

【萌芽プロジェクト】日本再生のために、ビジネススクールは何ができるのか？
(高度国際人材の養成・企業での活用の視点から)

オムロン基金研究プロジェクト2012年度最終報告書

研究代表 ビジネス研究科 近藤まり

1) 活動実績

本プロジェクトは、萌芽プロジェクトであり、研究計画がはっきりしないもの予備調査をして今後へつなげていくことを模索するものであった。申請時に3つの項目を立ててはいたが、申請予算も違っており、どのように計画すれば、意味のあるものができるのか、目途を立てるのにしばらく時間がかかった。また、本来は、日本企業の国際化の現状把握を担当するはずの教員が辞職することになり、プロジェクトを遂行する教員の入れ替えがあった。(しかし、ケース開発ということに焦点を当てると、間口が広がり協力する教員がでてきた。)結局、思考錯誤を重ねるうちに、以下に到達した。

- ① いずれの分野にしても、まず事例研究から始めるのが、現実的である。
- ② 日本で言う「ケース」と、欧米の Teaching Case の間には大きな差があり、高度国際人材養成ということを考えると、DBS 内(日本語、英語の MBA)での交流を深め関連分野のケースを蓄積していくことが肝要である。

そこで、当初の分野を念頭に置きつつ、以下の活動を行った。

- ① DBS 教員を対象としたケースティーチングおよびケースライティングに関するセミナーの企画、実施
- ② 実際のケース作成
- ③ その中から、学術論文の作成 (国際会議での発表)

2) プロジェクトから得られた成果

本プロジェクトから得られた成果は、以下の3点である。

- ① 事例収集
- ② ティーチングケースに関するセミナーを2回続けて実施したことにより、ケース作成に関する意識が高まった。
- ③ 実際のケースが作成された。一部は、作成途中のケースであり、進行状況は色々であるが、実際に教室で使うとともに、事例研究を深めて、学術論文レベルに深める可能性のあるケースも作成されている。

なお、副産物として、DBS の組織の中で、以下のことが生じている。

- ① DBS 内では、以前から下火になっていたケース開発に、勢いがついた。
- ② 日本語 MBA 教員とグローバル MBA 教員との間で、協力して取り組める課題であっ

たので、交流がすすんだ。(今まで、あまり教員同志が教えあったり、ケース開発について協力するということがなかった。)

③ DBS のプロジェクトとして、「日英対訳のケースブック」のようなものが作れないかというようなアイデアが出てきた。これは、2014年度の目標としたい。

3) 成果物 (出版物、研究発表、講演など)

【ケース開発に関する活動】

ケース開発に関して、FD 委員の藤原先生と相談し、2回にわたって、DBS の教員全員を対象としたセミナーを企画し行った。

① 一回目は、Timothy Craig 客員教授による Teaching Case の作り方についてであり、英語と日本語を交えて、教員が様々な議論を行った。(そのときの資料を添付している)

② 二回目は、稲葉エツ氏 (日本ケースセンター) によるケースの利用法および作製法に関する講演であった。(そのときの日本貿易研修センター

【ケースの作成】

以下のケースを作成した。(作成途中のものもある。)

日本企業の国際化と関係の深いケース

無印良品の世界戦略 (仮題) (永富・近藤)

本ケースは、教室での討論用のものであるが、本ケースにもとづいた事例研究をおこない、2013年夏には国際学会での発表が決まっている。

中国のPCB市場について (仮題) (鄭・近藤)

アップル (藤原)

ミニケースシリーズ (藤原)

住友化学蚊帳 CSR と製品開発

GE 人工ダイヤモンド事業撤退の理由

コカコーラ ブランドはいかにして生まれるか?

HONDA スーパーカブなぜ50年の製品寿命があるのか?

JR 東海 新幹線N700 の経営戦略

アステラス (タナカ)

ファーストリテイリング (タナカ)

ヤクルト (アギレ)

ポップカルチャーとビジネス

ポップカルチャーとビジネスを担当しているクレイグのもとでは以下のケース作成が進行中である。クレイグは、2014年度に2年目に入るので、授業での使用をめざしている。

・ ポケモン “Pokemon: Sustaining the Business Success of a Japanese Pop Culture Icon” (西山・クレイグ)

- Describes the ‘secrets’ of Pokemon’s business success, including product concept and media marketing mix, and challenges students to defy the

'product life cycle' and keep that success going.

- アニメニュース “Anime News Network: Building a Sustainable Business in a Niche Market” (クレイグ)
 - Presents the challenges facing an ‘otaku’-focused internet business heavily dependent on advertising revenue as the external environment, including the popularity of Japanese anime, evolves.
- ビデオ・コンピューターゲーム “Note on Video and Computer Games (2012) (Banjar・クレイグ)”
 - Describes the state of the global video game industry in 2012, with particular focus on how smart phones and tablets, social networks, and new business models are changing the nature of competition and options for game developers.
- Q ゲーム “Q-Games: Competing as an Independent in a Giant-dominated Video Game Industry” (クレイグ)
 - Q-Games is a successful Kyoto-based video game producer. I have developed connections with the company and they would probably cooperate should I approach them about writing a case. It would be about the independent video game developer scene in Japan, how Q-Games has succeeded with their “Pixel Junk” series, and more generally about challenges and opportunities for independent developers in an industry traditionally dominated by Sony, Nintendo, etc.
- AKB48 “AKB48: Reaching for Worldwide Success” (クレイグ)
 - Describes the AKB48 phenomenon – including the product concept, revenue model, and producer Yasushi Akimoto’s approach to innovation and business development. Also raises the issue of cultural transferability: Can the AKB model achieve similar success in other Asian countries and/or the West? If so, how?
- 能: “Japanese Noh Drama: Traditional Arts in a Modern World” (クレイグ)
 - This is just an idea at this stage. It would be about Kawamura-sensei’s profession and Noh theatre, and the challenges of keeping Noh (and other traditional arts) alive and prosperous in a world where their popularity has declined and they are in danger of becoming cultural relics that have lost their relevance and vibrancy.
- スラムダックミリオネア “Slumdog Millionaire: The Book, the Movie, and Intellectual Property Rights” (カネグスケ・クレイグ)
 - This case is about intellectual property rights and licensing. It stars Vikas

Swarup, the author of the book on which the hit movie “Slumdog Millionaire” was based, and revolves around the decision he has to make on a second book regarding an option for universal (vs. country or regional) rights.

- ・ 初音ミク : “Virtual Idol Hatsune Miku: User Innovation in Japan” (クレイグ・Zhang・Sugai・Aroean・Tian)
 - Sapporo-based Crypton Future Media, using Yamaha’s “Vocaloid” (vocal + Android) technology, has an unexpected hit on its hands in virtual idol singer Hatsune Miku. The question is how Miku matches up with Crypton’s core skills and how to maximize her potential as a revenue producer.
 - 本ケースは、学術論文の作成も視野に入れている。
- ・ 上海の英語カフェ “51 Kuban: A New Model for English Training Cafes in Shanghai” (Liping・クレイグ)
 - A Chinese entrepreneur with strong financial backing has a new concept for a chain of ESL Cafes in Shanghai. Will it work?

③ 国際学会での発表 (予定)

Kondo, M. and Nagatomi, M. Dual Paradoxes of MUJI Brand: Japan vs. Cosmopolitan and “No-brand” (The 8th Annual Liverpool Symposium on Current Developments in Ethnographic Research in the Social and Management Sciences) August, 2014

4) 申請書に記述された内容と成果の比較 (達成度についての自己評価)

本プロジェクトのタイトルにもあるように、申請書を出した段階では、今後の調査の可能性を探るための萌芽研究の位置づけをしていた。調査に関しては、事例研究を集めていくことになった。それと同時に、高度国際人養成を目標として考えると、ケース開発に関する研究科内の組織力のアップに視点移って行った。現在進行形のものも含め、多くの事例研究が進んでいる。

あくまでも萌芽研究ということで進めてきたプロジェクトであり、軌道修正は想定内のものであったことを考慮すると、80%の成果が達成されたのではないかと考える。

また、グローバル MBA コースは2014年に専攻となり、DBS は、日本語および英語の2専攻となる。このような組織的展開を考えると、ケース開発を通じて得られた協力体制、とくに、「日英対訳ケースブック」等の取り組みを通じて、グローバル人材を養成していく道筋が見えてきたことは、DBS が真に国際競争力、国内競争力をつける上で、意味深い。

あえて「萌芽研究」とうたっていたプロジェクトに、ご支援を頂き、模索の時間も含めてじっくりと組織内での協力機運を熟成でき、オムロン基金に謝意を表す。