

## 平成 21 年度第 4 回経営学教育 FD/IT 活用研究委員会議事録

- I. 日時：平成 21 年 10 月 29 日(木曜日) 午前 10 時から午後 0 時まで
- II. 場所：社団法人私立大学情報教育協会会議室
- III. 出席者：大塚委員長、岩井副委員長、佐藤委員、井端事務局長、森下、恩田

### 1. 学士力詳細設計について

学士力詳細設計案についてのアンケート回答者の意見を検討した。

- 色々な意見があるが、基本案はさほど動かす必要はなさそうである。表現上の指摘は参考になると思う。
- 経営は 580 名に回答依頼を出して、58 名から回答があった。回収率は丁度一割である。
- ○(賛成者)の数は 58 件のうち 23 件である。完全に否定的意見は 7 件である(岩井副委員長)。その他の 28 件は条件付き賛成である。
- これだけ詳細な意見が出てきたのは珍しい。
- 応答率は他学科とほぼ一緒であるがコメントの量が経営は多い。
- 経営はかなり切り込んだコメントが多かった。これだけ書いてあるのは珍しい。問題なのは、既設のやり方を踏襲してそれで良いのか、という意見である。我々は最低限身に付けるべきものとして検討してきた。我々は社会的責任を積極的に出して枠組み構築をしたが、逆にこれを最初でなくて最後に持つてくるという、組み換えの提案があった。
- 最初に経営学総論を教えて最後に社会的責任を取り上げると言う意見があった。しかしこれは従来のやり方で、我々は社会的責任を最初に取り上げる方向で替えてきた。
- 賛成の数自体は他科目とさほど変わらない
- 反論に引きずられる必要はないが、委員会として反論をどのように受け止め、対応するかが重要である。
- 意見は、趣旨そのものへの反論、字句など表現上の指摘、そして枠組みの組み替えの 3 つに大別できる。趣旨はこのままとする。構成と字句の修正とキーワードについての意見を検討する。

### 2. 意見の検討

#### (1) 到達目標 1 について

20 番は会計の問題。入れなくても良い。19 番は CSR やガバナンスは別記すべきとの意見。我々は別記してあるので問題ない。20 番の「企業を主体とした」は経営学であるので、企業を主体とするのは仕方ない。一般性を考慮して書いてあるので問題ないと思う。「企業等組織」という記載が 44 番にある。内容的には原案と同じであるが、原案の

書き方「企業をはじめとする」が厳密には正しい。26番のCSRに対する批判は、本来のCSRの考え方を捉えていない。29番の言うメセナの時代ではない。メセナはバブルの頃の企業宣伝指向のもので、結局失敗した。31番の意見は我々とは逆で、我々は社会的責任をベースに置くことを提案している。37番のステークホルダーについては我々も意識している。38番は伝統的な経営学の見方で、我々は異なる見方を提案している。

44番の中黒(・)について意見があった。我々は並列記載のつもりであった。しかしこれを別記することで、対応する。中黒は原案から削除する。英単語の切れ目で中黒を入れるという意見は、中黒を入れると煩わしくなるので、入れない(中黒は削除する)ことで統一する。48番の社会的責任は経済学では取り扱わない。51番は具体的に書けと言う意見であるが、ここでは具体的には書けない。50番が主張するように「経営者の育成」が経営学教育の目的とは思わない。

経営者の育成を目的に「学士力案」を書いたわけではない。

52番のフィールドワーク提案は我々のインターンシップと同じであるが、原案の4番目に追加する。53番の意見のように、我々の原案では4番目にケーススタディを入れている。しかし我々の原案2番に「経営の事例」として、経営学概論の後に追加する。55番は国際社会の視点を入れることを提案している。我々の原案3番に入っているので原案で良いと思う。57番ではコーポレートガバナンスの話は難しいとあるが、やはりこれは入れておくべきである。

## (2) 到達目標2について

13番での「人材」の指摘がある。我々は考慮しているが、我々の導入の文書をアンケートでは付けていなかったもので、我々の趣旨が伝わっていない。導入文書は我々のイメージを述べているので、報告書では是非入れてほしい。

19番のXBRLは財務データの電子配信システムである。詳細項目なので入れる必要はない。24番のワークフローも詳細項目なのでここには入れない。25番のようにサービスは重要な項目なので残すべきである。

「経営資源に関わる」と「関わる」を追加して、経営資源に限定せず広めに解釈されるようにする。31番のケースディスカッションについては、原案2番に「経営の事例」を入れたので、良いとする。35番の知財は入っていないので、括弧内に「知的財産」を追加する。38番は構成についての意見である。ビジネスゲームは全体理解に関わるので3に入れるよりもより入門レベルの2に残すべきである。44番にある中黒についての議論に対しては、これを「および」に置き換える。「知的財産」の後に「など」を入れる。

48番のケーススタディについては「経営の事例」を入れることで対応した。

## (3) 到達目標3について

19番の「データの取扱方法」については、我々の原案でも「経営データ分析の基礎的な手法」として取り入れている。

21番の外部環境を明示的に追加せよとの意見については、外部だけでなく内部状況の

側面もあるので、「現実に存在する組織の行動と状況」と書き換えて対応する。

(4) 到達目標4について

15番の「問題発見の能力」については、原案にも「発見」が入っているので問題ない。

「発見・分析・評価」の中黒は句点(、)に置き換える。16番の将来を「構想」する力が弱い、という意見に対して、これは要求水準が高すぎると言うことで除外した。既に議論済である。21番の「コミュニケーション」を入れるかどうかについては、提案されているコミュニケーションの内容が具体的に指示されていないこともあり、原案のままとする。4つの学士力の順番については、最初の段階でかなり議論したことなので、このままとする。

構造を替えるのは止める。原案の新規性は1番の社会的責任にある。

以上の検討の結果、最終的な原案の修正点は以下の通り。

1番は中黒を削除して、「倫理」を追加した。

2番は「経営の事例」を挿入し、中黒を「および」にした。

3番は「状況」を挿入。

4番は「フィールドワーク」を入れて、中黒を「および」に替えた。

修正箇所は少ないが、全部議論した結果、原案が良いということになった。

各論的な項目の指摘が多かったが、細目的過ぎるので、これらは入れていない。

2. 今後の検討スケジュールについて
3. その他