

# 講義要項作成様式（講義用）

平成23年度 前期

大学院

授業科目 ケースプロジェクト研究 \_\_\_\_\_ 2 単位 担当教官 三品和広 \_\_\_\_\_

## I. ケースプロジェクト研究とは

神戸大学大学院経営学研究科の社会人 MBA プログラムでは、教育の方法としてプロジェクト方式を重視しています。プロジェクト方式とは、端的に言えば課題解決学習のことです。教室で講義を受動的に受けるのではなく、自ら無知の暗闇に立ち向かい、そこに光を照らそうと葛藤する中で、アプローチの方法から論証の仕方まで全て自分の頭で考える、それがプロジェクト学習の醍醐味と言ってよいでしょう。無から有を知的に生み出すプロセスは、大きな自信をもたらします。さらにつぶしの効く技の習得にもつながります。教授陣も指導や助言をしますが、解決の主役はあくまでも自分自身と捉えてください。

プロジェクト方式は、研究に基礎をおいた research-based education の一環です。与えられたテーマについて、どのような知識が蓄積されているのか、また問題の解決に向けてどのような方法を使えるのか、これらの知識や方法を修得しながら、自ら研究に手を染める機会を最大限に活かしていただけることを願ってやみません。

この科目は、プロジェクト方式を導入する役割を担っています。そのため、テーマとチーム構成は担当教官が設定して、無駄な助走期間を省きます。それで浮いた時間とエネルギーは、適切なケースの選定に加えて、チームとプロジェクトのマネジメントに向けてください。

## II. 授業のテーマ

「Dis-Placement—後ろから追い抜くのではなく」

今年度のテーマは置換です。王者を後ろから追い抜いてトップに立ったド根性物語ではなく、まるで鳶が油揚げをさらうように、いつのまにか思わぬ方向から現れて、王者を王座から引きずり下ろしてしまった事例を発掘し、チームで研究してください。日本企業は、同じ土俵のうえで軽薄短小化を競うような「レース」を好むように見受けられますが、欧米企業はゲームを変えることをもって戦略とする傾向が強く出ています。現在進行形の事例を挙げると、たとえばグーグルはマイクロソフトを「追い抜く」のではなく、ゲームを変えることで「置き換え」てしまうことを狙っているように見えます。そういう事例を、ぜひ日本で見つけてください。

それぞれのチームでは、まず DISPLACEMENT を実現させた企業を選んでください。製造業でも、サービス業でもかまいません。最初のハードルは、テーマ適合性の証明です。それをクリアしたら、次は DISPLACEMENT のプロセスを吟味して、その成功の理由を解き明かしてください。そうすることにより、経営戦略について普遍化可能な命題を導くことができれば、ケースプロジェクトとしては大成功と言ってよいでしょう。一つの見所は、DISPLACEMENT が意図された結果なのか、それとも偶然の産物なのか、あたりです。

## III. 参考書

Carr, Edward H. 『歴史とは何か』岩波新書、1962年

佐藤郁哉『フィールドワークの技法』新曜社、2002年

佐藤郁哉『フィールドワーク』新曜社、2006年

小池和男『聞きとりの作法』東洋経済新報社、2000年

小池和男、洞口治夫（編）『経営学のフィールド・リサーチ』日本経済新聞社、2006年

## IV. 授業計画

### 1. オリエンテーション (3/26)

プロジェクト方式の何たるかと、チームの編成を確認します。

### 2. レクチャー (4/2)

ケーススタディを進める上でポイントとなる要点を、ステージ別に伝授します。

### 3. チームミーティング (4/16)

ケース選定についてブレインストーミングをしてみてください。各チームを巡回しながら、適宜口を挟みます。

この研究では、一般論でなく、一つのケースに深く切り込むことを奨励します。そうすると、プロジェクトの成否はケース選定の着眼で7割以上が決まってしまう。安易な妥協はせず、いくつも候補を出し、チームの中で徹底的に長短を吟味することで、後悔を残さないケースを選定してください。ポイントは、ケースとしての面白さと、リサーチの実行可能性の間で、うまくバランスを取ることです。いくら面白い事例でも、掘り方が浅ければ、印象に残りません。一見パツとしない事例でも、リサーチによって深層を掘り起こせば、聴衆が手に汗握る最終発表につながるでしょう。

### 4. マイルストーン 1 (4/30)

最初の関門では、選んだケースとチームの運営方針を、他チームの前で宣言してもらいます。発表の順番はジャンケンで決定し、先に宣言したチームがケース選択の優先権を持つことにします。先行チームとバッティングした場合に備えて、バックアップケースを用意しておくことは必須です。この日は口頭での宣言とするので、発表資料を用意する必要はありません。

### 5-7. マイルストーン 2 (6/11)

この関門では、最初のチェックを行います。ここでチェックの対象とするのは、ケースの存在証明だけです。発表資料を用意して、選んだケースの概要と、どこがDISPLACEMENTというテーマに沿っているのかを説明してください。各チームとも、持ち時間は10分です。このマイルストーンを無事に通過できなかったチームは、ケース選定から出直してもらいます。無事に通過したチームは、この日以降、フィールドワークを始めてください。

### 8-11. マイルストーン 3 (7/9)

この関門では、DISPLACEMENTに至るプロセスの把握度合をチェックの対象とします。各チームとも10分の発表で、DISPLACEMENTのプロセスを描き出してください。知りたいことを知るには、資料や文献をあたるライブラリーリサーチ、現場観察に出かけるフィールドリサーチ、当事者の話を聞きに行くインタビューリサーチ、仮説の定量化を試みるサーベイリサーチなど、様々な方法があります。コトの核心に迫ることができるよう、うまく方法を選択し、または組合せ、重要と考える問いに対して納得の行く答えを見つけるようにしてください。このマイルストーンでつまづいたチームは、メンバー全員の最終成績を10点減点とします。

この関門をクリアしたら、あとは1ヵ月後の最終発表あるのみです。ここからは細部を詰め、ストーリーに磨きをかけると同時に、同業他社が出し抜かれてしまった理由を考え抜いてください。

### 12-15. マイルストーン 4 (8/6)

この日は、最終発表会になります。各チームの持ち時間は、セットアップを含めて20分です。プロジェクトの成果を取りまとめ、審査員団の前でプレゼンテーションを披露してください。一日の終わりには、優秀チームの表彰式を行います。

### Extra. マイルストーン 5 (8/13)

この日を締切として、個人内省レポートを提出してください。レポートで問うのは、ケースとプロジェクトから、自分が何を学んだかです。A4で5ページをレポートの上限分量とします。

## V. 成績評価の方法

最終発表会の審査員採点結果が5割、個人内省レポートが5割のウェイトで評価します。審査員の評価が主観的にならざるをえないことは、あらかじめ記しておきます。