

ケースライティングについて

新潟大学 教育・学生支援機構
教育・学生支援企画室 上畠 洋佑
E-mail: uehata.yosuke.dc@ehime-u.ac.jp

SPODフォーラム2019 プログラム 2803D
「あなたもできるケースメソッド型授業・研修」

日 時：2019年8月28日（水）15:30-17:30
会 場：愛媛大学 城北キャンパス 愛大ミュージアム（2階）M24講義室

自分でケースを書く理由

自分で体験することが、最高の学習だとすれば、**ケース・メソッドの全体像を知るには自分でケースを書くのが最も良い。**

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

自分でケースを書く理由

ケースを書く利点は、書き手が読者の反応について、少なくとも2、3回以上自分の目で確かめざるをえない点。

相対的な評価を受ける経験

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

自分でケースを書く理由

ケースを書けば、他人が書いたケースを活用できるようになる。
他人の話に細部まで耳を傾けたり、念入りに研修を準備し、参加者にケースをより良く説明できるようになる。

活用・傾聴・準備・説明

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

自分でケースを書く理由

初心者こそケースライティングに有利

初心者は書き手としてより、読者として考える。ベテランのケースライターが取り戻したい分かりやすさを手に入れている。

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

よいケースとは

・ 帰納法的ケース

事実の断片から一般法則を導くケース

・ 決断を迫られるケース

読者がありありと状況を思い浮かべられる
読者を悩ます（葛藤させる）論争を引き起こす

身近にいる人・事件・悩み

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

ケース作成のために情報収集

レベル1

自分自身をケースとして扱う

レベル2

公開資料を用いてケースを作る

レベル3

インタビューしてケースを作る

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

ケース素材の処理

ケースは例として以下のように構成される

(A) 主人公が決断を迫られる劇的な瞬間

(B) 主人公や他者の反応を述べたパート

主人公は (B) で大変な目にあう。

※必要に応じて (C) (D) (E) などの
パートを追加する。

最終的パートでは、主人公が事件を
通して学んだ「教訓」を描く。

参考文献：ルイス B. パーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

ケース素材の処理

(A) 主人公が決断を迫られる劇的な瞬間

文量、形式など様々で良い。
ケースを書く作業は**芸術的であり標準化できない**。

読者を感情的に巻き込み、論点も多岐に渡るような議論にする仕込みが必要。

参考文献：ルイス B.バーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

ケース素材の処理

- ・タイトルを付ける
ケースの方向にあわせて変更可能
- ・ケースの見取り図を描く
誰を対象に、どのようにケースを使いたいのか
- ・文体は小説や戯曲を参考にする

参考文献：ルイス B.バーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

初めてのケース作成のポイント

- ・日常の不満や課題を見出して、
まずは書いてみる
- ・文量や形式に囚われず、短くても良い
- ・読者を意識する
一言一句を変えるだけで、印象が変化
想像力を働かせてみる

参考文献：ルイス B.バーンズほか編著、高木晴夫訳
「ケース・メソッド教授法 世界のビジネススクールで採用されている」ダイヤモンド社

ケース作成ワーク（参考）

1. 書きたいケースを思い浮かべてください。（個人）
2. ケースのタイトルを考えてください。（個人）
3. ケースの登場人物を考えてください。（個人）
4. 誰を対象にした研修で使うか想定してください（個人）
（研修の目的や狙いなど）