筆を行う。(5)では、公開前のケースを授業に使用したり、関係者からの評価を受けたりすることで修正をう。(6)では、こうしたケースのストックを広く継続的に、教育界・産業界の双方で活用するためのインターネット上のシステム構築を目指す。

4. 研究成果

(1)【米国・欧州・アジアの有力専門職大学院で開発・出版された当該分野のケース教材800本以上のデータ分析によるベストセラーケースおよびロングセラーケースの共通性の発見】

- ① 米国のハーバード大学、ヴァージニア大学、ノースウエスタン大学、欧州のINSEAD、アジアのシンガポール大学の専門職大学院のケースから当該産業にかかる全ケース800余りを業種、時代、学問領域、頁数、著者、協力体制、販売期間や販売部数、指導書の有無、等、様々な項目に分けて分類し、ベストセラー、ロングセラー等の傾向を分析した。

教育効果が高く、学生の興味を喚起できるケースには、対象の選定や問題定義の方法に対する「企画力」という共通性があり、利用者の視点で見た「商品」としての価値が極めて高く、時代や環境が変わっても、常に直面する課題を重層的に含んでいるため、長期間にわたりベストセラーとなっているものが多い。結果として、半世紀近く、売れ続けているものもあり、教材としての普遍的な要件を備えている。ケースが商品である限り、教員がより積極的に教材開発に取り組めるようになるためには、こうした「企画力」を修得することが必要である。また、優れたケースは、続編によって、より課題の本質に迫っているものが多く、企業や当事者との関係づくりと、そこから得られる偏りのない情報収集も本研究課題の目的のひとつとなる。

(2)【米国・アジア有力大学のケース開発および発表、活用方法の調査・分析】

- ① 世界最大のケース開発・出版機関であるハーバード大学経営大学院出版局の編

集担当者および著者である研究者へのインタビューを通して、ケース開発の実態を調査した。

ケースの開発研究に対する考え方は日本とは根本的に異なり、研究者にとって、それは義務であるため、ケースを大量に開発しても、報酬面や待遇面での優遇はない。授業や研究、学務同様、必ず、やるべき仕事であるとされる一方、著作権は大学に帰属する。また、ケース開発にかかる費用は研究者自身の負担であり、常にスポンサー企業や資金を見つけなくてはならない。このような厳しい環境にあることは、言い換えれば、ケース開発に時間を割くことが大学によって認められ、奨励されていることも意味する。

また、ケースは売れ行きや評判が悪ければ、編集者の判断で絶版となり得る。長いものは40年以上、教材としての価値を保ち続けているが、早いものは2年で姿を消す。

研究者は、この外に開かれた厳しい開発競争のなかで、事例を見つけ、調査し、ケースに協力してくれる企業や団体、個人と付き合い続けることで、学内に閉じこもることなく、外の世界に触れ、それを自らの研究の糧ともしている。日本では、まず、ケース開発に時間を割くことが研究者に不利益とならない評価システムが必要である。

さらに、ハーバードでは、近年、他の有力大学で開発されたケースの販売に力を注ぎ、その範囲を拡大している。それは前述の競争をより厳しいものとするが、教育界全体のケースの品質向上にも寄与している。日本の大学・研究者がこのシステムに参加するためには、英語でのケース執筆が最低条件となるのは言うまでもなく、世界中の数千のケースと同じ場所で公開されることで、国内のケース開発者を競争環境に置くことが可能となる。

- ② アジア有力大学であるシンガポール大学経営大学院・建築大学院および大学全般の教育改革を担当する部署の研究者へのインタビューを通して、ケース開発・利用の実態を調査した。

ケース教育は高い割合で導入されており、教員自身による開発も数多く行われているが、個人差も大きい。また、開発したケースはアジアの有力校のケースをまとめて出版している組織を通して販売・利用されている。ハーバードも近年、出版局の扱う他大学のケースの割合が増えているとはいえ、アジアの

大学がこうした一種のコンソーシアムを組むことで相互に原資を活用し、多くの選択肢を持つ結果となっている。日本では、大学系出版局と専門団体系出版局の二大流通経路がほぼ独占している状態であるが、シンガポールのように一元化することで、より活用の幅が広がることが期待できる。

(3) 【(1), (2) の結果に基づく、ケース教材の開発】

日本では、当該産業のケースは 10 本前後しか存在せず、いわば無競争状態である。教材としての基準を満たさないケースも見受けられ、指導者がせっかくケース教育に取り組もうとしても、その効果に疑問を持つ場合も多いだろう。

教材としての品質を高めるためには、(1) にあげた「企画力」が必要である。これまでの学術論文の延長や派生物として捉えるのではなく、いわば、教育市場に向けた商品として、一定の予備調査の後では、題材選びから、課題設定、構成まで十分に企画開発の段階を経たうえで、本当に教材としてふさわしい商品になり得るか見極めて取り組むべきである。

本研究課題を通して、多くの事例を予備的に調査したが、現在、完成済みもしくは完成の目処がたっているのは、映画の企画開発および資金調達に関するもの計 2 本とその続編 1 本、デジタルコンテンツ系企業の海外取引失敗を主原因とする会社更生法適用にいたるまでの意思決定に関するものが 1 本、同じくデジタルコンテンツ系企業の海外進出に至る意思決定に関するものが 1 本である。

ここまでに絞り込む過程で、ある分野のすべてが抜け落ちたものがあり、大きく分けるとテレビ局および大手広告代理店が関わるもの、震災の影響により、企業側で情報提供の時間・人手が割けなくなったものである。

後者は、特殊な事情であるが、前者については、本研究の大きな課題として残った。良かれ悪しかれ、注目を集めるような展開をしたプロジェクトには両社のいずれかがかかわっており、そこを避けては、ケースに設定する課題から重要な点が欠けてしまうからである。しかしながら、当該産業分野のケース開発数が増え、主にネット系企業や独立系の製作者、さらにグローバル経営を掲げる企業などが、積極的にケースを利用し、ケースを学生への認知度や先駆的イメージの向上につなげていくことで、及び腰の企業にも参加する意味が出てくるはずである。

したがって、研究者はケースの商品開発とともに、スポンサーとしてのメリットを企業に説く、いわば営業活動もして行かなくては

ならない。当初の研究計画では、大学を中心に、産業界との意見交換を可能にするプラットフォームを立ち上げることがひとつの目的となっていたが、それだけでは不十分であり、研究者や大学が、企業や組織に対して、ケースという形態での情報発信と情報収集の長期的メリットを説く必要性を、真に認識することが必要である。ここでは、まさに(2)に会った米国大学院でのケース開発競争の原理があてはまるのである。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 0 件)

〔学会発表〕(計 1 件)

①助川 たかね

Issues Related to Entertainment Business Funding

第 16 回国際文化経済学会

平成 22 年 6 月 10 日

コペンハーゲン経営大学院, デンマーク

〔その他〕

ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者

助川 たかね (SUKEGAWA TAKANE)
豊橋技術科学大学・大学院工学研究科・
客員教授

研究者番号：10440421

(2) 研究分担者

()

研究者番号：

(3) 連携研究者

()

研究者番号：